

Administración de Memoria y CPU

UNIDAD 1 - PARTE 3

Prof. Iván Jiménez Utiel

Contents

1	Características de la administración de Memoria.	1
1.1	Puntos clave en el Memory Management	1
2	Particionamiento	2
2.1	Particionamiento Fijo	2
2.2	Particionamiento Dinámico	3
3	Memoria Virtual	5
3.1	Paginación	6
3.2	Segmentación	8
3.3	Algoritmos de planificación de memoria	9
4	Scheduling o planificación del procesador	11
4.1	Algoritmos de Planificación de CPU	12
4.2	Fórmulas:	13
5	Taller de Laboratorio	14
6	Bibliografía	14

1 Características de la administración de Memoria.

1.1 Puntos clave en el Memory Management (Gestión de Memoria)

Definición 1.1 (Administrar la memoria). Es seguir la pista de qué partes de la memoria están en uso y cuáles no, con el fin de poder asignar memoria a los procesos cuando la necesiten. Y así recuperar esa memoria cuando dejen de necesitarla.

Definición 1.2 (Memoria Virtual). Es un esquema de ubicación de almacenamiento en el que la memoria secundaria puede ser accedida como si fuera parte de la Memoria Principal. Su tamaño es limitado por el SO y por la cantidad de memoria secundaria disponible.

Definición 1.3 (Espacio de direcciones). El rango de direcciones de memoria disponibles para el proceso.

Término	Descripción
Marco	Bloque de memoria de longitud fija (memoria RAM)
Página	Bloque de memoria de longitud fija (alojada en mem. secundaria)
Segmento	Bloque de memoria de longitud variable (en mem. secundaria)

Un proceso puede estar estructurado en marcos, páginas o segmentos.

- (a) Las referencias de memoria son direcciones lógicas dinámicamente traducidas a direcciones físicas en tiempo de ejecución → Un proceso puede ser intercambiado en memoria principal ocupando diferentes memorias en diferentes tiempos durante la ejecución.
- (b) Un proceso puede ser partido en diferentes piezas que no necesariamente se tienen que ubicar de manera contigua en memoria principal.
- (c) No es necesario que todos esos pedazos (páginas, segmentos) de un proceso estén en memoria durante la ejecución → si no está (fallo de página/segmento) se trae de memoria secundaria.

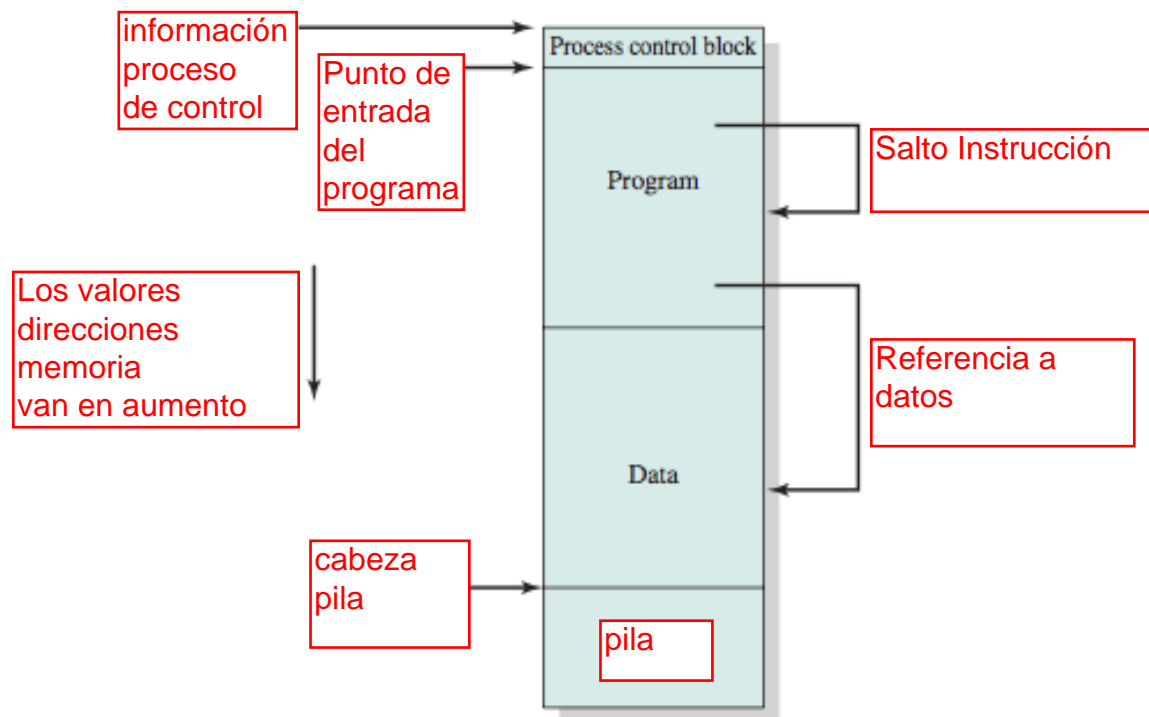


Figure 7.1 Addressing Requirements for a Process

Requerimientos de direccionamiento para un proceso

2 Particionamiento

- Particionamiento Fijo muy antiguo
- Particionamiento Dinámico

2.1 Particionamiento Fijo

- Particiones de igual tamaño → Cualquier proceso con un tamaño \leq al tamaño de partición puede ser cargado en una partición libre.
- El SO puede intercambiar un proceso a otra partición → si no está en estado Ready o Running.
- Si un programa no cabe en una partición → se buscaría lugar según algoritmo, pero si no, no se ejecuta
- Memoria principal insuficiente → un hueco pequeño puede ocupar una partición grande dejando espacios inutilizables → fragmentación interna.

Particiones de mismo tamaño, distinto y ejemplo overlay (de izquierda a derecha):

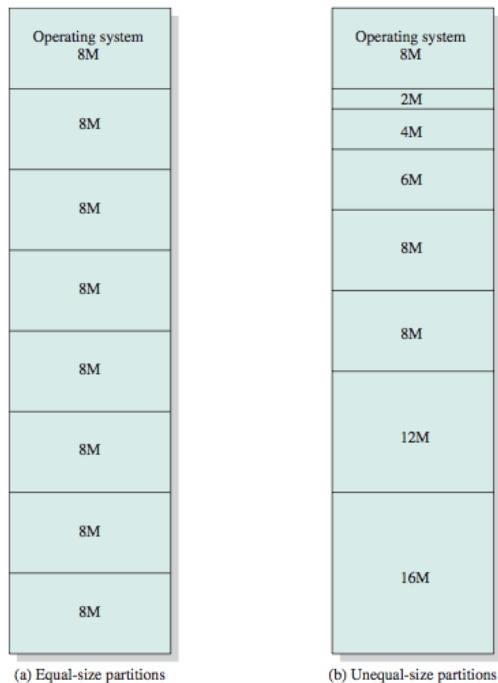


Figure 7.2 Example of Fixed Partitioning of a 64-Mbyte Memory

Ejemplo de particionamiento fijo de una memoria de 64 MiB. Se puede entender perfectamente con tamaños mayores de 1, 2, 4, 8 GiB, etc. Puesto que el funcionamiento es el mismo.

La fragmentación interna se produce cuando, por ej., un proceso de 1MiB ocupa una partición de 8MiB. Se desaprovechan 7MiB porque se asigna todo el espacio de esa partición.

- Se puede ver que la elección de particiones distintas ayuda a mejorar la ubicación de procesos de tamaño distinto → se reduce la **fragmentación interna**.
- Aunque persisten problemas de rendimiento:
 - Número de procesos activos limitados por el número de particiones.
 - Los procesos de tamaño pequeño no utilizan de manera eficiente el espacio en memoria → se mejora con la elección de particiones diferentes.

2.2 Particionamiento Dinámico concepto más actual

- Las particiones son de longitud y número variables.
- Los procesos se cargan en memoria principal y se le asigna exactamente tanta memoria como necesite.
- Siempre quedan pequeños huecos → **Fragmentación Externa** → Se puede resolver mediante **compactación**.
- **Compactación:** El SO mueve los procesos que están contiguos para quitar los espacios → Se gasta mucho tiempo y procesamiento de CPU.

y que presumiblemente tengan espacios pequeños entre los mismos

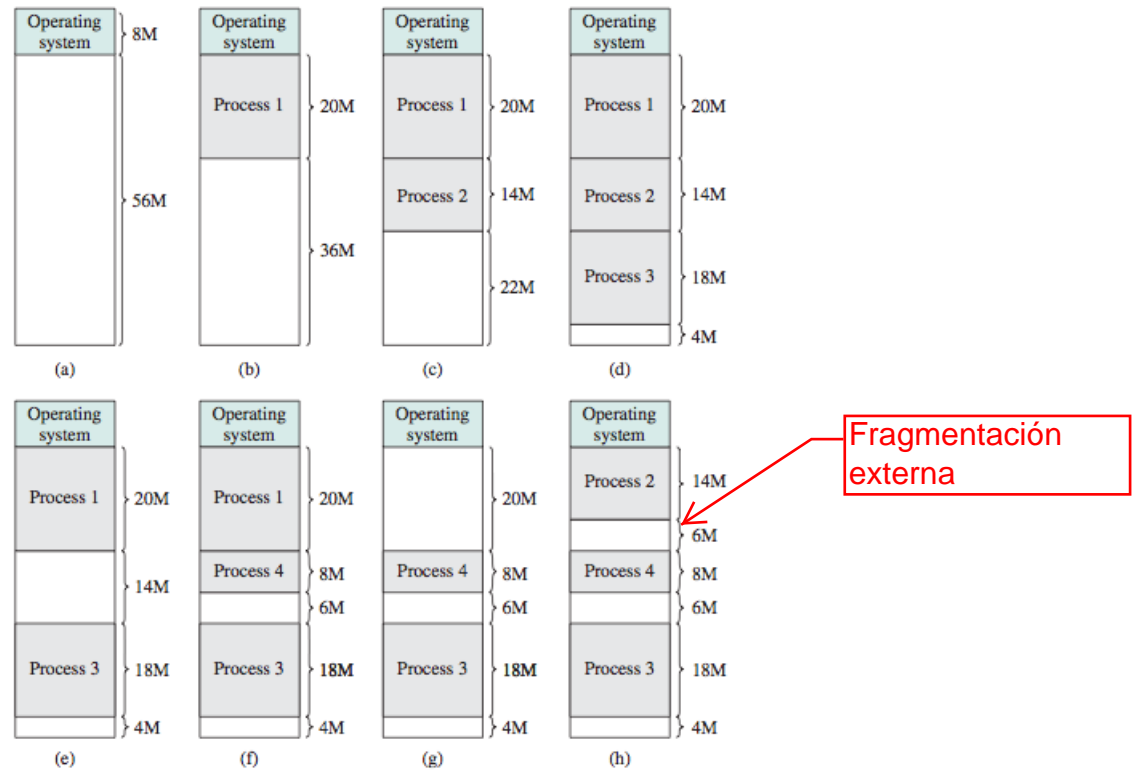
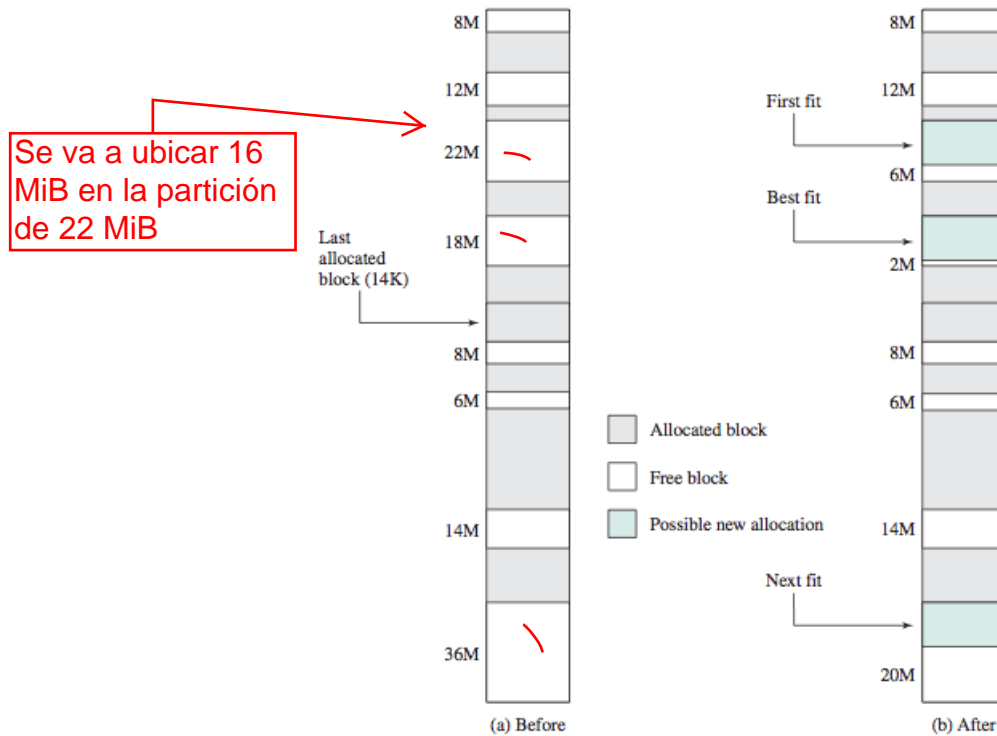


Figure 7.4 The Effect of Dynamic Partitioning

- El SO es el que decide que bloque libre asigna al proceso y lo hace mediante tres algoritmos:
 - First Fit (Primer ajuste): Selecciona el primer bloque disponible de tamaño suficientemente grande → suele ser el más eficiente.
 - Best Fit (Mejor ajuste): Selecciona el bloque disponible de tamaño más próximo solicitado.
 - Next Fit (Siguiente ajuste): Desde la última ubicación y elige el bloque disponible suficientemente grande. → Necesita compactación frecuente.



3 Memoria Virtual

- (a) Memoria Real: Memoria principal, RAM.
- (b) Memoria Virtual: Memoria en disco → Permite multiprogramación efectiva y libera al usuario de costosas gestiones (overlays).
- **Trashing:** Estado en el cual el sistema gasta mucho tiempo intercambiando (swapping) pedazos de procesos más que ejecutándolos.
 - Evitar *trashing*: el SO intenta adivinar qué partes son menos usadas en el futuro → historia reciente.
- (c) **Principio de localidad:** El programa y los datos referenciados dentro de un proceso tienen a concentrarse → Sólo unas cuantas piezas de un proceso serán necesarias en un corto espacio de tiempo ⇒ Las predicciones de la Memoria Virtual suelen ser eficientes.
- (d) Se puede observar en la siguiente figura 8.1 el comportamiento de las referencias de páginas de memoria por un proceso → Se puede observar que existen algunas que son más referenciadas.
- El Hardware debe soportar paginación y segmentación.
 - El SO debe permitir gestionar el movimiento de páginas y/o segmentos entre memoria secundaria y principal.

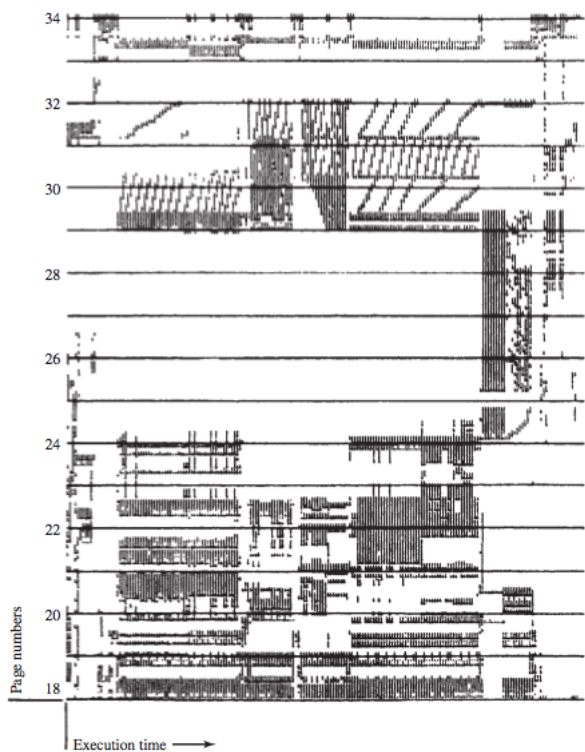


Figure 8.1 Paging Behavior

Durante el tiempo de vida de un proceso, las referencias se reducen a un subconjunto de páginas.

3.1 **Paginación**

- Cada proceso tiene su propia tabla de páginas.
- Cada entrada de la tabla de páginas contiene el número de marco de la página que le corresponde en memoria principal.
- Los pedazos de un proceso se llaman *pages* o páginas mientras que los de memoria son llamados *frames* o marcos.
- Hay dos bits extra que indican:
 - Si la página está en memoria o no.
 - Si los contenidos de la página han sido alterados desde que se cargaron.

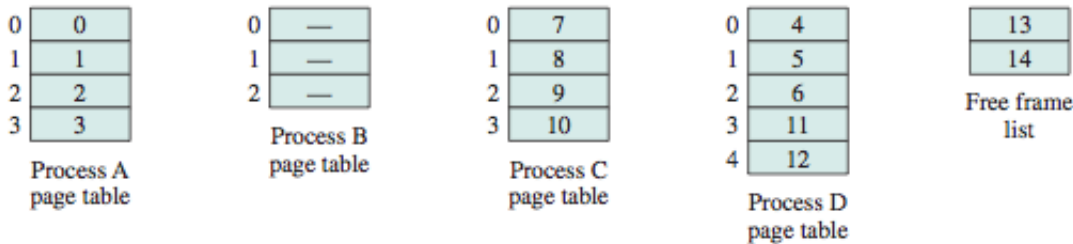


Figure 7.10 Data Structures for the Example of Figure 7.9 at Time Epoch (f)

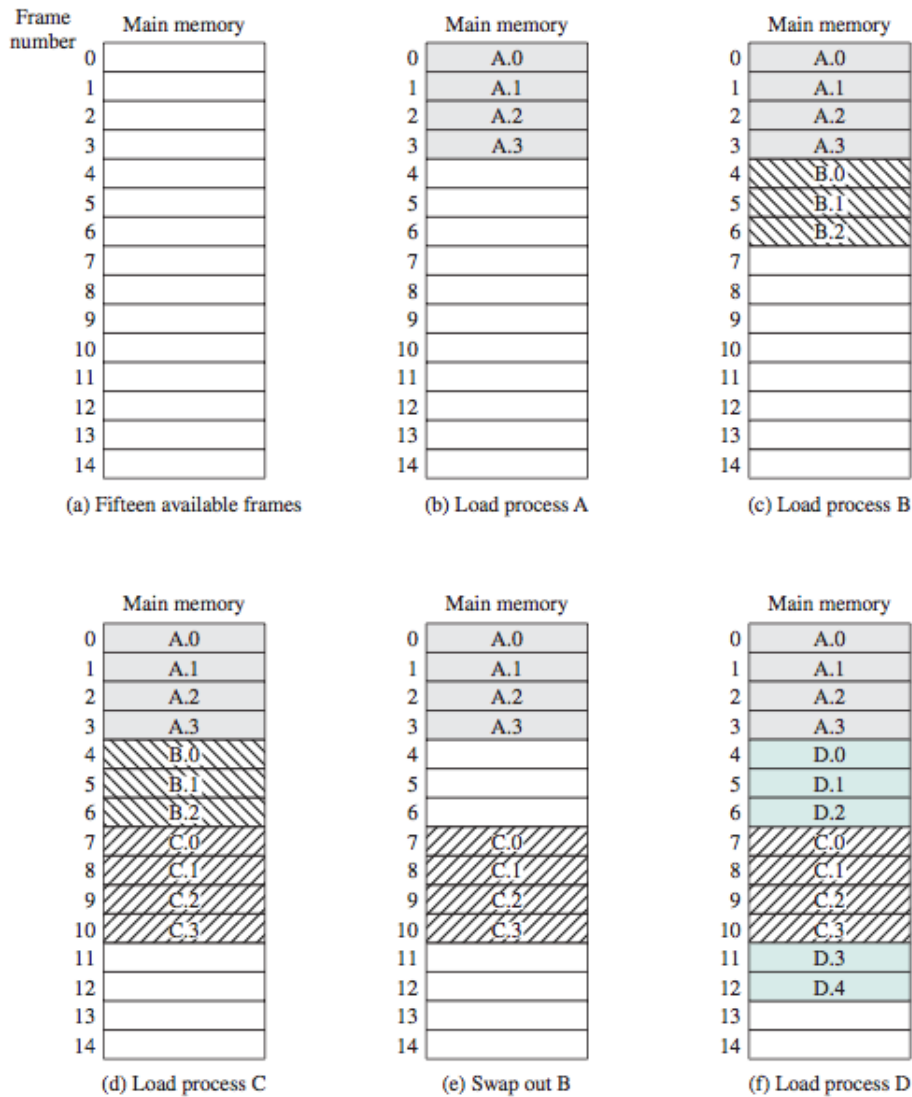
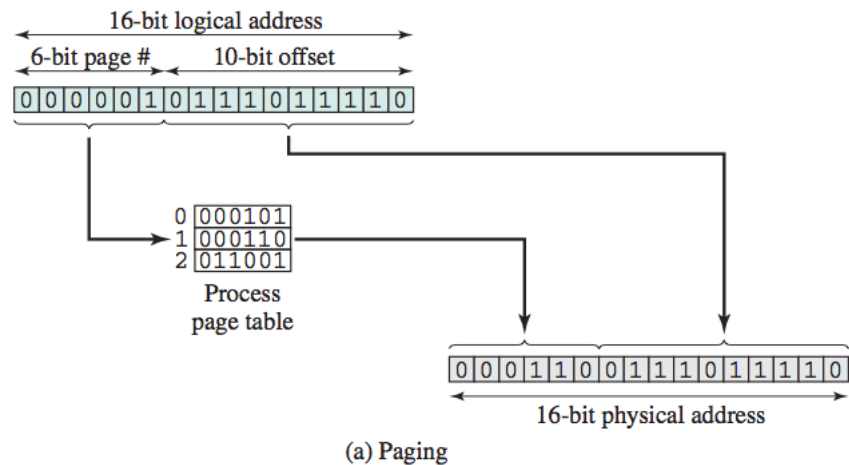


Figure 7.9 Assignment of Process to Free Frames

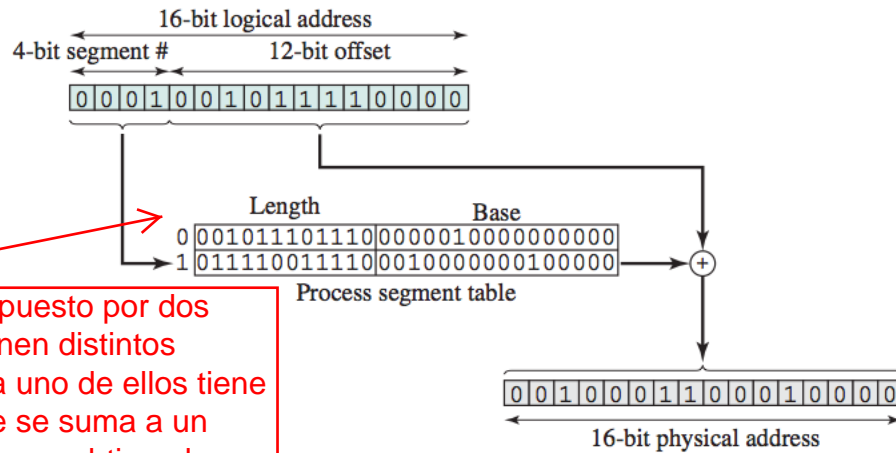


(e) En el ejemplo anterior: tenemos la dirección lógica 0000010111011110 y que se compone de:

- El número 1 de la página y un offset de 478.
- Suponemos que esta página reside en el marco 6 (000110) en memoria principal.
- Luego la dirección física es \rightarrow marco de página 6, offset 478 = 0001100111011110

3.2 Segmentación

- Un programa puede ser dividido en varios segmentos.
 - Segmentos de diferentes longitudes.
 - Hay un máxima longitud de segmento.
- Direccinamiento consiste en dos partes:
 - Un número de segmento y on offset (desplazamiento).
- Segmentación \rightarrow similar al particionamiento dinámico



(b) Segmentation

Este proceso está compuesto por dos segmentos (0 y 1) y tienen distintos tamaños (length). Cada uno de ellos tiene una dirección Base que se suma a un offset (desplazamiento) y se obtiene la dirección física

- Resumen de las técnicas de particionamiento, paginación y segmentación:

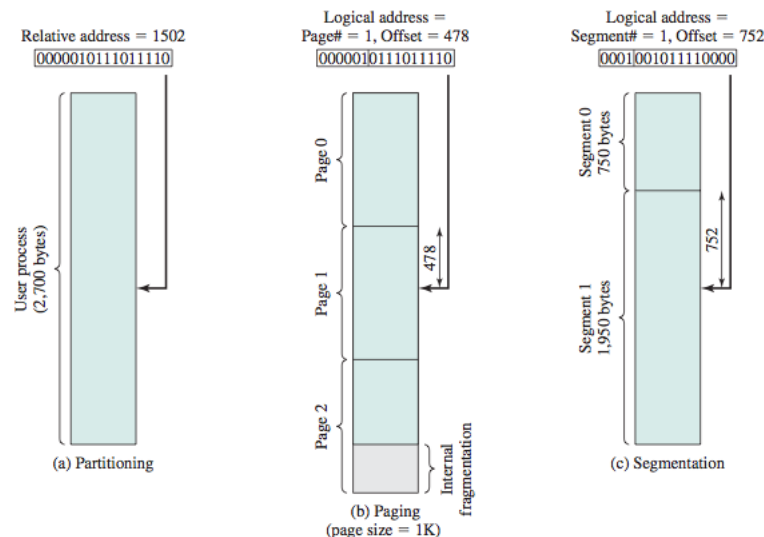


Figure 7.11 Logical Addresses

- En nuestro ejemplo, tenemos la dirección lógica: 0001001011110000, la cual tiene:
 - Segmento número 1, offset 752.
 - Suponemos que este segmento reside en memoria principal comenzando en la dirección física: 0010000000100000.
 - Con lo que la dirección física es: $0010000000100000 + 001011110000 = 0010001100010000$



4 Scheduling o planificación del procesador

Definición 4.1. El objetivo de la *planificación del procesador* es asignar los procesos que serán ejecutados por el procesador sobre un tiempo determinado → su objetivo es conseguir un *tiempo de respuesta mínimo*, *rendimiento (throughput)* y *eficiencia del procesador*.

(a) **Objetivos** de la Planificación:

- Compartir el tiempo entre los procesos.
- Prevenir la Inanición de los procesos.
- Utilizar de forma eficiente el procesador.
- Tener baja sobrecarga.
- Priorizar los procesos cuando sea necesario (deadlines).

(b) **Tipos de Scheduler o Planificador:**

- Planificador a Corto Plazo
 - Conocido como *dispatcher*.

- Es el que más frecuentemente se ejecuta.
- Invocado cuando un evento ocurre (I/O interrupts, signals, OS Calls).
- Planificador a Medio Plazo
 - Es parte de la función de decisión de intercambio basadas en la gestión del grado de multiprogramación. cuántos procesos/hilos deben estar en memoria (cola preaparados)
- Planificador a Largo Plazo
 - Determina qué programas son admitidos en el sistema para procesarlos (FCFS, RR).
 - Controla el grado de multiprogramación.
 - A más procesos → menor porcentaje de tiempo para cada proceso.

(c) **Modos de Decisión:**

- no apropiativo • **Non-preemptive:** Una vez que el proceso está en estado de ejecución, continuará hasta que termine o se bloquee por una I/O.
- expropiativo • **Preemptive:** Los procesos de ejecución pueden ser interrumpidos cuando un nuevo proceso llega o de forma periódica.

4.1 Algoritmos de Planificación de CPU

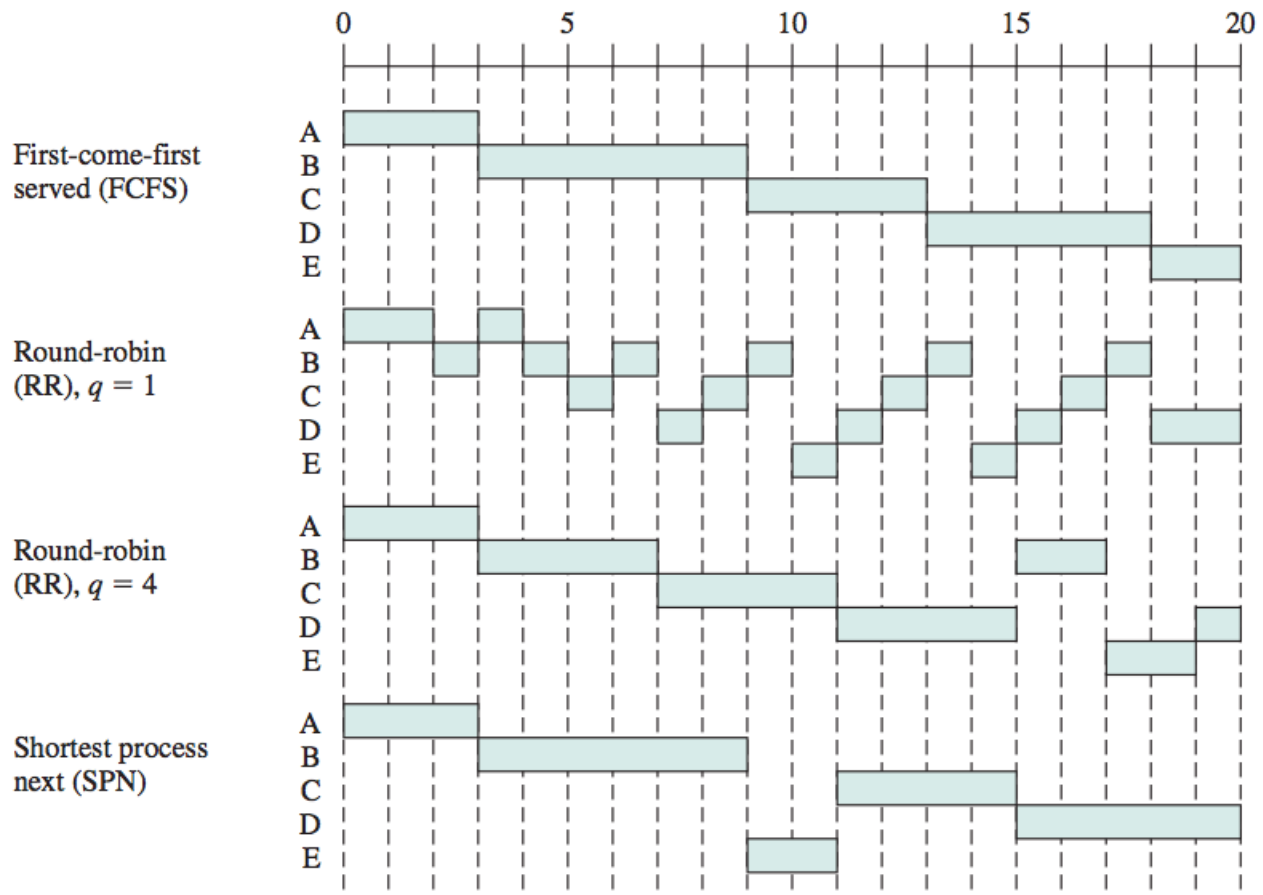
Consideremos el siguiente conjunto de procesos (procesos batch) en la siguiente tabla:

Table 9.4 Process Scheduling Example

Process	Arrival Time	Service Time
A	0	3
B	2	6
C	4	4
D	6	5
E	8	2

- **First-Come-First-Served**

- Los process van llegando a la cola de Ready por orden de llegada → Non-preemptive.
- En el ejemplo se observar que cuando el proceso actual acaba, el más largo de la cola de Ready es seleccionado.
- Un proceso corto puede esperar mucho tiempo antes de que sea ejecutado.
- Se favorecen los procesos largos.
- Es eficiente cuando hay pocos procesos.



- **SPF/SJF (Short Process/Job First)**

- Pre-emptive.
- Se seleccionan los procesos con el tiempo de procesamiento más corto.
- Los procesos cortos son elegidos antes que los largos → Posible inanición.

- **Round-Robin:**

- Utiliza una política preemptive mediante un reloj → es también conocido como *rebanada de tiempo* porque cada proceso tiene un pequeño pedazo de tiempo (**quantum**).
- Cada interrupción de reloj (marcada por el quantum) se genera a intervalos periódicos.
- Cuando una interrupción ocurre (cada quantum de tiempo) el proceso que se estaba ejecutando pasa a la cola de Ready y entra el siguiente.

- **Scheduling en Linux/Unix:**

- Es una **cola multinivel que utiliza RR con colas de prioridades**.
- **Quantum de 1 segundo**.
- La **prioridad está basada en tipos de procesos e históricos de ejecución**.
- Tanto **Windows como MacOS también utilizan colas multinivel**.

4.2 Fórmulas:

- Utilización del procesador: $P_u = \text{Proc}_{ocupado} / (\text{Proc}_{ocupado} + \text{Proc}_{desocupado}) * 100$
- Throughput: $T = N^{\circ} \text{Procesos Completos} / \text{Tiempo Total} \leq 1$
- Turnaround Time: $T_{at} = T_{proceso_{fin}} - T_{proceso_{legada}}$
- Tiempo de respuesta: $T_r = T_{inicio_{ejecucion}} - T_{proceso_{legada}}$

5 Taller de Laboratorio

6 Bibliografía

References

"Fundamentos de Sistemas Operativos". Capítulos 3,4,5. Gunnar Wolf y otros. Creative Commons

Métricas

Unidades a manejar

Para hablar de planificación del procesador, no se utilizan tiempos estándar (s, ms, ns), sino que:

Tick: Un tiempo mínimo dado durante el cual se puede realizar trabajo útil. Medida caprichosa y arbitraria.

* En Windows, un tick dura entre 10 y 15 ms.

* En Linux (2.6.8 en adelante), dura 1 ms.

Quantum: Tiempo mínimo, expresado en ticks, que se permitirá a un proceso el uso del procesador.

* En Windows, 2 a 12 ticks (esto es, 20 a 180ms).

* En Linux, 10 a 200 ticks (10 a 200ms)