

*Федеральное государственное автономное учреждение
высшего образования*

**Московский физико-технический институт
(национальный исследовательский университет)**

**АРХИТЕКТУРА КОМПЬЮТЕРОВ И
ОПЕРАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ**

III СЕМЕСТР

Физтех-школа: *ФПМИ*

Направление: *ПМИ*

Лектор: *Андреев Александр Николаевич*



Долгопрудный, Осень 2022 год.

Содержание

1	Вводная лекция	3
1.1	Операционная система	3
1.2	Из каких компонент состоит компьютер?	4
1.2.1	Процессор	4
1.2.2	Оперативная память	4
1.3	Немного ассемблера	5
1.4	Мультизадачность	5
1.4.1	Суперскалярность	6
1.4.2	CPU pipeline	6
1.4.3	Мультипроцессорность	6
1.5	Системные вызовы	7
1.6	POSIX	7
1.7	libc	7
1.7.1	Пример	8
1.8	Файловые дескрипторы	8
2	Представление данных в компьютере	8
2.1	Беззнаковые типы	8
2.1.1	Endianness	9
2.2	Выравнивание	9
2.2.1	Выравнивание структур	10
2.3	Знаковые числа	10
2.3.1	One's complement	10
2.3.2	Two's complement	11
2.4	Действительные числа	12
2.4.1	Числа с фиксированной точкой	12
2.4.2	Числа с плавающей точкой	12

2.4.3	Decimals	13
2.5	Кодировки	13
2.5.1	Немного терминологии	14
2.5.2	ASCII	14
2.5.3	Unicode	14
2.5.4	UTF-32	14
2.5.5	UTF-8	15
3	Файлы	15
3.1	Файлы и директории	15
3.1.1	Имя файла	15
3.1.2	Имя директории	16
3.2	Файловые системы	16
3.2.1	ext2	16
3.2.2	ext4	16
3.2.3	Другие файловые системы	17
3.2.4	sysfs и procfs	18
3.2.5	FUSE	18
3.3	Файловые дескрипторы	18
3.3.1	Работа с данными файла	19
3.3.2	Работа с метаданными файла	19
3.3.3	Права доступа	19
3.3.4	Права доступа для директорий	20
3.3.5	Регулярные файлы	20
3.3.6	Директории	20
3.3.7	Символические ссылки	21
3.3.8	Жесткие ссылки	21
3.3.9	Символьные устройства (character device)	21

3.3.10 Блочные устройства (block device)	21
--	----

4 Память 22

4.1 Виртуальная память	22
4.2 Сегментная адресация	22
4.3 Страничная адресация	22
4.4 Multi-level page tables	23
4.5 Что хранится в PTE?	23
4.6 Устройство виртуального адреса	24
4.7 ОС и таблицы страниц	24
4.8 Выделение памяти: on-demand paging	24
4.9 Minor page fault	25
4.10 File memory mapping	25
4.11 Major page faults	25
4.12 Page cache	25
4.13 fsync	26
4.14 mmap и munmap	26
4.15 mmap	26
4.16 mmap: prot	26
4.17 mmap: flags	26
4.18 Псевдофайлы для контроля расхода памяти	27
4.19 Вытеснение страниц и swap	27

1 Вводная лекция

1.1 Операционная система

Операционная система — абстракция, которая связывает различные компоненты компьютера и пользовательские программы.

1.2 Из каких компонент состоит компьютер?

- Центральный процессор (CPU или ЦП)
- Чипсет и материнская плата
- Оперативная память (Random Access Memory = RAM)
- Накопители (HDD, SSD, NVMe)
- Аудиокарта
- Сетевая карта
- GPU
- Шина (PCI, I2C, ISA)

1.2.1 Процессор

- Исполняет команды или *инструкции*
- Регистры – самые быстрые доступные ячейки памяти
- Регистры определяют разрядность процессора
- Операндами могут быть либо константы, либо регистры, либо ссылки на память

1.2.2 Оперативная память

- Random Access Memory
- Адресное пространство – непрерывный массив байт от 0 до 2^N , где N – разрядность процессора (64 бита)
- В реальности процессоры на текущий момент обычно адресуют не более 48 бит (256 терабайт)
- Инструкции процессора расположены также в RAM – архитектура Фон-Неймана

Сейчас оперативная память работает значительно медленнее процессора (доступ к RAM занимает несколько десятков инструкций процессора). Поэтому внутри процессора есть несколько уровней своей “оперативной памяти”: L1, L2, L3. Они устроены немного иначе, чем оперативная память, и стоят очень дорого. Если запрашивается доступ к 1 байту, а затем к следующему байту, то второе считывание будет сделано не из оперативной памяти, а из кэша (L1/L2/L3, в зависимости от их наполнения). О том, почему есть несколько уровней кэша, будет рассказано в следующих лекциях. Из-за существования кэшей, нам выгодно, чтобы данные лежали “рядом” в памяти. Один из примеров: [ускорение умножения матриц](#).

1.3 Немного ассемблера

Ассемблер – это вид для человека, эти команды – не процессорные инструкции. На современных процессорах Intel длина инструкции обычно занимает от 1 до 8 байт. В этом курсе будет рассмотрена только архитектура x86. В инструкцию записывается вся нужная информация: используемые константы, используемые адреса памяти и т.д. Подробнее об этом будет рассказано позже.

```
1 mov rax, qword ptr [rax]
2 add rax, 2
3 mov rbx, 1
4 add rax, rbx
```

`rax`, `rbx` – это регистры процессора. Всего различных регистров общего назначения 16.

Первая инструкция в этом коде берёт адрес регистра `rax`, считывает его содержимое, и записывает в него же, в `rax`.

Вторая команда прибавляет к содержимому `rax` 2.

Третья команда записывает в `rbx` 1.

Четвертая команда прибавляет `rbx` к `rax`.

1.4 Мультизадачность

- Мультизадачность – способность системы исполнять несколько задач (процессов) одновременно
- Cooperative multitasking – процессы добровольно передают управление друг другу

- Preemptive multitasking – процессы вытесняются ОС каждые несколько миллисекунд

Минус cooperative multitasking: если процесс завис, то он не передаст управление дальше, остается только reset.

Первая Windows, в которой появился multitasking, это Windows 95, до этого был singleprocess MS-DOS.

1.4.1 Суперскалярность

- Параллелизм уровня инструкций
- Если две инструкции независимы друг от друга, их можно выполнить параллельно
- Каждая инструкция состоит из нескольких этапов: fetch, decode, execute, memory access, register write back
- CPU pipeline

Пример процессора без суперскалярности: российский Эльбрус, в котором одна инструкция процессора содержит несколько операций, которые выполняются параллельно. Такой принцип называется VLIW – Very Long Instruction Word.

1.4.2 CPU pipeline

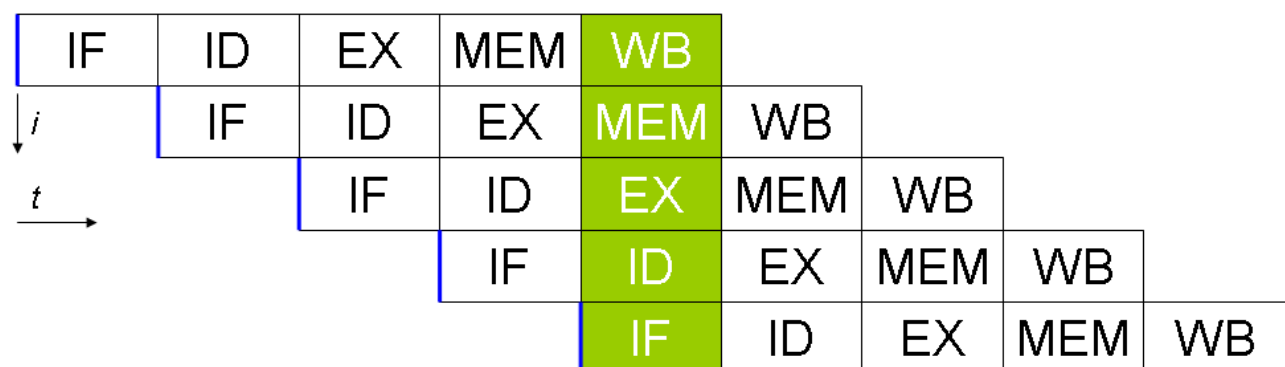


Рис. 1: CPU pipeline

1.4.3 Мультипроцессорность

- Тактовая частота процессоров не растет примерно с 2005 года

- Поэтому современные процессоры обычно имеют несколько ядер
- *Планировщик (scheduler)* ОС для каждого ядра процессора в каждый момент времени решает какой процесс будет запущен
- Возникают проблемы синхронизации

1.5 Системные вызовы

- Системные вызовы – это интерфейс операционной системы для процессов
- ABI = application binary interface
- SystemV ABI

Системный вызов – это очень дорогая операция. У каждой операционной системы свой ABI.

1.6 POSIX

- Portable Operating System Interface
- Стандарт, описывающий интерфейс операционных систем
- Системные вызовы – часть POSIX, но не все
- Например, POSIX описывает как должна быть устроена файловая система

Иными словами, POSIX – это стандарт написания операционных систем. Windows – не POSIX-совместимая система.

1.7 libc

- Стандартная библиотека C
- Реализует системные вызовы в виде функций C
- Ещё куча всяких полезных функций :)
- Много реализаций, glibc одна из самых больших

POSIX определяет, как устроены системные вызовы в виде функций языка C.

1.7.1 Пример

```
1 int res = read(0, &buf, 1024);  
2 if (res < 0) {  
3     char* err = strerror(errno);  
4     // ...  
5 }
```

Функция `read` возвращает -1 , если считать не получилось, в противном случае – количество записанных байт.

`errno` – это глобальная переменная (внутри одного потока), в которой хранится последняя ошибка.

Вернуть массив из функции сложно (о причинах будет рассказано в следующих лекциях), поэтому обычно мы просим не вернуть результат, а записать его по некоторому адресу в памяти.

1.8 Файловые дескрипторы

- “Everything is a file!”
- Каждый файл имеет своё имя (или *путь*)
- Преобразовывать имя файла на каждый сисколл дорого
- Сначала нужно получить файловый дескриптор (например, через сисколл `open`)
- Все остальные операции без использования пути

Файловый дескриптор – это число. Например, 0 – это `stdin`, 1 – это `stdout`, 2 – `stderr`.

2 Представление данных в компьютере

2.1 Беззнаковые типы

- Представляют из себя N -битные положительные числа на отрезке $[0, 2^N - 1]$
- Переполнение точно определено стандартом C (как сложение в \mathbb{Z}_{2^N})
- $1111 + 0001 = 10000 = 0$

2.1.1 Endianness

- Если $N = 64$, то $64/8 = 8$ байт нужно, чтобы представить число в памяти
- Если $N = 32$, то $32/8 = 4$ байта
- В какой последовательности хранить биты?

Есть 2 типа endianness:

- Little-endian: первые байты хранят младшие биты числа
- Big-endian: первые байты хранят старшие биты

Сейчас более распространен Little-endian.

Традиционно Big-endian используется в передаче данных по сети. Также первые процессоры использовали big-endian. PowerPC тоже использует big-endian.

На некоторых arm-процессорах есть инструкция, позволяющая менять endian “на лету”.



Рис. 2: Endianness

2.2 Выравнивание

- Числа быстрее считываются процессором, если они лежат по адресам, кратным их размерам

- Например: `sizeof(int) = 4` \Rightarrow выравнивание по границе 4 байт
- `char` – 1 байт
- `short` – 2 байта
- `int` – 4 байта
- `long long` – 4 байта

Работа с выровненными данными происходит быстрее.

Есть архитектуры, которые в принципе не позволяют читать по невыровненным адресам, например, arm. В процессорах Intel можно сделать так же.

2.2.1 Выравнивание структур

- Члены структур располагаются рядом
- Но если им не хватает выравнивания, компилятор “добивает” структуру `pad`’ами
- Выравнивание структуры – максимальное выравнивание среди всех выравниваний её членов

2.3 Знаковые числа

2.3.1 One’s complement

- $-A = \text{BitwiseNot}(A)$
- Диапазон: $[-2^{N-1} + 1, 2^N - 1]$

Преимущество такого представления: естественным образом реализуется сложение чисел. Однако есть проблема.

- $-1 = 1110$
- $+1 = 0001$
- $1110 + 0001 = 1111 = -0$

Получается 2 представления нуля. Это порождает еще проблемы:

- $-1 = 1110$
- $+2 = 0010$
- $1110 + 0010 = 10000 = 0$
- Упс...

One's complement: end-around-carry

- Бит переноса отправляется назад, чтобы всё исправить
- $1110 + 0010 = 10000 = 0 + 1 = 1$

One's complement: недостатки

- Два представления для 0: $0000 = +0$ и $1111 = -0$
- End-around-carry
- Зато сложение и вычитания одинаковое для знаковых и беззнаковых чисел (почти)!

2.3.2 Two's complement

- Определение отрицательных чисел: $A + (-A) = 0$
- Давайте каждому положительному числу сопоставим отрицательное
- $-A = \text{BitwiseNot}(A) + 1$
- Одно представление нуля: $-0 = \text{BitwiseNot}(A) + 1 = 1111 + 1 = 0000 = +0$
- Диапазон чуть больше, чем у one's complement: $[-2^N, 2^N - 1]$
- Используется в современных процессорах

Теперь мы можем складывать знаковые и беззнаковые числа абсолютно одинаково.

Two's complement: недостатки

- Операции сравнения теперь сложные
- Умножение требует sign extension: $0010 = 00000010, 1000 = 11111000$
- “Перекося” диапазона представимых чисел
- `abs(INT_MIN) = ???`

2.4 Действительные числа

2.4.1 Числа с фиксированной точкой

- N бит на целую часть, M бит на дробную
- Всегда одинаковая точность
- Операции легко реализуются

2.4.2 Числа с плавающей точкой

Раньше процессоры имели отдельную плату для операций с числами с плавающей точкой.

- IEEE 754
- Стандарт 1985 года

Числа с плавающей точкой представлены 3 частями:

- Представление: $(-1)^S \times M \times 2^E$
- S – бит знака, M – мантисса, E – экспонента
- `float` (single): $|S| = 1, |M| = 23, |E| = 8$
- `double`: $|S| = 1, |M| = 52, |E| = 11$

Нормализованные значения

- $|E| \neq 0$ и $E \neq 2^{|E|} - 1$
- Экспонента хранится со смещением: $E_{real} = E - 2^{|E|-1}$
- Мантисса имеет “виртуальную 1”: $M_{real} = 1.mmmmmmm$

Денормализованные значения

- $E = 0$
- $E_{real} = 1 - 2^{|E|} = 1$
- Это самые близкие к нулю числа и сам ноль (0.0 и +0.0)

Специальные значения

- $E = 2^{|E|-1}$
- Если $M = 0$, то число представляет собой бесконечное значение
- Если $M \neq 0$, то число – NaN
 - Используются при операциях с неопределенным значением: например, $\text{sqrt}(X)$, $\log(X)$, $X < 0$

Проблемы IEEE 754

- При вычислениях накапливается ошибка
- Сложение и умножение неассоциативно
- Умножение недистрибутивно
- $\text{NaN} \neq \text{NaN}$ (??)
- 0.0 и +0.0

Более подробно о числах с плавающей точкой можно прочитать [здесь](#).

2.4.3 Decimals

- Представляются в виде двух чисел: N – знаменатель, M – числитель
- Все операции реализуются через приведение к общему знаменателю
- N и M обычно используют длинную арифметику, поэтому в теории точность ограничена только оперативной памятью
- Используются в финансах

2.5 Кодировки

- Умеем оперировать числами, но как перевести числа в текст?
- Кодировки – “карты”, сопоставляющие наборы байт каким-то образом в символы

2.5.1 Немного терминологии

- Character – что-то, что мы хотим представить
- Character set – какое-то множество символов
- Coded character set (CCS) – отображение символов в уникальные номера
- Code point – уникальный номер какого-то символа

2.5.2 ASCII

- American Standard Code for Information Interchange, 1963 год
- 7-ми битная кодировка, то есть кодирует 128 различных символов
- Control characters: с 0 по 31 включительно, непечатные символы, мета-информация для терминалов

2.5.3 Unicode

- Codespace: 0 до 0x10FFFF (~ 1.1 млн. code points)
- Code point'ы обозначаются как $U + \langle \text{число} \rangle$
- $\aleph = U + 2135$
- $r = U + 0072$
- Unicode – не кодировка: он не определяет как набор байт трактовать как characters

2.5.4 UTF-32

- Использует всегда 32 бита (4 байта) для кодировки
- Используется во внутреннем представлении строк в некоторых языках программирования (например, Python)
- Позволяет обращаться к произвольному code point'у строки за $\mathcal{O}(1)$
- BOM определяет little vs big-endian

Проблема: используется много места. Например, если мы пишем текст на английском, то под каждый символ будет выделено 4 байта, а можно было бы обойтись 1 (ASCII).

2.5.5 UTF-8

- Unicode Transformation Format
- Определяет способ как будут преобразовываться code point'ы
- Переменная длина: от 1 байта (ASCII) до 4 байт

U+0000...U+007F	→	0xxxxxxx
U+0080...U+07FF	→	110xxxxx 10xxxxxx
U+0800...U+FFFF	→	1110xxxx 10xxxxxx 10xxxxxx
U+10000...U+10FFFF	→	11110xxx 10xxxxxx 10xxxxxx 10xxxxxx

Рис. 3: UTF-8

UTF-8 overlong encoding

- 00100000 = U+0020
- 1100000010100000 = U+0020!
- overlong form или overlong encoding
- С точки зрения стандарта является некорректным представлением

3 Файлы

3.1 Файлы и директории

Файл – это сущность, которая содержит данные и имеет имя.

В Unix: Everything is a file!

3.1.1 Имя файла

- Не более PATH_MAX символов: 4 Кб на современных ОС, 256 байт для portability
- PATH_MAX включает \0 в конце
- Разделитель пути – /
- Части пути не более 255 символов каждая

3.1.2 Имя директории

- Абсолютный путь: начинается с корня (например, /Users/carzil/mipt)
- Относительный путь: вычисляется от текущей директории (например, carzil/mipt)
- . – текущая директория (./carzil/mipt = carzil/mipt и ./carzil/././mipt = ./carzil/mipt)
- .. – директорий выше (/Users/carzil/mipt/.. = /Users/carzil)

3.2 Файловые системы

- Структура данных для организации хранения информации
- Метаданные – информация о файле: дата последнего изменения, права доступа, создатель и так далее
- Работают поверх хранилища (HDD, SSD, NVMe)
- Хранилище традиционно разбивается на *блоки*
- Размер блоков обычно 512 байт или 4Кб

3.2.1 ext2

- Linux, 1993 год
- inode – физическое представление файла на диске: заголовок с метаинформацией + информация где он хранится
- Директории тоже хранятся в inode, так как директория – файл!

3.2.2 ext4

- 2006 год
- Де-факто стандартная файловая система для Linux
- Журналируемая
- Для больших директорий используется HTree

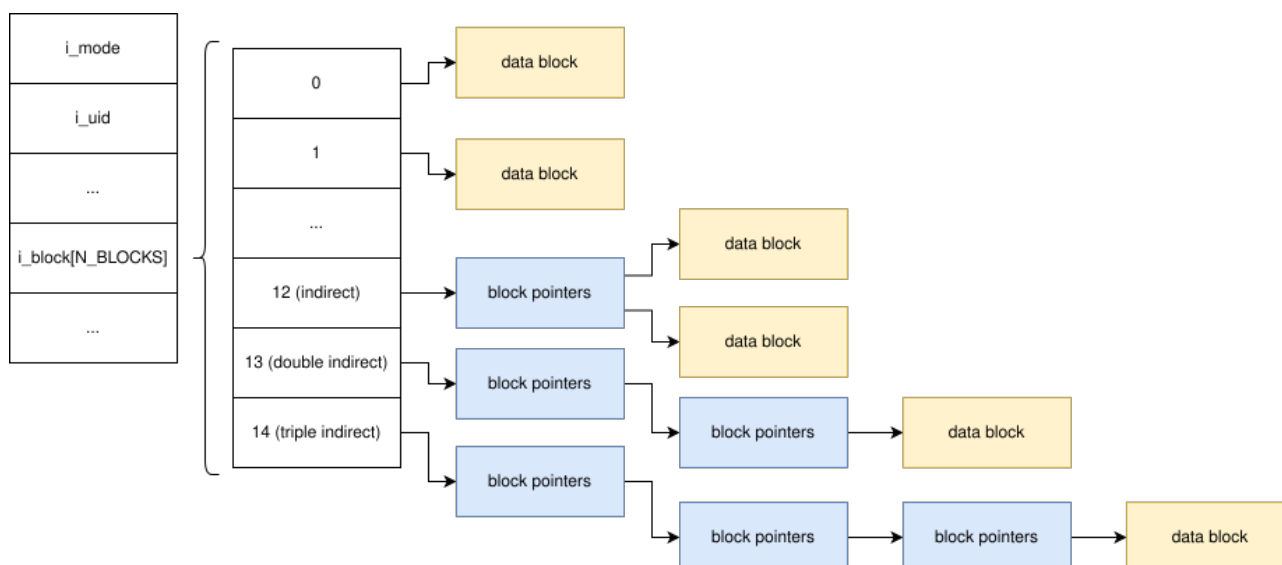


Рис. 4: inode

Во времена ext2 была проблема: считалось, что жесткие диски живут долго и работают безотказно, однако на самом деле это было не так. При записи файла, например, могла произойти ошибка на жестком диске, и из-за этого ext2 ломалась. По этой причине в ext3 сделали журнал. Журнал – это область на диске, в которую записываются логи всех операций, которые выполняются с данными. В ext3 в журнал записываются блоки, которые мы меняем на диске. Если в процессе изменения структуры данных файловой системы случился сбой диска, то в логи не будет записан маркер конца транзакции изменения файловой системы. И когда мы будем восстанавливать файловую систему по журналу, мы просто применим все записанные транзакции и получим какое-то её стабильное состояние. Также у нас есть возможность обратить изменения на диске. Это нам гарантирует, что если посреди операции возникла ошибка, мы не сломаем все данные, и сможем всё восстановить. Журналируемость можно отключить, благодаря этому файловая система будет работать быстрее.

Еще одно отличие ext2 и ext3: есть директории, в которых находятся очень много файлов. Из-за этого поиск в таких директориях работает долго: нужно пробежаться по всем записям в inode и сравнить названия файлов с тем, что мы ищем. Поэтому в ext3 (и в ext4 соответственно) была создана структура данных HTree, которая хранит кэши файловых имен. Благодаря этому можно за амортизированное $O(1)$ искать файлы в директориях. Использование HTree тоже можно отключить.

3.2.3 Другие файловые системы

- FAT32

- NTFS (проприетарная, используется в Windows)
- ReiserFS (оптимизирует работу с большим количеством маленьких файлов)
- ZFS (может работать с несколькими устройствами)

3.2.4 sysfs и procfs

- “Метафайловые системы”
- Не имеют никаких данных на диске, возвращают информацию напрямую из ядра Linux
- Часто используются, чтобы не добавлять новые сисколы

3.2.5 FUSE

- Код файловой системы обычно расположен в ядре – это неудобно
- FUSE = file system in userspace

Когда мы хотим поменять файл, мы сообщаем об этом операционной системе, а та, видя, что мы обращаемся к FUSE-файловой системе, передаст этот запрос процессу файловой системы.

Пример использования: можно работать с файлами на удаленной машине, как будто они находятся локально на нашем компьютере. В таком случае все изменения файловой системы будут пересылаться по сети. Это можно сделать при помощи SSHFS.

3.3 Файловые дескрипторы

- Преобразование имени файла в inode – очень дорогая операция, которая может требовать много обращений к диску
- Этот процесс “кэшируют” с помощью файловых дескрипторов
- Файловый дескриптор – число больше 0
- Новый файловый дескриптор будет минимальным доступным числом

Благодаря файловым дескрипторам можно только один раз делать преобразование имени файла в inode (делая сисколл open). При этом привязка произойдет именно к inode, а не к имени файла.

- За каждым файловым дескриптором скрывается [специальная структура](#) в ядре
- Указатель на inode, позиция в файле, флаги (чтения/запись/блокирование), различные локи и так далее

3.3.1 Работа с данными файла

```
1 #include <unistd.h>
2
3 int open(const char *pathname, int flags, mode_t mode);
4 ssize_t read(int fd, void *buf, size_t count);
5 ssize_t write(int fd, const void *buf, size_t count);
6 int close(int fd);
```

3.3.2 Работа с метаданными файла

```
1 #include <sys/stat.h>
2
3 int stat(const char* path, struct stat* buf);
4 int fstat(int fd, struct stat *statbuf);
5 int lstat(const char* pathname, struct stat* statbuf);
6
7 struct stat {
8     dev_t st_dev;
9     ino_t st_ino;
10    mode_t st_mode;
11    nlink_t st_nlink;
12    uid_t st_uid;
13    gid_t st_gid;
14    dev_t st_rdev;
15    off_t st_size;
16    blksize_t st_blksize;
17    blkcnt_t st_blocks;
18    struct timespec st_atime/st_mtime/st_ctime;
19 };
```

3.3.3 Права доступа

- rwx = **R**ead/**W**rite/**eX**ecute

- 9 бит, 3 группы; права владельца, права группы и права для остальных
- Часто записываются как числа в восьмиричной системе счисления
- $777_8 = 11111111_2 = \text{rwxrwxrwx}$
- $664_8 = 110100100_2 = \text{rw-r--r--}$

3.3.4 Права доступа для директорий

- `r` – листинг директории
- `w` – создание файлов внутри директории
- `x` – возможность перейти в директорию (`cd`), а также доступ к файлам

3.3.5 Регулярные файлы

- `S_ISREG(stat.st_mode)`
- Обычные файлы с данными

3.3.6 Директории

- `S_ISDIR(stat.st_mode)`
- Специальный API для чтения, обычные `read/write` не работают
- Создание и удаление: `mkdir/rmdir`

```
1 #include <dirent.h>
2
3 struct dirent *readdir(DIR *dirp);
4
5 struct dirent {
6     ino_t d_ino;
7     off_t d_off;
8     unsigned short d_reclen;
9     unsigned char d_type;
10    char d_name[256];
11 };
12
13 int closedir(DIR *dirp);
```

3.3.7 Символические ссылки

- `S_ISLINK(stat.st_mode)`
- Аналог `std::weak_ptr` для inode
- Могут быть dangling: то есть ссылаться на файл, которого нет
- Отдельный тип файла
- Путь, на который она ссылается, записан в блоках

3.3.8 Жесткие ссылки

- Аналог `std::shared_ptr` для inode
- Только внутри одной файловой системы
- Если количество жестких ссылок стало равно 0, то inode становится свободной
- Не файл, а сущность файловой системы

3.3.9 Символьные устройства (character device)

- `S_ISCHR(stat.st_mode)`
- Устройства, из которых можно последовательно читать
- Клавиатура, звуковая карта, сетевая карта
- Такие файлы создаются драйверами ядра

3.3.10 Блочные устройства (block device)

- `S_ISBLK(stat.st_mode)`
- Разбиты на блоки одинакового размера
- Можно прочитать любой блок
- HDD, SSD, NAS

4 Память

4.1 Виртуальная память

Есть 2 проблемы: нужно выделить каждому процессу память, при этом так, чтобы процессы не могли залазить в память друг друга. Вторая проблема: это то, что в ассемблерных командах нужны относительные сдвиги (???)

- Как процессам выделить персональное пространство?

- _____

missing

4.2 Сегментная адресация

- Память делится на куски разного размера – сегменты
- За каждым процессом закрепляются несколько сегментов: сегмент с кодом, сегмент с данными, сегмент со стеком и так далее
- У такого подхода есть проблема: фрагментация памяти. В какой-то момент может быть ситуация, когда каждый второй байт занят и программа требует половину памяти; несмотря на то, что в реальности 50% памяти свободно, выделить её невозможно

4.3 Страничная адресация

- Вся физическая память делится на **фреймы** – куски равного размера (4096 байт на x86)
- Каждому процессу выделяется своё *адресное пространство* или *виртуальная память*
- Виртуальная память делится на **страницы** аналогично фреймам
- Каждой странице в адресном пространстве может соответствовать какой-то фрейм
- Как хранить отображения страниц во фреймы?
- Всего существует $\frac{2^{64}}{2^{12}} = 2^{52}$ страниц памяти
- Если каждая страница описывается 8 байтами, то потребуется 2^{60} байт в памяти
- _____

missing

4.4 Multi-level page tables

- Идея: давайте сделаем таблицы многоуровневыми — сначала поделим всё пространство на части, каждую из этих частей еще на части и так далее
- Не храня лишние “дыры” мы будем экономить место
- Под x86 используются четырёхуровневые таблицы: P4, P3, P2, P1. Есть и памятиуровневые, но они сейчас мало распространены.
- Каждая таблица занимает ровно 4096 байт, содержит ровно 512 байт ($PTE = page\ table\ entry$) по 8 байт и находится в начале страницы
- Каждая запись ссылается на начало следующей таблицы, последняя таблица ссылается на адрес фрейма

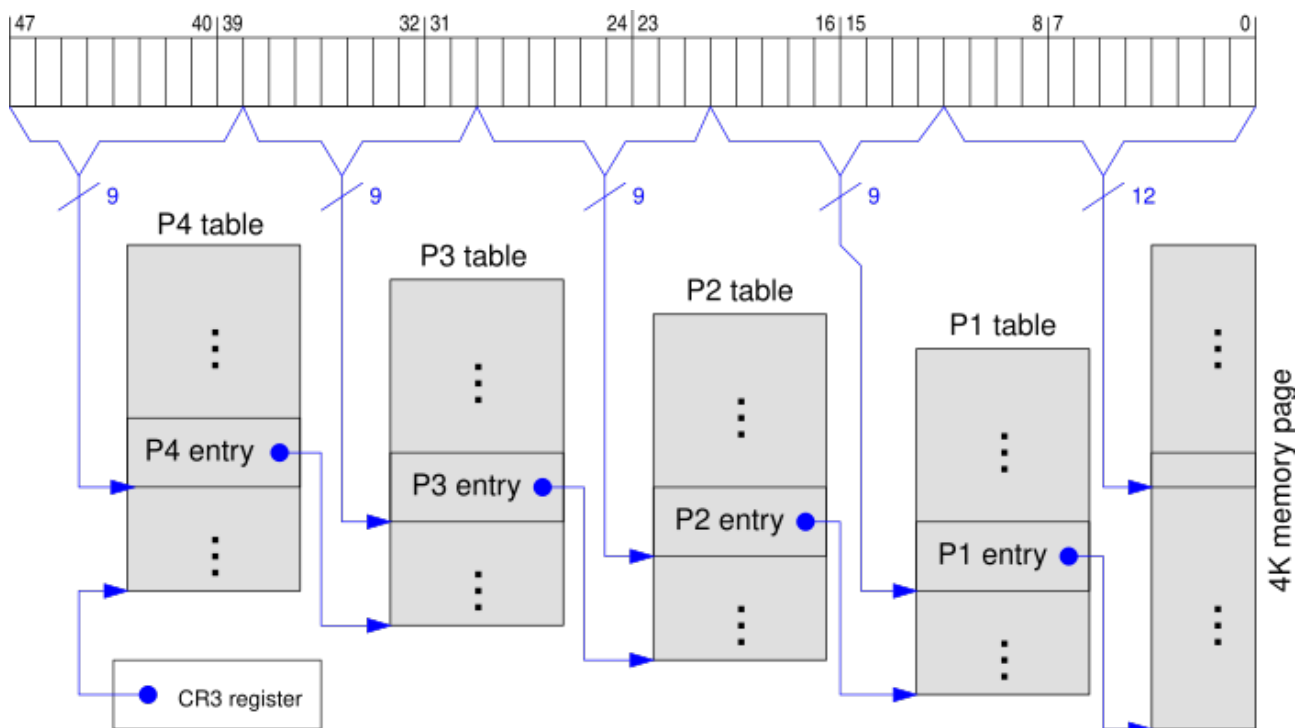


Рис. 5: Multi-level page table

4.5 Что хранится в PTE?

- Индексация следующей таблицы или фрейма не занимает все 8 байт PTE
- Кроме неё в PTE есть еще специальные *флаги страниц*

- Например, 1ый бит отвечает за то, будет ли страница доступна на запись
- 63ий – за то, будет ли процессор исполнять код на этой странице
- Также в некоторые биты процессор сам пишет флаги, например, dirty-бит устанавливается всегда, когда происходит запись в страницу
- Флаги имеют иерархическую видимость: если в P2 writeable-бит равен 0, а в P4 – 1, то страница будет доступна на запись

4.6 Устройство виртуального адреса

- На текущий момент x86-64 позволяет адресовать 48 бит физической памяти
- Старшие биты (с 48 по 63) должны быть sign extended копиями 47го бита
- Следующие биты (с 38 по 47) адресуют PTE в P4
- Биты с 29 по 37 адресуют PTE в P3
- Биты с 21 по 28 адресуют PTE в P2
- Биты с 12 по 20 адресуют PTE в P1, которая ссылается непосредственно на фрейм
- Биты с 0 по 11 адресуют смещение внутри фрейма

4.7 ОС и таблицы страниц

- Операционная система хранит таблицы страниц для каждого процесса
- Таблица страниц сменяется каждый раз, когда процессор переходит в другой поток
- В реальности каждое обращение к памяти не вызывает прыжки по таблицам, оно кэшируется в TLB (translation lookaside buffer)
- При переключении процесса TLB полностью сбрасывается (с оговорками)

4.8 Выделение памяти: on-demand paging

- Обычно современные ОС не выделяют всю запрошенную память сразу
- Page fault – ситуация, когда нет запрашиваемой страницы в текущей таблице страниц
- Идея состоит в том, чтобы детектировать с помощью page fault'ов реальные обращения к памяти и только тогда её выделять

4.9 Minor page fault

- Кроме самих таблиц ОС обычно хранят свои отображения, запрошенные пользователем
- В Linux такие отображения называются VMA = virtual memore area
- Во время выделения памяти, ядро создаёт новый VMA
- При первом обращении происходит page fault, ядро выделяет фрейм и добавляет его в таблицу страниц
- Такой PF называют минорным (minor page fault)

4.10 File memory mapping

- Кроме выделения памяти POSIX позволяет мапить файлы в память
- Можно указать файл, оффсет в нём и адрес памяти
- По этому адресу памяти в текущем пространстве будет лежать (изменяемая) копия файла
- Изменения в других процессах будут сразу отображены в память

4.11 Major page faults

- За страницами, за которыми закреплён файл, скрывается механизм, который называется page caching
- Для них тоже используется on-demand paging: при первом обращении генерируется page fault, ядро перехватывает исключение, читает с диска файл и копирует его в память
- Такой PF называют мажорным (major page fault)

4.12 Page cache

- Страницы с данными файла из всех процессов ссылаются на один и тот же фрейм
- Поэтому изменения файлов (в том числе через write) видны во всей ОС сразу
- Однако, write не гарантирует, что данные были записаны на диск

4.13 fsync

```
1 int fsync(int fd);
```

Сконструировать оборудование так, чтобы оно точно записало что-то на диск, сложно (если не невозможно). Иногда бывает, что жесткие диски даже не предоставляют интерфейса для синхронизации данных. Поэтому `fsync` гарантирует, что данные дойдут до диска, но рассчитывать, что они точно запишутся, нельзя. Например, может произойти сбой в работе диска, и информация не будет записана. Используются различные способы предотвращения такого поведения. Например, на Mac-ах есть резервный источник питания, который используется для того, чтобы при выключении компьютера все данные сначала записались на диск (используя этот источник), и только потом произошло выключение. Похожие техники используются на серверах.

4.14 mmap и munmap

```
1 void* mmap(void* addr, size_t length, int prot, int flags, int fd, off_t  
    offset);  
2 int munmap(void* addr, size_t length);  
3 int mprotect(void* addr, size_t len, int prot);
```

4.15 mmap

mmap

4.16 mmap: prot

- `PROT_EXEC` – процессор сможет выполнять код на этой странице
- `PROT_READ` – страницу будет доступна на чтения
- `PROT_WRITE` – страница будет доступна на запись
- `PROT_NONE` – к странице никак нельзя будет обратиться

4.17 mmap: flags

- `MAP_ANONYMOUS` – определяет, что область будет анонимной, `fd == -1`
- `MAP_SHARED` – определяет, что область будет доступна детям текущего процесса

- MAP_FIXED – говорит ядру использовать *в точности* адрес `addr` или вернуть ошибку
- MAP_POPULATE – говорит ядру сразу выделить физическую память для этой области (не будет использован механизм on-demand paging \Rightarrow не будет minor fault-ов)
- Есть еще много флагов

4.18 Псевдофайлы для контроля расхода памяти

- `/proc/<pid>/maps` хранит текущие VMA
- `/proc/<pid>/status` содержит статус процесса, есть куча информации о памяти
- `/proc/<pid>/mem` представляет собой память процесса (её можно читать и писать)
- `/proc/<pid>/map_files` хранит список файлов, которые замаплены в процесс

4.19 Вытеснение страниц и swap

- Если системе не хватает физической памяти для хранения анонимных страниц, она начинает их сбрасывать на диск
- Вытеснение анонимных страниц происходит в специальный swap файл или раздел диска (файл подкачки)
- Обычно это никак не заметно на приложениях, однако в условиях memory pressure это может приводить к странным последствиям