

Speicher

Teil 3: Address Translation

Prof. Dr.-Ing. Andreas Heil

 Licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. Icons by The Noun Project.

v1.0.1

Lernziele und Kompetenzen

- Funktionsweise einer MMU **verstehen** und einfache Adressberechnungen selbst **durchführen können**

Hardware-basierte-Address-Translation

- Jeder Zugriff auf den virtuellen Adressraum wird durch die Hardware übersetzt
- Virtuelle Adresse wird dabei in physikalische Adresse umgewandelt
- Aufgabe des Betriebssystems
 - Verwaltung des Speichers (engl. memory management)
 - Verwaltung der freien Speicherbereiche

Annahmen zum Einstieg:

- Annahme 1: Adressraum ist kleiner als der physikalische Speicher
- Annahme 2: Jeder Adressraum ist gleich groß

Code-Beispiel

Code-Beispiel, das einen Wert aus dem Speicher liest, um drei erhöht und wieder zurück schreibt.

C-Code:

```
void func() {  
    int x = 3000; // thanks, Perry.  
    x = x + 3;    // line of code we are interested in  
    ...  
}
```

x86-Code:

```
128: movl 0x0(%ebx), %eax    ;load 0+ebx into eax  
132: addl $0x03, %eax        ;add 3 to eax register  
135: movl %eax, 0x0(%ebx)    ;store eax back to mem
```

Kurze Erläuterung

1. Adresse von `x` wird in Register `ebx` geladen
2. Wert an der Adresse wird in register `eax` geladen (via move)
3. Addieren von 3 auf den Wert in Register `eax`
4. Wert in `eax` wird zurück in den Speicher geschrieben (selbe Stelle, von der geladen wurde)

Speicherzugriffe

- Instruktion von Adresse 128 laden
- Instruktion ausführen (Lade von Adresse 15KB)
- Instruktion von Adresse 132 laden
- Instruktion ausführen (keine Speicherreferenz)
- Instruktion von Adresse 135 laden
- Instruktion ausführen (Speichern in Adresse 15KB)



Blickwinkel

- Aus Sicht des Prozesses beginnt der Adressraum bei 0KB und endet bei 16KB
- Alle Speicherreferenzen des Programms müssen sich in diesem Bereich wiederfinden
- In Wirklichkeit liegt der Adressraum jedoch nicht bei 0KB sondern ganz woanders
- Und jetzt soll dieser Adressraum auch noch neu organisiert (verlagert) werden



Base ,n' Bounds und die MMU

- Zwei spezielle Register auf der CPU: »Base« und »Bounds«
- Jedes Programm wird so kompiliert, als würde es an die Speicheradresse 0 geladen und dort starten
- Betriebssystem entscheidet jedoch wohin das Programm geladen wird und setzt das Base-Register auf diese Adresse
- Bei jedem Speicherzugriff übersetzt die CPU folgendermaßen
$$\text{physical address} = \text{virtual address} + \text{base}$$
- Bounds-Register gibt das Limit des physikalischen Adressraums an
- Teil des Prozessors, der bei der Übersetzung hilft wird auch »Memory Management Unit« oder kurz MMU genannt

Hardware Anforderungen (1)

Damit ein Betriebssystem, das alles kann, existieren einige Anforderungen an die Hardware:

1. **Privilegierter Modus**

Wird benötigt, um Programme im User Modus daran zu hindern privilegierte Operationen auszuführen

2. **Base- & Bounds-Register**

Registerpaar (pro CPU) für Address Translation und Prüfungen der Speicherlimits

Hardware Anforderungen (2)

3. **Übersetzung und Prüfung virtueller Adressen, Prüfung ob diese innerhalb der vorgegebenen Grenzen liegen**

Schaltung für die Berechnung und Prüfung

4. **Privilegierte Instruktionen um Base-/Bounds-Register zu ändern**

Betriebssystem muss dies vor Programmstart setzen können

Hardware Anforderungen (3)

5. **Privilegierte Instruktionen, um Exception Handler zu registrieren**

Betriebssystem muss der Hardware sagen, welcher Code im Fehlerfall ausgeführt werden soll

6. **Möglichkeit Exceptions zu werfen**

Wenn Prozess versucht außerhalb des virtuellen Adressraums auf Speicher zuzugreifen oder beim Versuch privilegierte Operationen auszuführen

Herausforderungen

- Bei Prozessstart muss das Betriebssystem einen geeigneten freien Speicherbereich finden und allozieren
- Bei Prozessende (freiwillig oder anderweitig) muss der Speicher wieder in die Liste mit freiem Speicher eingetragen werden, Datenstrukturen etc. sollten aufgeräumt werden
- Beim Context Switch müssen Base- und Bounds-Register weggespeichert bzw. wiederhergestellt werden (Vereinfachte Annahme: alle Prozesse liegen im Speicher)
- Wird ein Prozess im Speicher re-alloziert, muss der Prozess vorübergehend gestoppt werden
Exception Handlers werden benötigt und müssen vom Betriebssystem bereitgestellt werden

Referenzen

Bildnachweise