程式相關資訊

* 執行trace(大約 37萬個request)，耗時約35分鐘
  + 發生錯誤，就使用command【time】(ex: time ./s)
* 當GDB找不到錯誤時，在命令列加上【-Wall】可以得到更多訊息
  + Ex: gcc -o test test.c -g -Wall
* 把陣列是global or not會影響結果，通常放在main裡面會吃掉太多記憶體空間，但放在main外面(global)則不會，目前理由不明
* 在debug的時候，不要一直去想gdb顯示出來錯誤的那行，很有可能實際問題不在那裡，可先將顯示出來的那行註解掉，看接下來出現那些問題(如果顯示出來的那行不是實際錯誤的那行，那此時高機率會出現其他錯誤，接下來就一直註解下去，最終就會看到真正的錯誤，or….使用GDB進階的指令來抓錯)
  + 明顯不適錯誤的範例：單純宣告—int a, b, c=0;
* 在ssd.c中同個sector仍有可能會進入不同block中，原因是，其實他們的physcial page number和channel number(element number)都是不同的。
* 也就是說看似是是同個sector，其實可能是因為原本放在write buffer的sector被踢掉，而其後又被存取，就被分配到不同channel的不同block，因此若只印出sector number, block number就會有一種，該sector出現在兩個block內的誤會
* Simulation(all buffer) VS simulation(ignore low benefit block)
  + 若有ignore，可以提升write buffer的hit ratio同時減少flush count，但這會讓資料量變少(因為只有被踢下來的會有duration value)
  + 反之雖然有足夠的資料量，但performance不好(all buffer)