

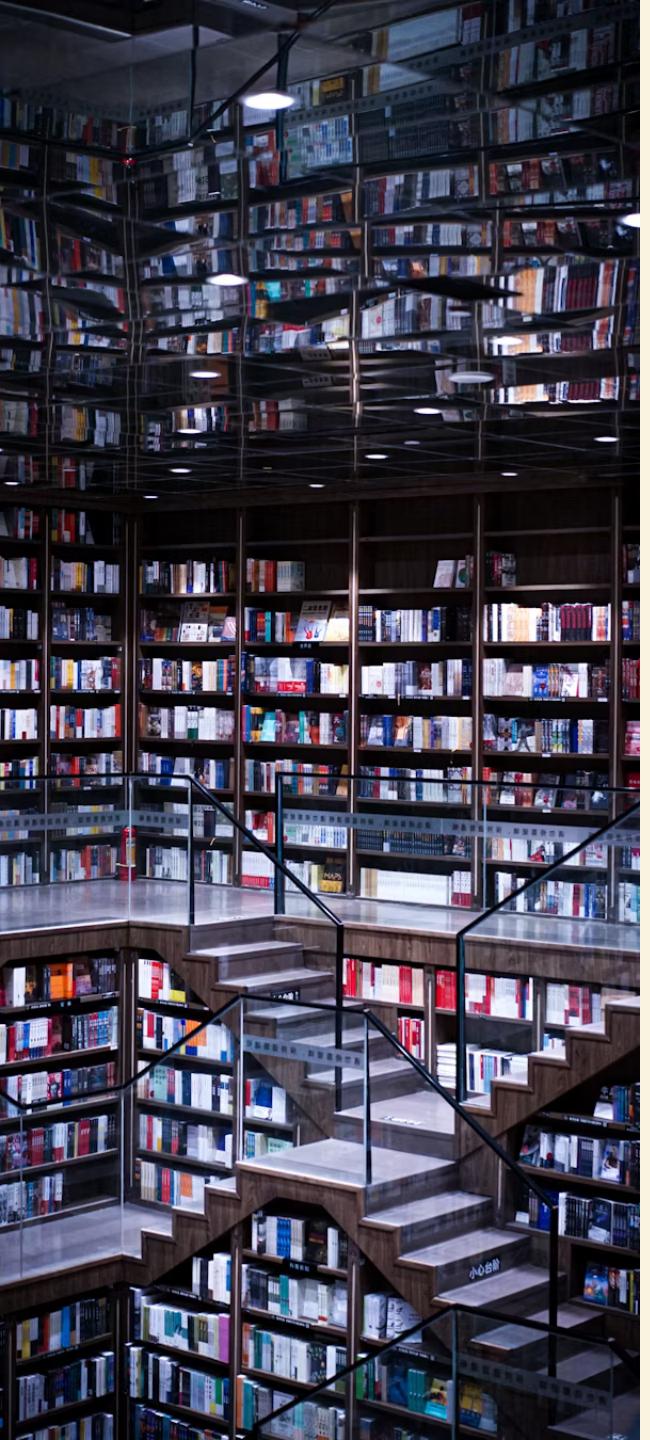
Aspectos de Gerenciamento de Dados

Memória Virtual e Arquivos

Engenharia de Computação

Pontifícia Universidade Católica de Campinas

Prof. Dr. Denis M. L. Martins





Objetivos de Aprendizado

Ao final desta aula, você será capaz de:

- Compreender abstrações de memória e arquivos em SO
- Entender o conceito e o funcionamento de memória virtual
- Descrever componentes-chave de sistemas de arquivos

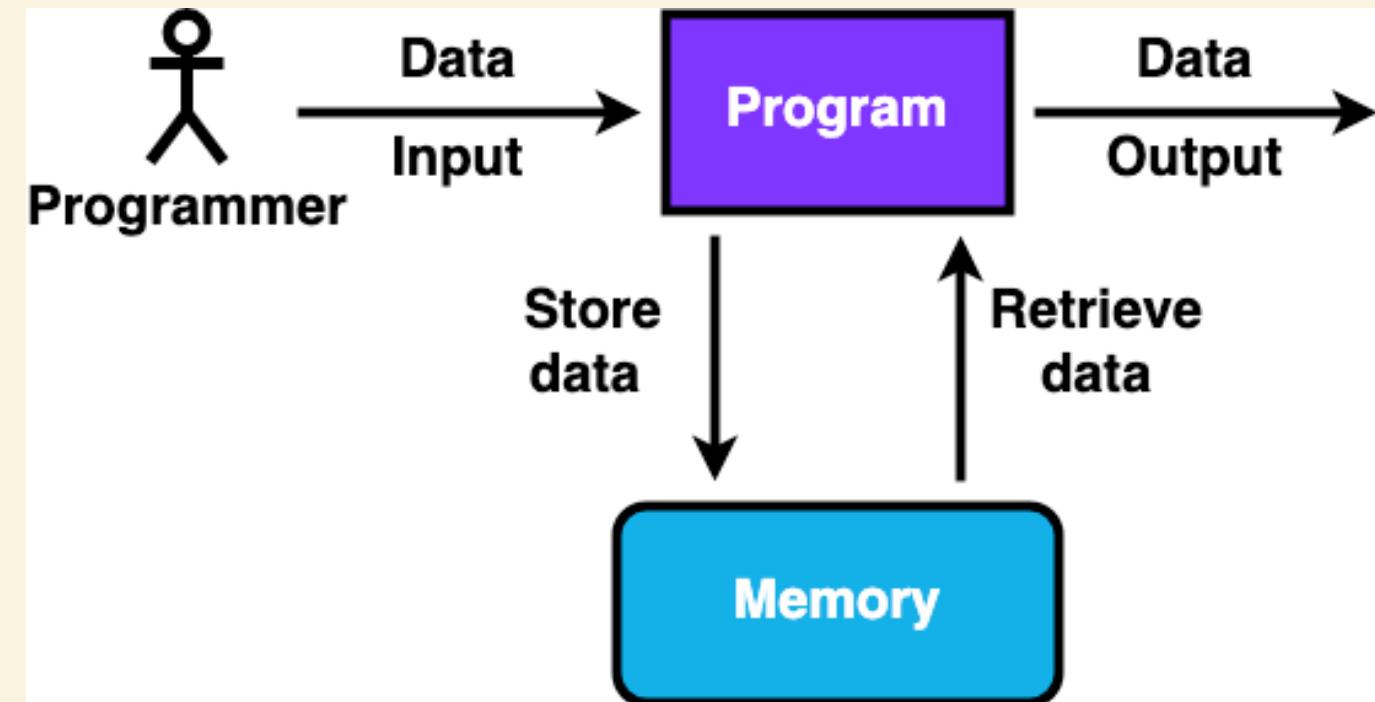
Disclaimer

Parte do material apresentado a seguir foi adaptado de:

- [IT Systems – Open Educational Resource](#), produzido por [Jens~Lechtenböger](#); e
- [Open Education Hub - Operating Systems](#)

Imagens decorativas retiradas de [Unsplash](#)

Visão Geral



Fonte da Imagem: [OER OS](#)

Critérios para o SO

- Recuperar e armazenar o mais rápido possível
- Uso ótimo do espaço de memória
 - Quando os dados não estão sendo usados, a memória é liberada imediatamente
 - Minimizar o tempo em que a memória está reservada, mas não utilizada
 - Os dados devem ocupar o menor espaço necessário
- Segurança
 - Correção dos dados
 - Isolamento dos dados

Uma Perspectiva do Programador sobre os Dados

- Dados = variáveis
- Operações: declarar/ler/escrever
- Variáveis são armazenadas na memória, portanto, dependendo da linguagem, você também pode:
 - Alocar memória
 - Desalocar memória



Exemplo

```
class Pokemon:  
    def __init__(self, id, name):  
        self.id = id  
        self.name = name  
  
    def __repr__:  
        return "[id: " + str(self.id) + ", name: " + self.name + "]"  
  
    def __del__:  
        print("destroying " + self.name)  
  
pokedex = []  
pokedex.append(Pokemon(1, "Pikachu"))  
pokedex.append(Pokemon(2, "Charizard"))  
# ...  
print(pokedex)
```

Desempenho: Depende de...

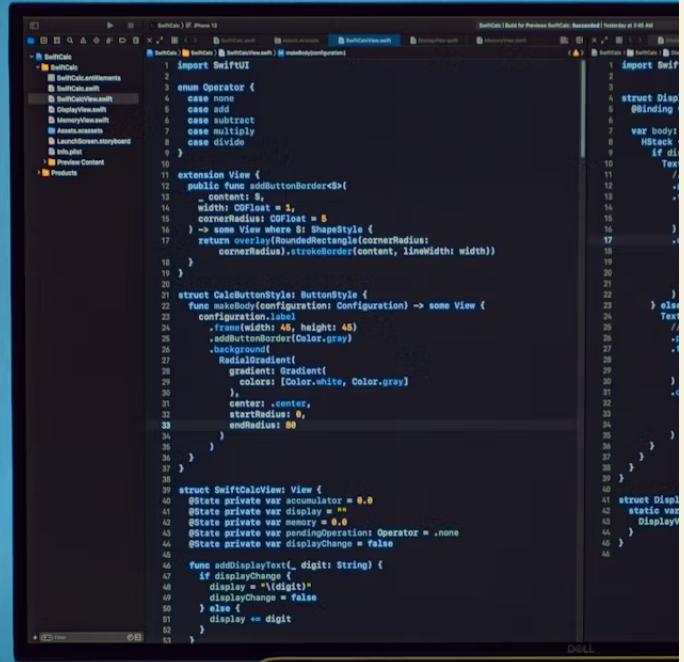
- Número de cópias de memória

```
for i in range(1000000): print(pokemon[i])
```

- Grau de reutilização da memória

- Número de alocações/desalocações de memória

```
arr->ptr = realloc(arr->ptr, sizeof(int)*(arr->len + 1));  
arr->ptr[arr->len] = elem;  
arr->len++;
```



```

1 import SwiftUI
2
3 enum Operator {
4     case none
5     case add
6     case subtract
7     case multiply
8     case divide
9 }
10
11 extension View {
12     public func addButtonBorder<T>(
13         _ content: T,
14         width: CGFloat = 1,
15         cornerRadius: CGFloat = 5
16     ) -> some View where T: ShapeStyle {
17     return overlay(RoundedRectangle(cornerRadius:
18         cornerRadius).strokeBorder(content, lineWidth: width))
19 }
20
21 struct CalcButtonStyle: ButtonStyle {
22     func makeBody(configuration: Configuration) -> some View {
23         configuration.configure(
24             .size(width: 48, height: 48)
25             .addButtonBorder(Color.gray)
26             .background(
27                 RadialGradient(
28                     gradient: Gradient(
29                         colors: [Color.white, Color.gray]
30                     ),
31                     center: .center,
32                     startRadius: 0,
33                     endRadius: 80
34                 )
35             )
36         )
37     }
38 }
39
40 struct SwiftCalcView: View {
41     @State private var display = "0.0"
42     @State private var display = ""
43     @State private var memory = "0.0"
44     @State private var pendingOperation: Operator = .none
45     @State private var displayChange = false
46
47     func addDisplayText(_ digit: String) {
48         if displayChange {
49             display = "\((digit))"
50             displayChange = false
51         } else {
52             display += digit
53         }
54     }
55 }

```



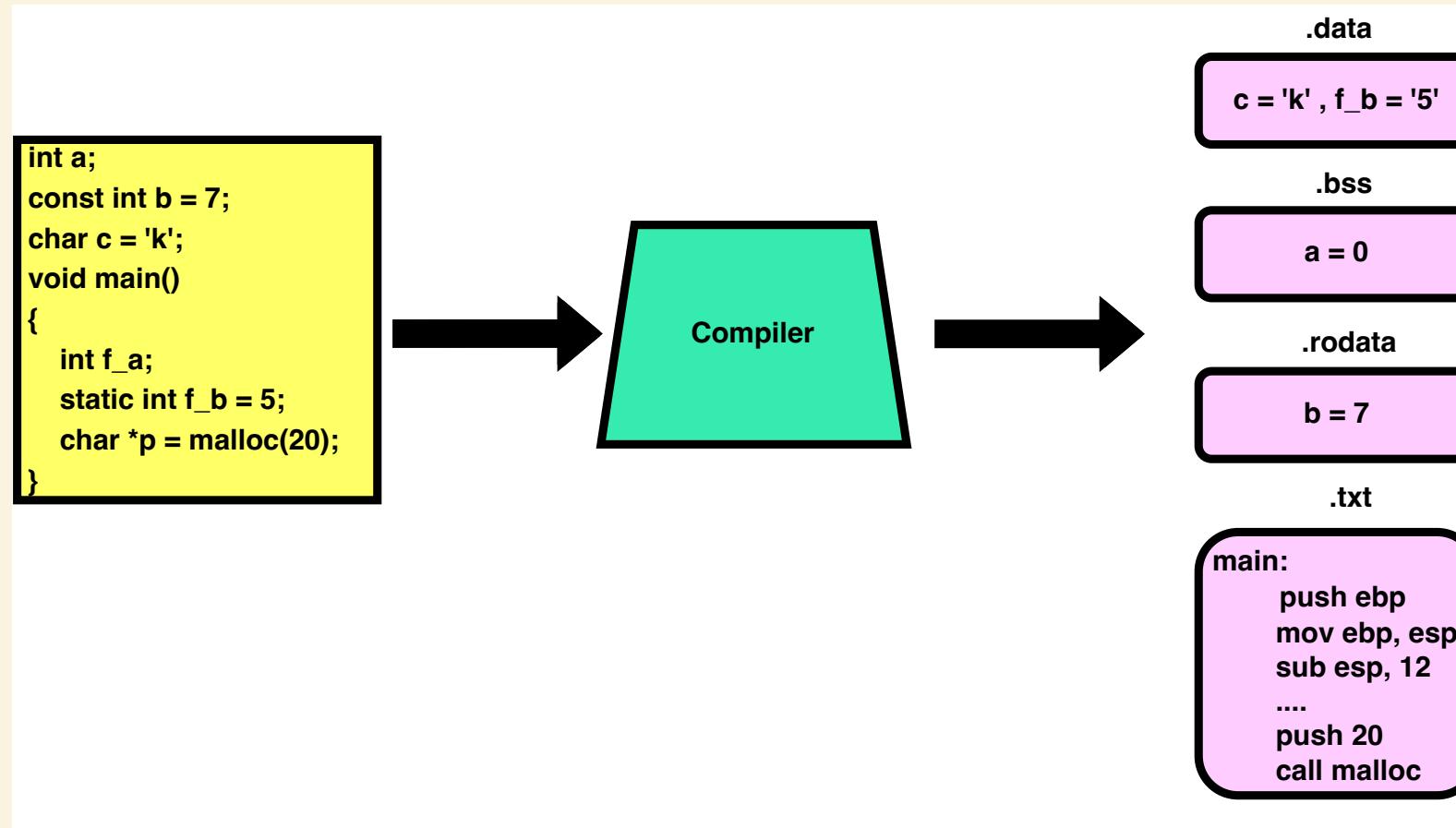
Uso de Espaço: Depende de...

- Como armazenamos os dados
- Uso tipos apropriados para as variáveis
- Quão cedo a memória é liberada

Quem gerencia a memória?

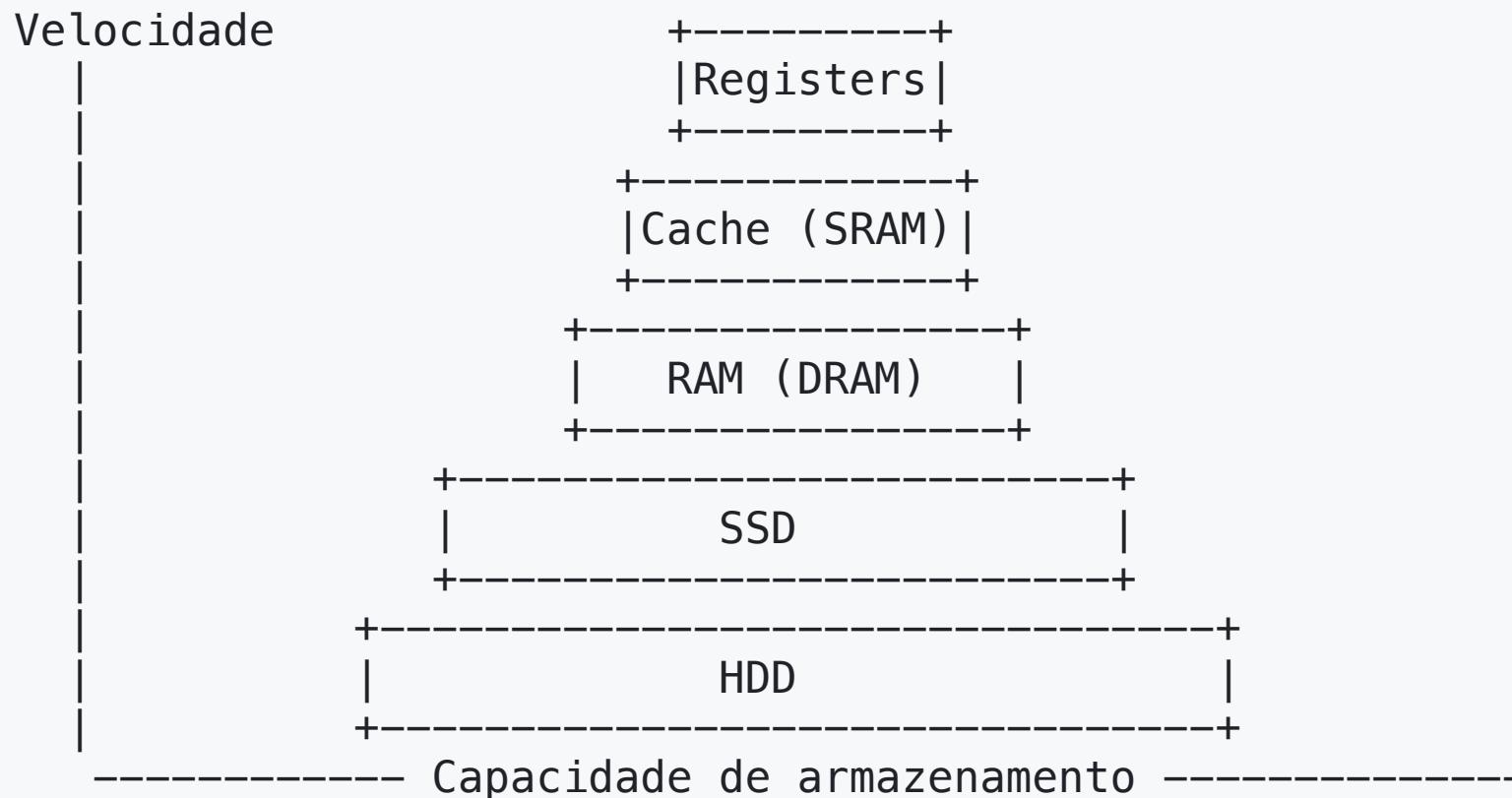
- Você (o programador) - C/C++
- A linguagem de programação - Python, Java
- Uma implementação de biblioteca - C/C++
- O sistema operacional - para todas as linguagens

Perspectiva da Linguagem de Programação



Fonte da Imagem: [OER OS](#)

Perspectiva do Hardware: Hierarquia de memória

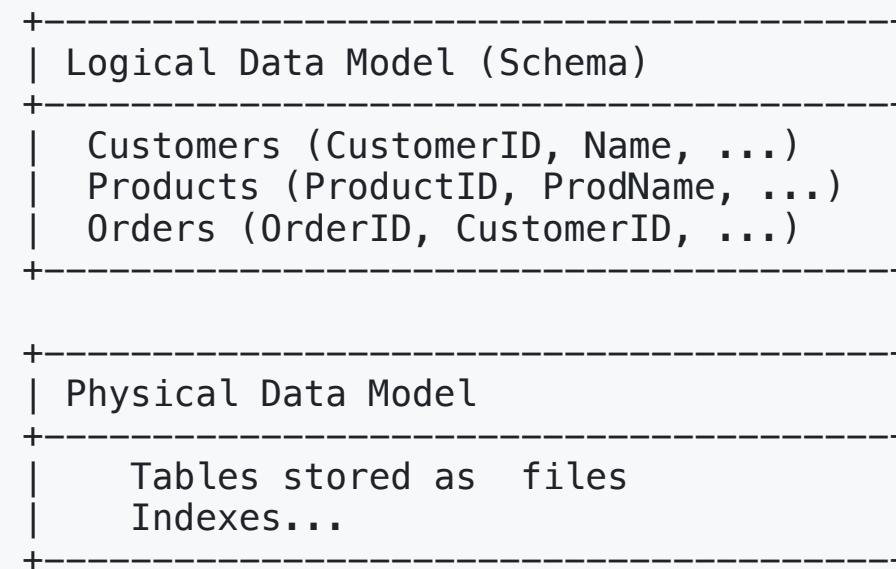


Latency: https://colin-scott.github.io/personal_website/research/interactive_latency.html

Memória principal como "cache" de memória secundária

Exemplo: Bancos de Dados

- Memória principal armazena *database buffer* + código de aplicações e do SGBD
- Memória secundária armazena arquivos "físicos" do BD.
- Movimentação de dados entre memória secundária e memória principal é chamada de I/O (input/output) → Supervisionada pelo SO

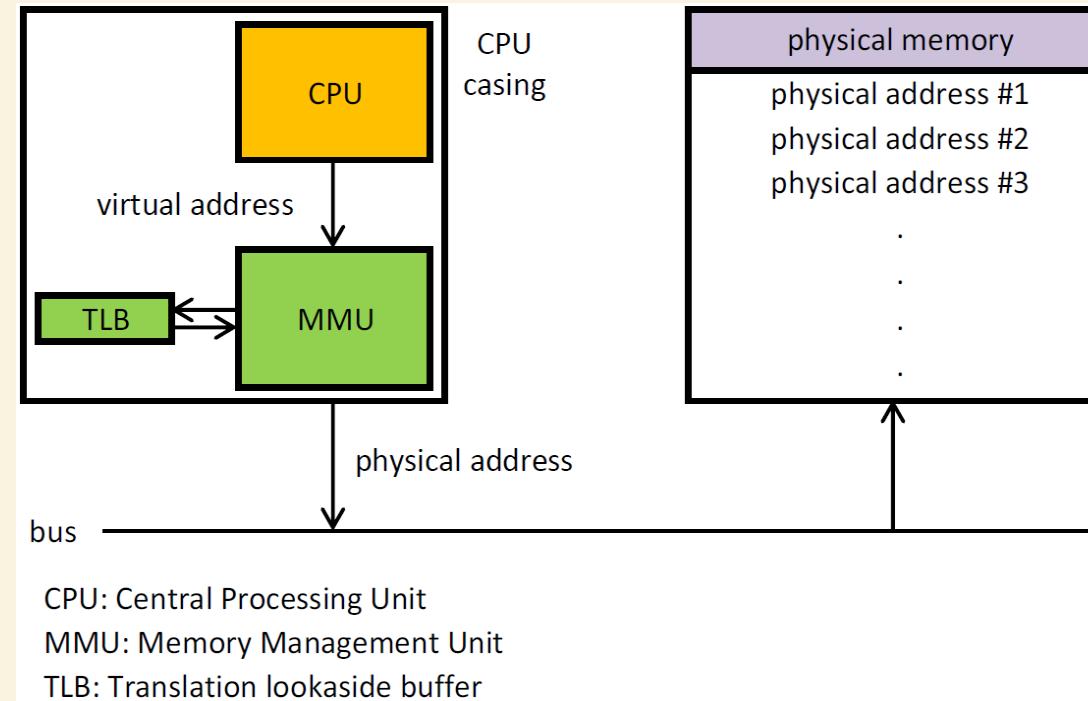


Objetivos Principais

- Maximizar a taxa de transferência de memória.
- Maximizar a utilização da memória.
- Garantir a consistência do espaço de endereço.
 - Prover "visão" uniforme de memória para processos
- Fornecer proteção de memória para processos.



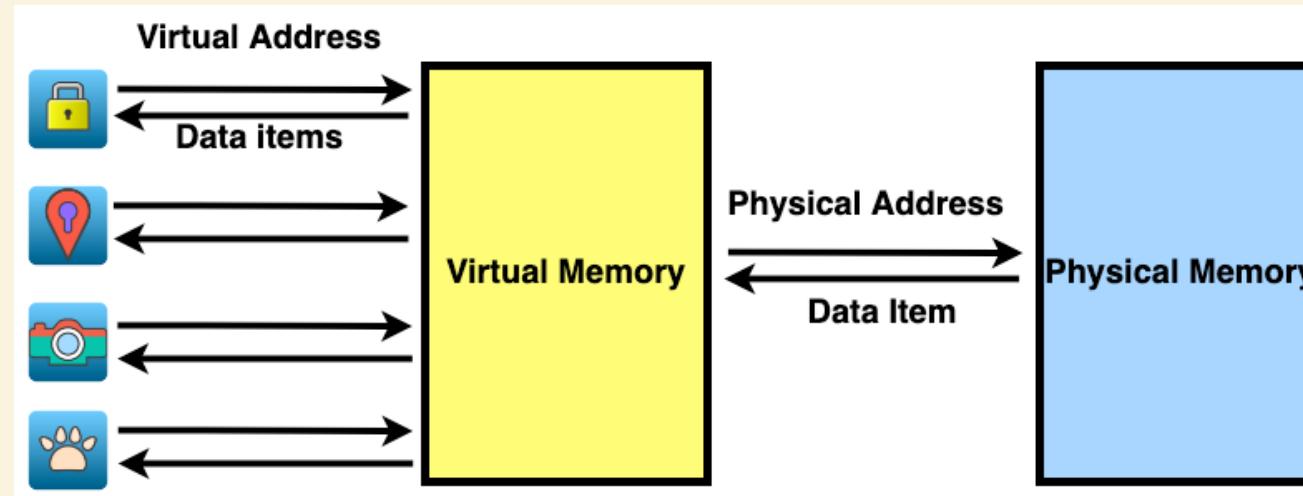
Memory Management Unit (MMU)



- CPU não acessa diretamente endereços de memória física
 - Requisita da MMU endereços virtuais
- MMU traduz endereços virtuais em endereços físicos (**extremamente rápida**)
- Kernel envolvido para tarefas complexas (por exemplo, decidir o que remover da memória)

Memória Virtual

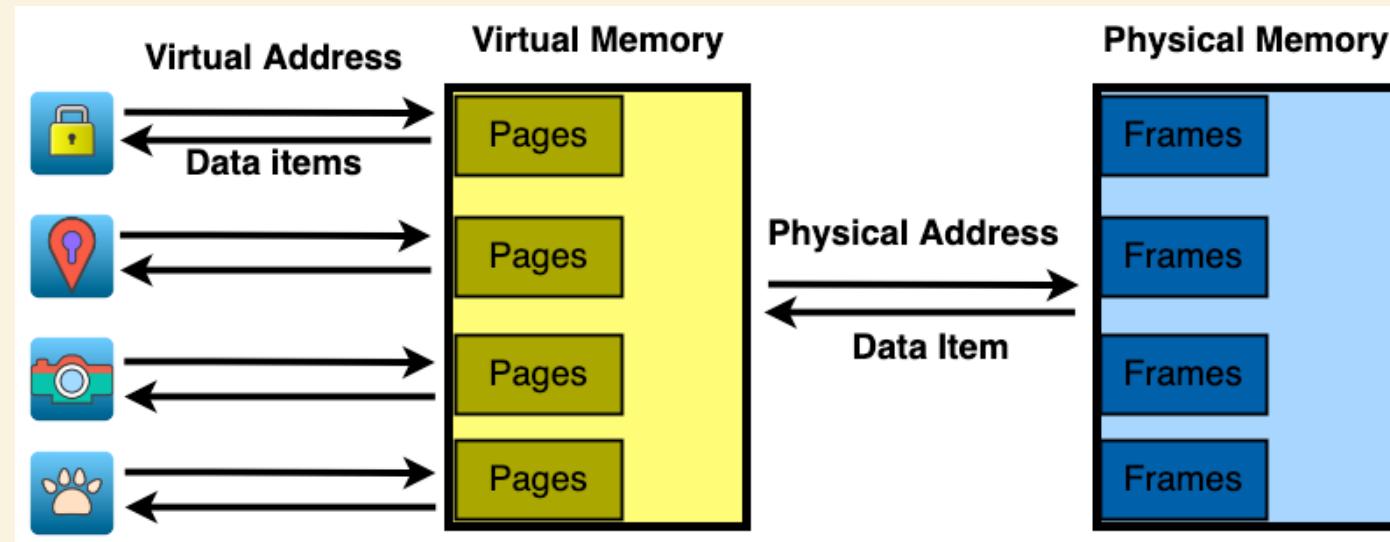
- Os processos trabalham com memória virtual como se fosse memória física
- Cada processo pode endereçar todo o espaço de endereço (potencialmente, mais do que o tamanho da RAM)
- Cada processo é encapsulado (não tem acesso à memória de outro processo)
- Penalidades: hardware e software adicionais necessários, tempo extra gasto ao acessar a memória



Fonte da Imagem: [OER OS](#)

Páginas/Frames

- Uma página é uma unidade de memória virtual
- Um frame é uma unidade de memória física
- Um tamanho de página/frame é tipicamente 4 KB
- Páginas virtuais são mapeadas para frames físicos
- O mapeamento é armazenado em uma tabela de páginas



Fonte da Imagem: [OER OS](#)

Interface do Sistema Operacional com Memória Virtual

- `/proc/<PID>/mem` - acesso à memória virtual
 - `demo/proc_mem/`
- `/proc/<PID>/page_map` - acesso aos mapeamentos de página
 - `demo/proc_pagemap/`
- `/dev/mem` - acesso à memória física
 - `demo/proc_pagemap/`

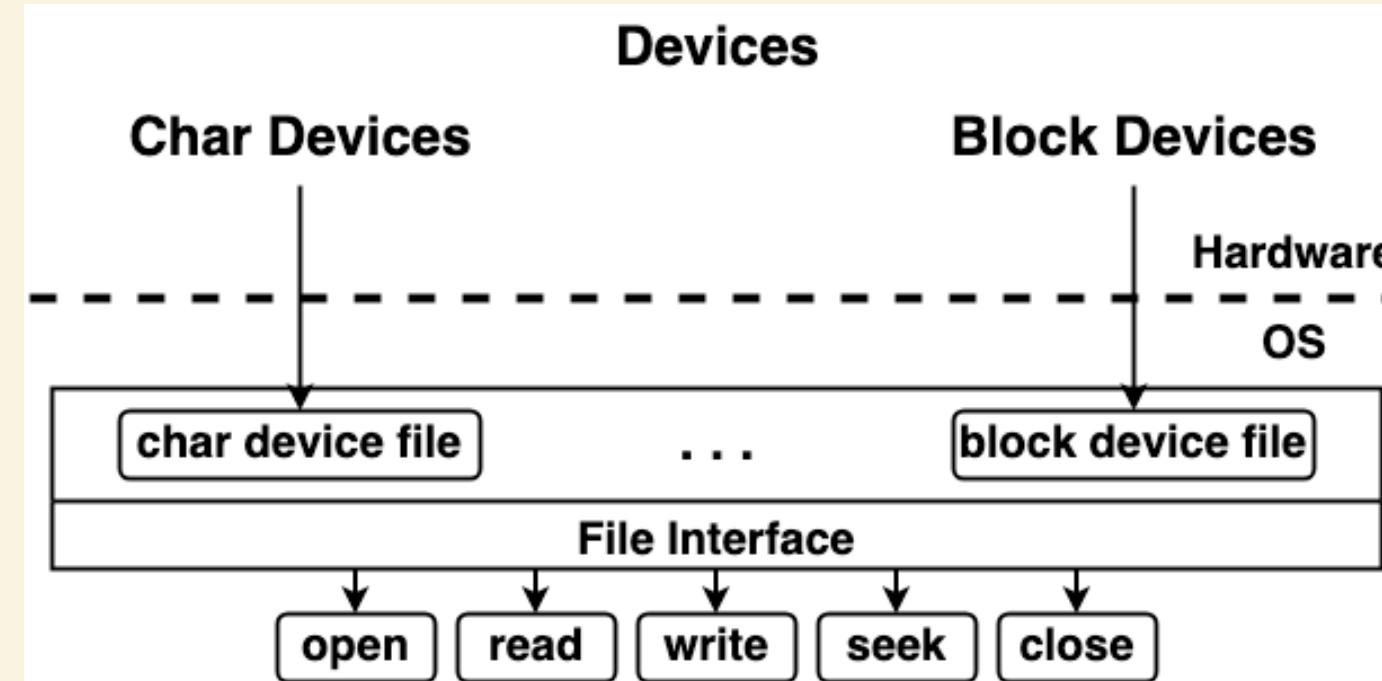
Sistemas de Arquivos

Arquivos

- Arquivos são abstrações comuns do SO para organizar dados e armazená-los de maneira persistente.
 - Persistência: SO deve manter dados mesmo que haja cortes de energia ou falhas no sistema.
- *File Descriptors*: SO representa arquivos via números inteiros chamados *descriptors*
 - Arquivos: *named streams of bytes*
 - Abstração: arquivos, diretórios, dispositivos de I/O, acesso de rede, etc.
- Operações: `open` , `close` , `read` , `write`

Representação de Dispositivos de I/O no Linux

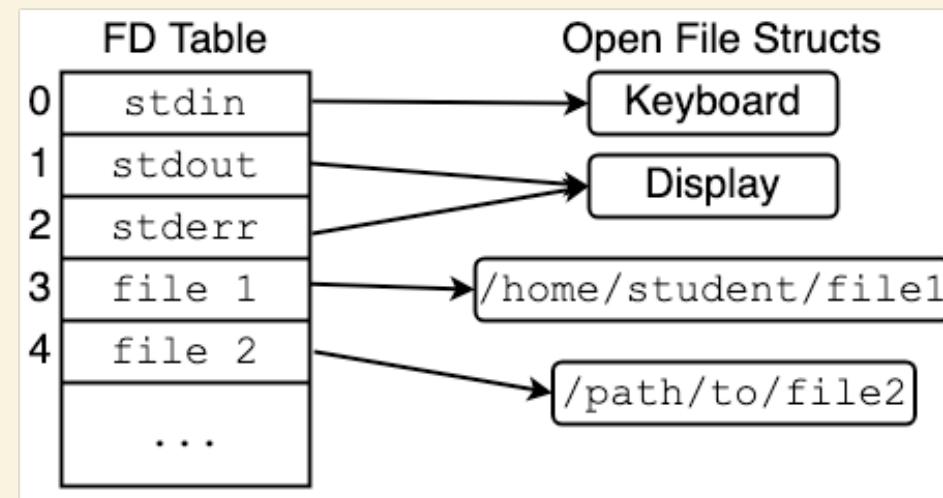
Linux abstrai um dispositivo de I/O como um arquivo especial (diretório `/dev`)



Fonte da Imagem: [OS Team - OS OER](#)

Arquivos

- O padrão POSIX descreve 3 descritores (numerados 0, 1, 2) para cada processo:
 - 0 : *Standard input*, `stdin` (e.g., entrada do teclado)
 - 1 : *Standard output*, `stdout` (e.g., imprimir na tela ou no terminal)
 - 2 : *Standard error*, `stderr` (e.g., imprimir mensagem de erro no terminal)



Fonte da Imagem: [OS Team - OS OER](#)

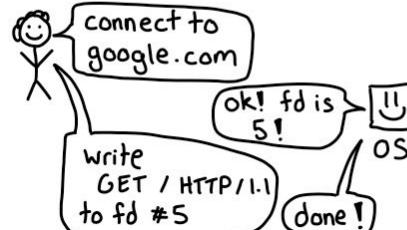
JULIA EVANS
@b0rk

file descriptors

Unix systems use integers to track open files



When you read or write to a file/pipe/network connection you do that using a file descriptor



`lsof` (list open files) will show you a process's open files

```
$ lsof -p 4242 ← PID we're interested in
FD  NAME
0  /dev/pts/tty1
1  /dev/pts/tty1
2  pipe:29174
3  /home/bork/awesome.txt
5  /tmp/
```

↑
FD is for file descriptor

file descriptors can refer to:

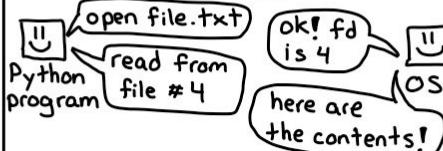
- files on disk
- pipes
- sockets (network connections)
- terminals (like xterm)
- devices (your speaker! /dev/null!)
- LOTS MORE (eventfd, inotify, signalfd, epoll, etc etc)

 not EVERYTHING on Unix is a file, but lots of things are

Let's see how some simple Python code works under the hood:

Python:
`f = open("file.txt")
f.readlines()`

Behind the scenes:



(almost) every process has 3 standard FDs

stdin → 0
stdout → 1
stderr → 2

"read from stdin"
means

"read from the file descriptor 0"

could be a pipe or file or terminal

Fonte da Imagem: [Julia Evans](#)

Redirecionamento de Fluxos (Streams)

- Fluxos de bytes podem ser redirecionados:
- Por exemplo, enviar a saída para um arquivo em vez do terminal:

```
head names.txt > first10names.txt
```

- Relembre [Command Line Murders](#)

- O programa `head` invoca chamadas de sistema:
 - Abre o arquivo `names.txt`, resultando em um descritor de arquivo recém-alocado.
 - Lê do descritor de arquivo para `names.txt`.
 - Escreve no fluxo padrão de saída (`stdout`), que é aberto automaticamente por padrão.
- Operador `>` redireciona o `stdout` do processo para um arquivo: `first10names.txt`.
- Além disso, muitos comandos podem acessar dados em `stdin`: `head < names.txt`
- Operador `<` redireciona um arquivo para o `stdin` do processo: acesso ao `names.txt` via `stdin`.

Descritores de Arquivo em `/proc/<pid>/fd`

Para um processo com ID `<pid>`, o subdiretório `/proc/<pid>/fd` indica seus descritores de arquivo.

- As entradas são links simbólicos que apontam para os destinos reais.
- Use `ls -l` para ver os números e seus destinos, por exemplo:

```
lrwx----- 1 root root 64 Jun 26 15:34 0 --> /dev/pts/3
lrwx----- 1 root root 64 Jun 26 15:34 1 --> /dev/pts/3
lrwx----- 1 root root 64 Jun 26 15:34 2 --> /dev/pts/3
lr-x----- 1 root root 64 Jun 26 15:34 3 --> /dev/tty
lr-x----- 1 root root 64 Jun 26 15:34 4 --> /etc/passwd
```

Permissões de Acesso



- Quem tem permissão para fazer o quê?
- O sistema controla o acesso a objetos por sujeitos.
- **Objeto:** qualquer coisa que precise ser protegida: por exemplo, uma região de memória, um arquivo, um serviço.
 - Com operações diferentes dependendo do tipo de objeto.
- **Sujeito:** entidade ativa que utiliza os objetos, ou seja, um processo.
 - Threads dentro de um processo compartilham as mesmas permissões de acesso.
 - O sujeito pode também ser o próprio objeto, por exemplo, terminar uma thread ou um processo.



Permissões de Acesso (cont.)

- O sujeito age em nome de um principal.
- **Principal:** Usuário ou unidade organizacional.
- Diferentes principais e sujeitos têm permissões de acesso diferentes sobre objetos diferentes.

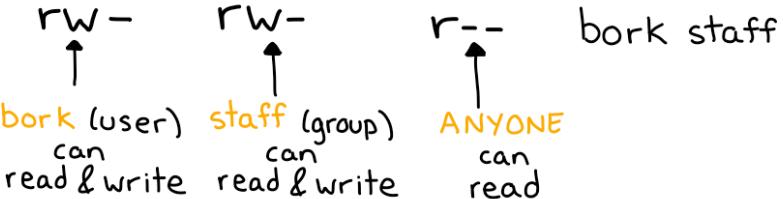
unix permissions

drawings.jvns.ca

There are 3 things you can do to a file

↓ read ↓ write ↓ execute

ls -l file.txt shows you permissions
Here's how to interpret the output:



File permissions are 12 bits

		user	group	all
setuid	setgid	000	110	110 100
sticky		rwX	rwX	rwX

For files:

r = can read

w = can write

x = can execute

For directories it's approximately:

r = can list files

w = can create files

x = can cd into & modify files

110 in binary is 6

$$\begin{aligned} \text{So } & \text{rw- r-- r--} \\ &= 110 \ 100 \ 100 \\ &= 6 \ 4 \ 4 \end{aligned}$$

chmod 644 file.txt means change the permissions to:

rw- **r**-- **r**--

Simple!

setuid affects executables

\$ ls -l /bin/ping

rws r-x r-x root root

this means ping always runs as root

setgid does 3 different unrelated things for executables, directories, and regular files



Fonte da Imagem: Julia Evans

Controles de Acesso a Arquivos

- **Access Control List (ACL)**: lista de permissão de acesso associados a objetos.
- O comando `ls` lista arquivos e diretórios.
 - Com a opção `-l` em formato “longo” (detalhado).
- Os ACLs não são para usuários individuais; em vez disso, são definidos separadamente para o proprietário, grupo e outros.
 - **Owner**: Inicialmente, o criador; a propriedade pode ser transferida.
 - **Group**: Usuários podem ser agrupados, por exemplo, para compartilhar arquivos em um projeto conjunto.
 - **Other**: Todos os demais.

Controles de Acesso a Arquivos (cont.)

- Um tipo de arquivo, seguido por três triplas com permissões:
 - Arquivo (-), diretório (d), link simbólico (l), etc.
 - Leitura (r), escrita (w), execução (x) (para diretórios, "execução" significa "travar").
 - Definir ID de usuário/grupo (s), sticky bit (t).

```
> ls -l /etc/shadow /usr/bin/passwd
```

```
- rw- r-- --- 1 root shadow 2206 Jan 11 2024 /etc/shadow
- rws r-x r-x 1 root root 68208 Feb 6 13:49 /usr/bin/passwd*
```

Gerenciamento de ACLs

- Gerenciamento de ACLs com chmod
 - Consulte a página do manual: `man chmod`
- Permissões através de padrão binário ou simbólico
 - O desenho anterior ilustra os padrões binários para r, w, x
 - As especificações simbólicas contêm
 - entre outros, `u` , `g` , `o` para usuário, grupo, outros, respectivamente,
 - seguido de `+` ou `-` para adicionar ou remover uma permissão,
 - seguido de um de r, w, x, s, t (e mais)
 - Por exemplo: `chmod g+w file.txt` adiciona permissões de escrita para membros do grupo no arquivo `file.txt` .

Dúvidas e Discussão
