

Архитектура компьютера ЛР (Доклад. Статья)

18.12.2023-Monday

Устройство виртуальной памяти RISC-V и как учебная ОС xv6 ее использует

В рамках этой статьи я постараюсь связать курсы Операционных систем и Архитектуры компьютера (а так же ЯП, ОПД и др.). Я постараюсь дать детальное понимание представленных в курсах абстракций. Для подготовки использовались указанные курсы и учебное пособие по xv6 и спецификация RISC-V; от туда же и изображения. Ну, еще некоторые статьи из интернета (см. [ссылки](#)).

Введение

Для начала стоит напомнить основные идеи и определить терминологию которую будем дальше использовать. Если вам какой-то следующих разделов абсолютно понятен, можете пропускать его, ведь здесь мы не будем вдаваться в детали.

Суть виртуальной памяти и ее назначение

Виртуальная память — это технология управления памятью компьютера, использующаяся в современных процессорных архитектурах и операционных системах, далее **VM** (Virtual Memory). Мы будем рассматривать *страничную VM*.

Виртуальная память применяется для

- увеличения доступного объема памяти,
- изоляции процессов,
- автоматического управления совместным доступом процессов к ресурсам (в том числе работа с устройствами)

и много чего еще.

Эта технология пришла как альтернатива имевшимся простой сегментной памяти, и простому пейджингу. Она устраняет недостатки своих предшественников, но при этом имеет и свои недостатки такие, к примеру, как множественное обращение к памяти для декодирования одного адреса и усложнение архитектуры для противодействия замедлению из-за этого.

Архитектура RISC-V

RISC-V — это современная процессорная архитектура, представитель (не поверите 😊) семейства RISC.

Эта архитектура является открытой в отличие от ARM, как представителя RISC, (и представителей CISC: x86 Intel/AMD, и VLIW: e2k, EPIC, и еще Loongson и много кого еще) пополняя ряды открытых архитектур MIPS, OpenSPARC и OpenPOWER и др. RISC-V Foundation занимается разработкой и специфицированием архитектуры. Открытость архитектуры дает большие надежды на удешевление процессоров на рынке и повышение безопасности компьютеров.

К тому же открытость архитектуры позволяет использовать ее как учебное пособие в университетах.

RISC-V имеет немаленькую историю и, что называется, стоит на плечах гигантов: берет из имеющихся архитектур хорошие решения и избавляется от их недостатков. Разумеется, это не серебряная пуля, но очень многообещающая в свете возможностей RISC архитектур представленных Apple.

В данный момент эта архитектура применяется не так широко как другие: в основном встроенные системы и экспериментальные устройства, но есть и рабочие ЦПУ для ПК. Поэтому имеется множество специфицированных версий архитектуры: Sv32, Sv39, Sv48 и др. для процессоров разного назначения.

Операционная система xv6

Xv6 — это учебная операционная система разработанная в университете MIT для обучения студентов основам устройства и разработки операционных систем.

Xv6 является UNIX-подобной и POSIX-**несовместимой** (очень мало системных вызовов) ОС. К ней имеется подробная документация, которую можно использовать как учебный материал.

xv6-riscv

Изначально xv6 была разработана под архитектуру x86, но позже авторы решили перенести разработку на более простую RISC-V Sv39, т. е. код отвечающий за низкоуровневую работу ОС были написан с использованием ассемблера этой архитектуры. Мы позже посмотрим какой именно это код.

Поэтому операционная система собирается с помощью специального `riscv-toolchain'a` и запускается в эмуляторе `qemu-system-riscv64`.

Система прерываний и режимы работы процессора

Система прерываний и режимы работы процессора — технологии использующиеся в процессорах в тандеме для повышения надежности и безопасности компьютерных систем.

Система прерываний позволяет менять поток выполнения программы на процессоре в зависимости от внешних условий (таймер сработал, возникла ошибка в программе, внешнее устройство запросило взаимодействие...).

Режимы работы процессора используются для разграничения доступных процессору инструкций от требующих специальные привилегии. Обычно выделяются 3 режима по увеличению привилегированности:

1. пользовательский U (User),
2. супервайзер S (Supervisor),
3. и машинный M (Machine).

Последний позволяет исполнять любые инструкции, первый только безопасные инструкции. Также могут быть дополнительные режимы, например, гипервизор (Hypervisor, для виртуализации в ОС), а могут и не быть какие-то лишние. Процессор может переключаться между режимами с помощью специальных команд обеспечивающих безопасность.

Зачастую при обработке прерываний необходимо проверить причину прерывания и в соответствии с этим изменить выполнение программы. Поэтому, если прерывание

происходит в пользовательском режиме, процессор, как правило, переключается в режим супервайзера делает свои делишки и возвращается обратно в режим пользователя. В этот момент важную роль играет виртуальная память, но об этом далее.

Устройство виртуальной памяти

Виртуальная память VM представляет собой метод превращения виртуального адреса VA (Virtual Address) в физический адрес PA (Physical Address).

$$VM : VA \rightarrow PA$$

При этом стоит учитывать, что

1. виртуальное адресное пространство много больше, чем доступное физическое,
2. разные процессы могут использовать одинаковые VA,
3. адресация происходит по-байтово,
4. гранулярность памяти для работы с запоминающими устройствами обычно 1 страница (4КБ),
5. нужно иметь возможность устанавливать права доступа к памяти.

Страничная виртуальная память для трансляции использует так называемые "Page Table" (PT) — таблицы страниц сопоставляющие виртуальный адрес с физическим. В них в каждой записи PTE (Page Table Entry) содержится *номер страницы* в физической памяти PPN (Physical Page Number) и *флаги доступа* к этой странице.

Номера физических страниц являются просто порядковыми номерами блока памяти размером в 1КБ (страницу), считая что они идут непрерывно от самого начала физической памяти. Поэтому адрес начала физической страницы PP (Physical Page) можно получить умножив номер страницы на ее размер PAGESIZE:

$$PPN \times PAGESIZE = PA$$

и таким образом виртуальная память представляет собой такое преобразование:

$$VA \xrightarrow{VM} PPN(PTE_{PT}(VA)) \times PAGESIZE = PA,$$

которое заключающееся в последовательном получении в нужной таблице страниц нужной записи, получении номера физической страницы из записи и получение физического адреса путём умножения на размер страницы.

Флаги доступа — просто последовательность бит в PTE кодирующих разные состояния страницы:

- валидная V (Valid)
- для чтения R (Read),
- для записи W (Write),
- для исполнения X (eXecute),
- для пользователя U (User),
- ...

Стоит отметить, что используется далеко не весь возможный диапазон виртуальных адресов, т. к. 64 бита слишком много для современных реалий (это несколько петабайт 🤖), так что последние биты зарезервированы для будущего использования, как и в PTE есть запасные биты для возможных значений PPN.

Реализация виртуальная память в RISC-V

Общий принцип

Примерно так, как описано выше, и устроена виртуальная память в RISC-V: версия Sv39 является 64 битной использующей только первые 39 бит для виртуального адреса.

Для навигации по Page Table используются последние 27 значащих бит VA, первые 12 бит используются для адресации внутри физической страницы ($2^{12} = 4096 = \text{PAGESIZE}$ 🤪)

Все последние не используемые биты 64 битного адреса должны иметь значение последнего значащего бита адреса согласно спецификации.

Page Table Entry же в Sv39 занимает 54 бита: 10 бит для флагов доступа плюс 44 бит для хранения PPN (2^{44} страниц физической памяти можно адресовать 🤪).

Вот таким макаром из 39 бит виртуального адреса можно составить физический адрес из 44+12 бит (≈64 Пета Байт 🤪).

Схематично описанное можно представить так:

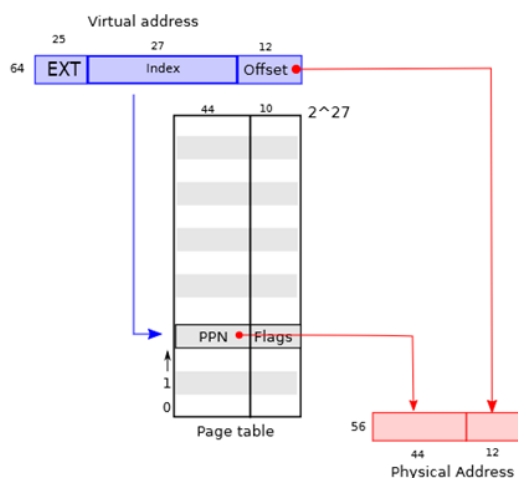


Figure 3.1: RISC-V virtual and physical addresses, with a simplified logical page table.

Тут стоит отметить, что для каждого процесса в ОС есть своя PT, ведь у разных процессов могут быть одинаковые VA которые ведут на разные PA. То, как сопоставляются PT и процессы, мы рассмотрим далее.

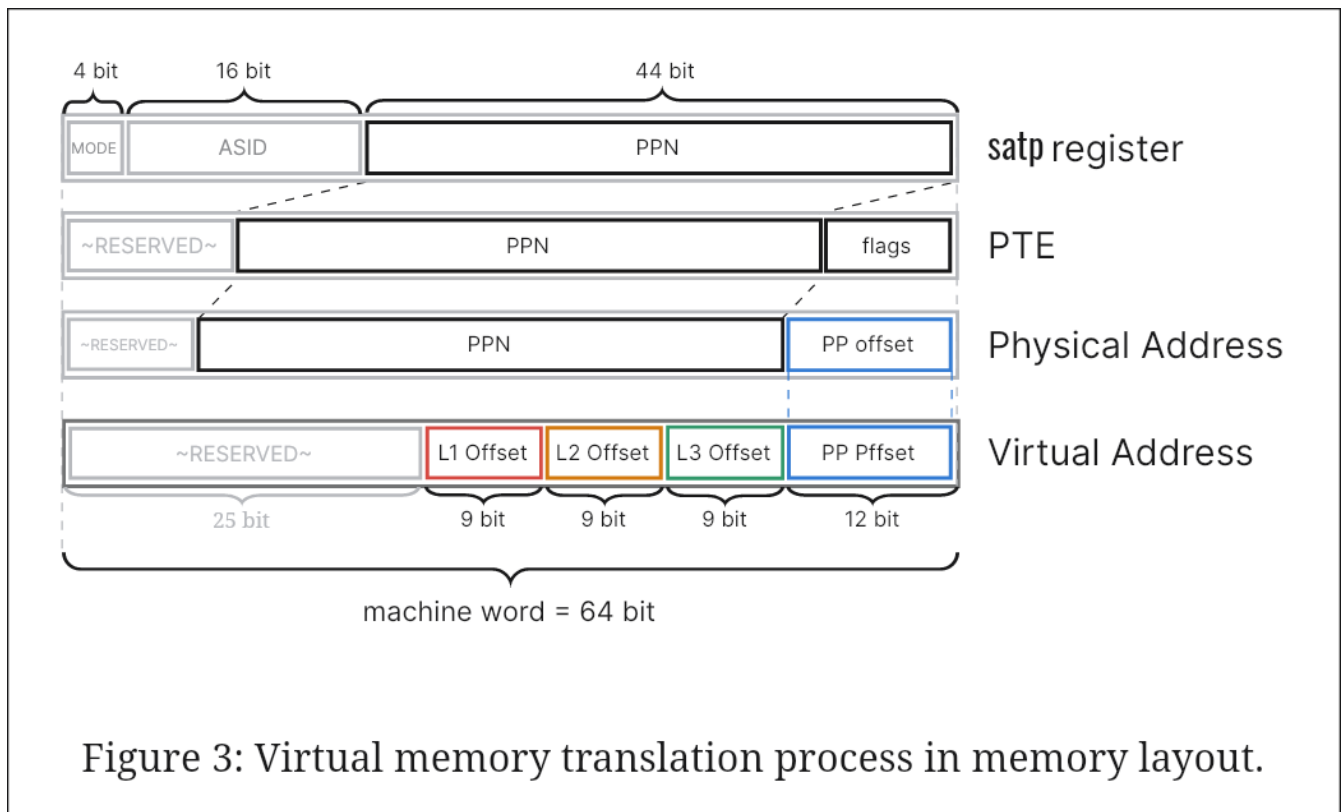
Детальное рассмотрение

Теперь, углубляясь в детали, стоит сказать, что Page Table на деле состоит из нескольких уровней, увеличивающих гибкость настройки трансляции адресов. Это присуще всем современным архитектурам. Конкретно Sv39, которую мы

рассматриваем, состоит из 3-х уровней, но в более сложных версиях их может быть и больше.

Уровни называются каталогом страниц PD (Page Directory) и представляют собой такие же PT, только они ограничиваются размером в 1 страницу. PD содержат 512 таких же 64-битных Page Table Entries ($512 \times 64 = \text{PAGESIZE}$ 🙌), хранящих 44-битный PPN и флаги доступа. Для адресации по PD, т. е. выбора нужной PTE, достаточно 9 бит ($2^9 = 512$ 🌀).

Графически размещение значений в памяти можно представить так (моё художество):



Дальше в дело вступает конструкция процессора: получая виртуальный адрес, он достает из него по очереди номер PTE для каждого уровня PD. С помощью PTE можно найти номер следующей по уровню страницы, в которой будет либо новая PD, либо страница с нужным PA. В зависимости от состояния PTE, т. е. флагов доступа, процессор определяет, какого вида эта страница:

- в любом случае страница должна быть валидна (V),
- для PD флаги RWX должны быть 0,
- для страницы данных флаги RWX должны быть специфицированной комбинации.

С получением PA из PD разобрались, но как получить самую первую (корневую) PD?

Для этого в RISC-V процессорах есть специальный регистр, хранящий PPN корневой PD для конкретного процесса. Регистр `satp` отвечает именно за это (всё довольно просто, ничего нового 😊). В нем хранится режим MODE в котором работает трансляция, PPN и еще кое-что по мелочи.

Иллюстративно это можно представить так (из xv6-book):

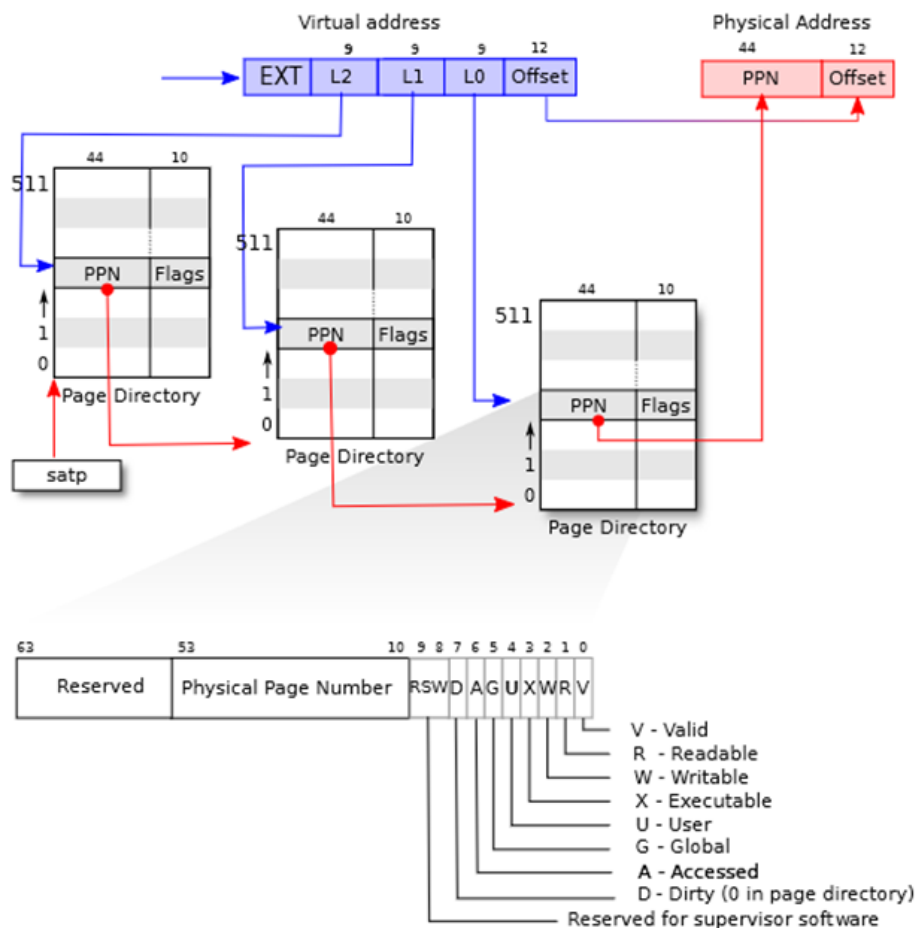


Figure 3.2: RISC-V address translation details.

или так, обращая внимание на то, что Page Table это всего лишь набор физических страниц памяти (моё художество):

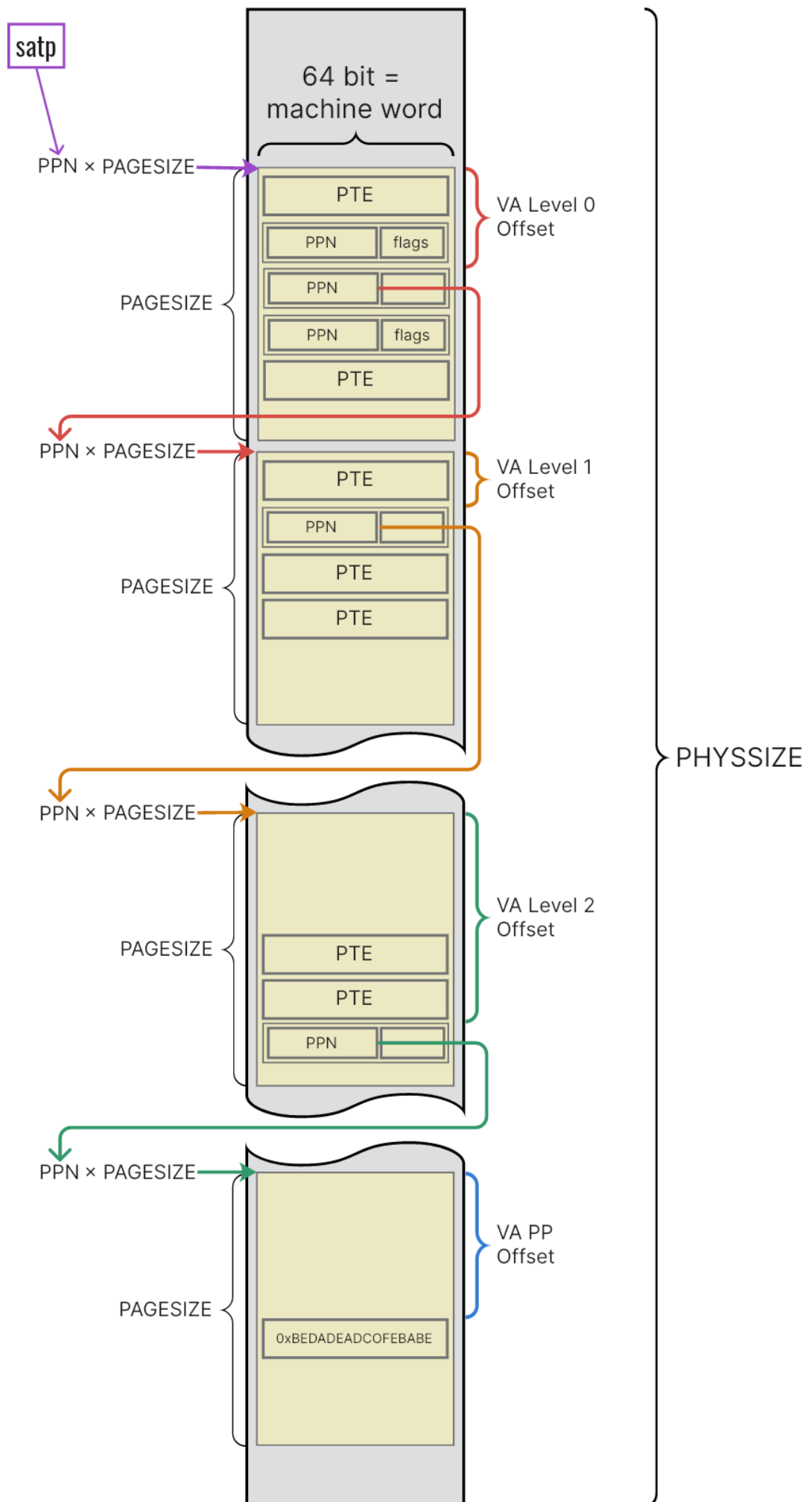


Figure 2: Virtual memory translation process in Physical memory.

Режима для Sv39 по большому счёту два:

- трансляция с 3 уровнями (MODE = 8)
- и без трансляции (MODE = 0).

Без трансляции VA соответствует ровно такому же PA. Это нужно, чтобы можно было получить доступ к любой ячейке физической памяти, например, в ядре ОС.

Таким образом, процесс трансляции сводится к 3 итерациям получения физического адреса страницы из нужного PTE в PD, начиная с той, на которую указывает `satp`.

В спецификации процесс трансляции описывается следующим образом:

4.3.2 Virtual Address Translation Process

A virtual address va is translated into a physical address pa as follows:

1. Let a be $\text{satp.ppn} \times \text{PAGESIZE}$, and let $i = \text{LEVELS} - 1$. (For Sv32, $\text{PAGESIZE}=2^{12}$ and $\text{LEVELS}=2$.)
2. Let pte be the value of the PTE at address $a + va.vpn[i] \times \text{PTESIZE}$. (For Sv32, $\text{PTESIZE}=4$.) If accessing pte violates a PMA or PMP check, raise an access exception.
3. If $pte.v = 0$, or if $pte.r = 0$ and $pte.w = 1$, stop and raise a page-fault exception.
4. Otherwise, the PTE is valid. If $pte.r = 1$ or $pte.x = 1$, go to step 5. Otherwise, this PTE is a pointer to the next level of the page table. Let $i = i - 1$. If $i < 0$, stop and raise a page-fault exception. Otherwise, let $a = pte.ppn \times \text{PAGESIZE}$ and go to step 2.
5. A leaf PTE has been found. Determine if the requested memory access is allowed by the $pte.r$, $pte.w$, $pte.x$, and $pte.u$ bits, given the current privilege mode and the value of the SUM and MXR fields of the `mstatus` register. If not, stop and raise a page-fault exception.
6. If $i > 0$ and $pa.ppn[i - 1 : 0] \neq 0$, this is a misaligned superpage; stop and raise a page-fault exception.
7. If $pte.a = 0$, or if the memory access is a store and $pte.d = 0$, either raise a page-fault exception or:
 - Set $pte.a$ to 1 and, if the memory access is a store, also set $pte.d$ to 1.
 - If this access violates a PMA or PMP check, raise an access exception.
 - This update and the loading of pte in step 2 must be atomic; in particular, no intervening store to the PTE may be perceived to have occurred in-between.
8. The translation is successful. The translated physical address is given as follows:
 - $pa.pgoff = va.pgoff$.
 - If $i > 0$, then this is a superpage translation and $pa.ppn[i - 1 : 0] = va.vpn[i - 1 : 0]$.
 - $pa.ppn[\text{LEVELS} - 1 : i] = pte.ppn[\text{LEVELS} - 1 : i]$.

(Довольно простое устройство, не правда ли 😊? Ускорение трансляции устроено куда сложнее...)

Стоит отметить, что по спецификации любые отклонения в организации PT влекут `page-fault exception`, который по всем правилам обрабатывается системой прерываний.

Страницы в памяти должны быть выравнены по 4096 байт, в противном случае обращение к такой повлечёт `page-fault`. Также Sv39 поддерживает так называемые «Суперстраницы», т. е. страницы большего размера чем 4096 байт: 1 МБ «`megapage`» и 1 ГБ «`gigapage`». Для их поддержки используется меньше уровней PD: на очередной итерации сразу находится валидная страница с не нулевыми флагами RWX, отсюда и такие размеры. Кстати сказать, они тоже должны быть выравнены, но уже по границе своего размера (элегантное решение 🍷).

Использование виртуальной памяти в xv6-riscv

Xv6 использует виртуальную память в соответствии со спецификацией. При запуске ОС для ядра отключается трансляция путем записывания 0 в регистр `satp` — пользовательские процессы же используют виртуальную память.

В xv6 имеется файл отвечающий за работу с виртуальной памятью: `kernel/vm.c`, в нем есть функции размечающие специальным образом адреса в Page Table каждого процесса, функции для манипуляции содержимым памяти и пр.

Функция `walk(pagetable, va, alloc)` отвечает за поиск физического адреса в PT по его VA в памяти процесса. Она делает 3 обращения к памяти так, как это делал бы процессор. Поэтому дополнительная разметка VM может замедлять работу программ, а сама по себе виртуальная память не так сильно бьёт по производительности, когда всю трансляцию выполняет схемотехника процессора.

Виртуальные адреса

В xv6 существуют специальные виртуальные адреса. Какие-то из них связаны с эмулятором в котором запускается ОС, какие-то с алгоритмом работы ЦПУ, какие-то с архитектурными особенностями ОС.

Qemu запускает ОС считая, что код ядра находится по адресу `0x80000000`, а всё что ниже отводится под память устройств. Поэтому и в xv6 весь код ядра загружается после этого адреса.

Иллюстрация размещения VA в ядре (из xv6-book):

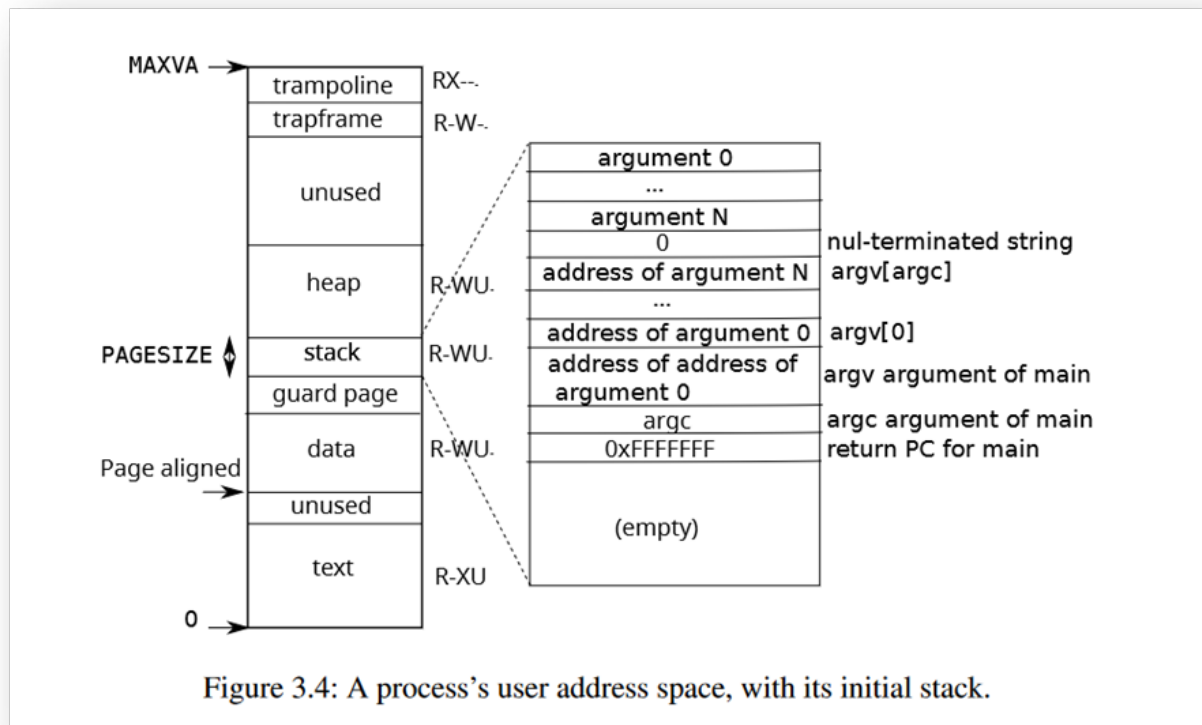


Figure 3.4: A process's user address space, with its initial stack.

Обработка прерываний

Процессор при возникновении прерывания сам переходит по заранее известному адресу обработчика, меняя при этом режим работы на режим супервайзера. При этом не происходит смены значения регистра `satp` — это сделано для оптимизации производительности прерывания. Так что код должен продолжить безопасно выполняться независимо от того, в ядре произошло прерывание или в пользовательском процессе.

За счет того, что РТ определяется состоянием регистра, получается возможным создавать ОС разделения времени путем сохранения состояния процесса, а именно регистров исполняющего его процессора (ядра), в вектор прерываний (trapframe). Таким образом обрабатывая прерывание по таймеру, можно осуществлять размещение процессов на процессоры (ядра).

Другие использования виртуальной памяти в ОС

Разумеется, применения виртуальной памяти не ограничиваются описанными ранее. Связку виртуальная память, система прерываний, режимы работы процессора можно использовать для реализации очень интересных схем работы с памятью.

Copy-on-Write

Методика Copy-on-Write (CoW 🐼) или «копирование при записи» позволяет сэкономить физическую память при создании новых процессов: новые страница физической памяти аллоцируются только тогда, когда становится необходимо изменить данные в ней. Реализуется это за счет манипуляции флагом записи `W` на общие для процессов страницы и обработки page-fault исключения.

Ленивая аллокация

Ленивая аллокация тоже позволяет экономить физическую память, например, тех случаях, когда процесс попросил у операционной системы больше памяти, чем ему сейчас нужно. В такой ситуации операционная система берет на себя ответственность за своевременную аллокацию памяти. И реализовать это можно так же, через обработку page-fault исключения и правильную разметку PT.

Прямой доступ к памяти и Memory-mapped IO

Еще одно интересное применение VM заключается в представлении в ней данных, которые находятся совершенно в другом месте, например, в файле или в регистрах какого-то устройства.

ОС может организовать ввод-вывод данных таким образом, чтобы они не проходили дополнительных стадий буферизации и записывались напрямую в оперативную память или память устройств по PA, сопоставленному с нужным VA. Так работает «прямой доступ к памяти» (Direct Memory Access) и Memory-mapped IO. (Случайный доступ к памяти файла так происходит значительно быстрее, чем через `lseek`, `fseek` 😊)

Итог

В рамках этой статьи мы рассмотрели устройство виртуальной памяти и способы ее применения на примере учебной операционной системы xv6 на платформе RISC-V. Надеюсь было очень полезно и информативно. Надеюсь, теперь абстракция виртуальной памяти не вызывает трудностей в понимании принципов ее работы.

Ссылки

Ссылки на источники:

- Спецификация RISC-V — <https://riscv.org/wp-content/uploads/2017/05/riscv-privileged-v1.10.pdf>
- Учебное пособие по xv6 — <https://pdos.csail.mit.edu/6.828/2023/xv6/book-riscv-rev3.pdf>
- Репозиторий с исходными кодами xv6 — <https://github.com/mit-pdos/xv6-riscv>
- JPoint, Владимир Кемпик — JVM для RISC-V / Syntacore — https://youtu.be/_v7DDWj8BUK
- Шпаргалка по кодам исключений в RISC-V — <https://DRAM.page/riscv-trap/>

Дополнительные интересные ссылки:

- Selectel про будущее ARM (и RISC) — <https://www.youtube.com/live/IJ-WjsRYCVU?t=18818>
- Небольшая Unix-подобная RTOS (подойдет для изучения) — <https://github.com/embox/embox>
- За гранью Intel и Linux – необычные процессоры и операционные системы – Дмитрий Завалишин — <https://youtu.be/DBOTcG6iJEI>
- Lockfree структуры данных во всех деталях — <https://habr.com/ru/users/khizmax/publications/articles/>
- Архитектура процессора Эльбрус 2000 / Дмитрий Завалишин — <https://youtu.be/6SZZ7ASOR7s>

P.S. Мои рисунки сделаны в Pixso

Flags

--STUDYING --GRAPHICS --ALGORITHMS --CONCURRENCY --ARCHITECTURE

Links

[xv6 Как xv6 использует RISC-V процессор](#) [Архитектура компьютера ЛР 1 \(Доклад\)](#) [С QEMU VM](#)