

**Sistemi Operativi**  
**Unità 6: La memoria**  
**La memoria Dinamica**

Martino Trevisan  
Università di Trieste  
Dipartimento di Ingegneria e Architettura

## Argomenti

1. Limiti della memoria statica
2. La memoria dinamica
3. La funzione `malloc`
4. La funzione `calloc`
5. La funzione `realloc`
6. La funzione `free`
7. Cenni di funzionamento interno

## Limiti della memoria statica

Le variabili globali sono allocate nella segmento di **dati**.

Il loader inizializza il valore

```
int a = 40; /* Inizializzata dal loader */  
int main(){...}
```

Se non specificato, la variabile è inizializzata a 0.

```
int a; /* Inizializzata a 0 */  
int main(){...}
```

## Limiti della memoria statica

Le variabili di funzione sono allocate nello **stack**.

**NON** viene inizializzato il valore! Possono contenere dati arbitrari

```
int f(int a, int b){  
    int s = a + b;  
    return s;  
}
```

Gli argomenti `a` e `b`, la variabile `s` e il valore di ritorno si trovano nello stack

## Limiti della memoria statica

### Variabili Statiche:

le variabili in una funzione con la keyword `static` sono allocate nel segmento dati e non nello stack.

Inizializzate dal loader.

Conservano in valore dopo il termine della funzione.

```
#include<stdio.h>
int fun(){
    static int count = 0; /* Inizializzata UNA volta sola dal loader all avvio del processo.
                           E NON ogni volta che la funzione viene invocata*/
    count++;
    return count;
}

int main(){
    printf("%d ", fun());
    printf("%d ", fun());
    return 0;
}
```

Stampa 1 2

## Limiti della memoria statica

Ci sono casi in cui il programmatore non sa quanti dati deve caricare in memoria

- Lettura di una struttura dati da file
- Input utente di lunghezza variabile

Con quello che abbiamo visto, in C gli array hanno lunghezza fissa, nota a tempo di compilazione

```
#define N 50  
int v [N];
```

## Limiti della memoria statica

In C, **NON** si possono creare array di lunghezza non nota al compilatore

Il seguente codice è **sbagliatissimo**

```
scanf("%d", &n);  
int v[n];
```

Questo porterebbe i programmatori a **sovradimensionare** i vettori (se non ci fosse la memoria dinamica)

## Limiti della memoria statica

**Esempio di sovradimensionamento:** media di  $N$  numeri letti da tastiera

```
#include <stdio.h>
#define MAXN 50 /* Se n>50 il programma non funziona */
int main() {
    int n, i;
    float v[MAXN], s = 0;

    printf("Quanti numeri vuoi leggere? ");
    scanf("%d", &n); /* Se n>50 il programma non funziona */
    printf("Inserisci %d numeri:\n", n);

    for (i=0; i<n; i++)
        scanf("%f", &v[i]); // &v[i] == v+i
    for (i=0; i<n; i++)
        s += v[i];
    printf("Media: %f\n", s/n);

    return 0;
}
```

**Nota:** la media di  $N$  numeri si può calcolare anche senza tenerli in memoria

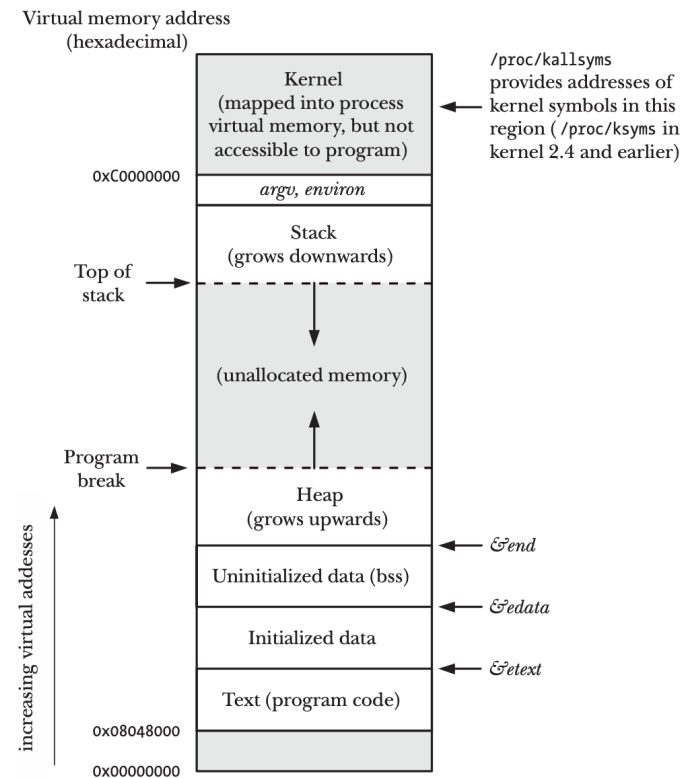


## La memoria dinamica

In C è possibile utilizzare la **memoria dinamica** per creare strutture dati la cui dimensione non è nota in fase di compilazione

**Uso tipico:** creazione di vettori di lunghezza arbitraria e decisa a *run time*

**Funzionamento:** si utilizzano indirizzi virtuali nel segmento **Heap**. Esso può crescere durante l'esecuzione del programma



## La memoria dinamica

### In Linux

Per utilizzare la memoria dinamica si utilizzano delle **funzioni di libreria** per allocare o liberare blocchi di memoria.

Le funzioni di libreria utilizzano la System Call `sbrk` che informa il sistema operativo che il processo emetterà indirizzi virtuali in zone precedentemente non usate.

- In pratica si informa il SO che l'Heap sta crescendo e il processo accederà a pagine di memoria virtuale aggiuntive

## La memoria dinamica

Tutte le funzioni di libreria per la memoria dinamica sono *Thread Safe*.

- Possono essere invocate in parallelo da molteplici *thread*
- Internamente mantengono e usano *mutex* per regolare l'accesso alle strutture dati

## La funzione `malloc`

```
#include <stdlib.h>
void *malloc(size_t size);
```

Alloca `size` byte di memoria e ritorna il puntatore alla memoria allocata.

La memoria **NON** è inizializzata, può contenere qualsiasi valore

Se l'allocazione fallisce (e.g., manca memoria), ritorna `NULL`

## La funzione `malloc`

### Utilizzo

La `malloc` richiede `size` in byte. Bisogna utilizzare l'operatore `sizeof` per conoscere la dimensione del tipo di variabile da allocare.

Il valore di ritorno è `void *`, ovvero un puntatore senza tipo. Per utilizzare la memoria allocata, conviene assegnarla a un puntatore al tipo desiderato

```
/* Vogliamo allocare un vettore di float*/  
float * v;  
/* La lunghezza è determinata a run time */  
scanf("%d", &n);  
/* I byte da allocare sono n blocchi ognuno lungo quanto un float */  
v = malloc(n * sizeof(float)); /* Un void* è assegnato a un float* */  
v[0] = 12.2; /* Aritmetica dei puntatori */
```

## La funzione `calloc`

```
#include <stdlib.h>
void *calloc(size_t nmemb, size_t size);
```

Simili alla `malloc`

Alloca memoria per un array di `nmemb` elementi ognuno di `size` byte e ne ritorna il puntatore.

La memoria **è inizializzata a 0**.

**Osservazione:** a differenza della `malloc`, la `calloc` riceve `size` e `nmemb` e fa la moltiplicazione internamente.

## La funzione `realloc`

```
#include <stdlib.h>
void *realloc(void *ptr, size_t size);
```

Modifica la dimensione della zona di memoria puntata da `ptr` a `size` byte.  
Il valore di ritorno è il puntatore alla zona estesa

- Se comporta un restringimento della zona di memoria, i dati in eccesso sono persi
- Se comporta un aumento, la zona aggiuntiva **NON** è inizializzata

**Nota:** `ptr` deve essere stato ottenuto con `malloc` `calloc` o `realloc`

**Osservazione:** se possibile, la `realloc` estende la zona di memoria corrente, e il valore di ritorno è uguale a `ptr`

Se non è possibile, i dati vengono copiati in una nuova regione, il cui indirizzo viene ritornato

## La funzione `free`

```
#include <stdlib.h>
void free(void *ptr);
```

Dealloca (o libera) la zona di memoria indicata da `ptr`.  
`ptr` deve essere stato ottenuto con `malloc` `calloc` o `realloc`

Se si tenta di liberare più volta una zona di memoria, il comportamento non è definito.



## La funzione `free`

**Esercizio:** si scriva un programma che memorizza un numero  $N$  di `float` letti da tastiera.

Il numero  $N$  è letto da tastiera all'inizio del programma.

Infine il programma ne stampa la media.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main() {
    int n, i;
    float * v, s = 0;

    printf("Quanti numeri vuoi leggere? ");
    scanf("%d", &n);
    printf("Inserisci %d numeri:\n", n);

    v = malloc (n*sizeof(float)); /* Allocazione */
    for (i=0; i<n; i++)
        scanf("%f", &v[i]);
    for (i=0; i<n; i++)
        s += v[i];
    printf("Media: %f\n", s/n);
    free (v); /* Deallocazione */
    return 0;
}
```

## La funzione `free`

Tutte le zone di memoria vanno deallocate tramite la `free`

Se non viene fatto, la memoria è liberata al termine del processo

### Importante:

Non deallocare la memoria è sempre un errore!

Nei programmi che devono essere eseguiti per lungo tempo, la memoria non deallocata causa **Memory Leak**

A un certo punto, viene allocata tutta la memoria del sistema!

## La funzione `free`

### Errori comuni:

Valore di ritorno di `malloc` non assegnato a un puntatore

```
// Errato
float v = malloc(5*sizeof(float));
float v [10] = malloc(5*sizeof(float));
// Corretto
float * v = malloc(5*sizeof(float));
```

Creare un array la cui dimensione non è nota durante la compilazione

```
// Errato
float v [n];
// Corretto
float * v = malloc(n*sizeof(float));
```

## La funzione `free`

### Errori comuni:

#### Utilizzo errato dell'aritmetica dei puntatori

```
float * v = malloc(5*sizeof(float));  
// Errato  
v+2 = 43.5; // v+2 è un puntatore  
&(v+2) = 43.5; // (v+2) è già un puntatore. Usare '&' non ha senso  
// Corretto  
*(v+2) = 43.5;  
v[2] = 43.5;
```

#### Utilizzo errato nella `scanf`

```
// Errato  
scanf("%f", v[2]);  
scanf("%f", *(v+2) );  
// Corretto  
scanf("%f", &v[2]);  
scanf("%f", v+2 );
```

## La funzione `free`

**Esercizio:** si scriva una funzione che ritorna una sequenza di  $N$  `float` equispaziati tra  $a$  e  $b$

```
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
float * seq(int N, float a, float b){
    int i;
    float * v;

    v = malloc(N*sizeof(float));
    for (i=0; i<N; i++)
        v[i] = a + (float)i/N*(b-a); /* Cast a float necessario per 'i' */

    return v;
}
```

**Utilizzo:**

```
int i ;
float * s = seq(10, 2, 5);
for (i=0; i<10; i++)
    printf("s[%d]==%f\n", i, s[i]);
free(s); /* Importante! */
```

## La funzione `free`

**Esercizio:** si scriva una funzione che ritorna una stringa lunga  $N$ .

Essa contiene una pattern stringa passata come argomento ripetutamente.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>

char * repeat(int N, char * pattern){
    int i, l;
    char * s;

    s = malloc((N+1)*sizeof(char));
    s[N] = '\0';
    l = strlen(pattern);

    for (i=0; i<N; i++)
        s[i] = pattern[i%l];

    return s;
}
```

**Utilizzo:** `printf("%s\n", repeat(15, "ciao! ") );` stampa: `ciao! ciao! cia`

## Cenni di funzionamento interno

Le funzioni `malloc` `calloc` `realloc` `free` sono delle funzioni di libreria.

Esse usano la System Call `sbrk`.

```
void *sbrk(intptr_t increment);
```

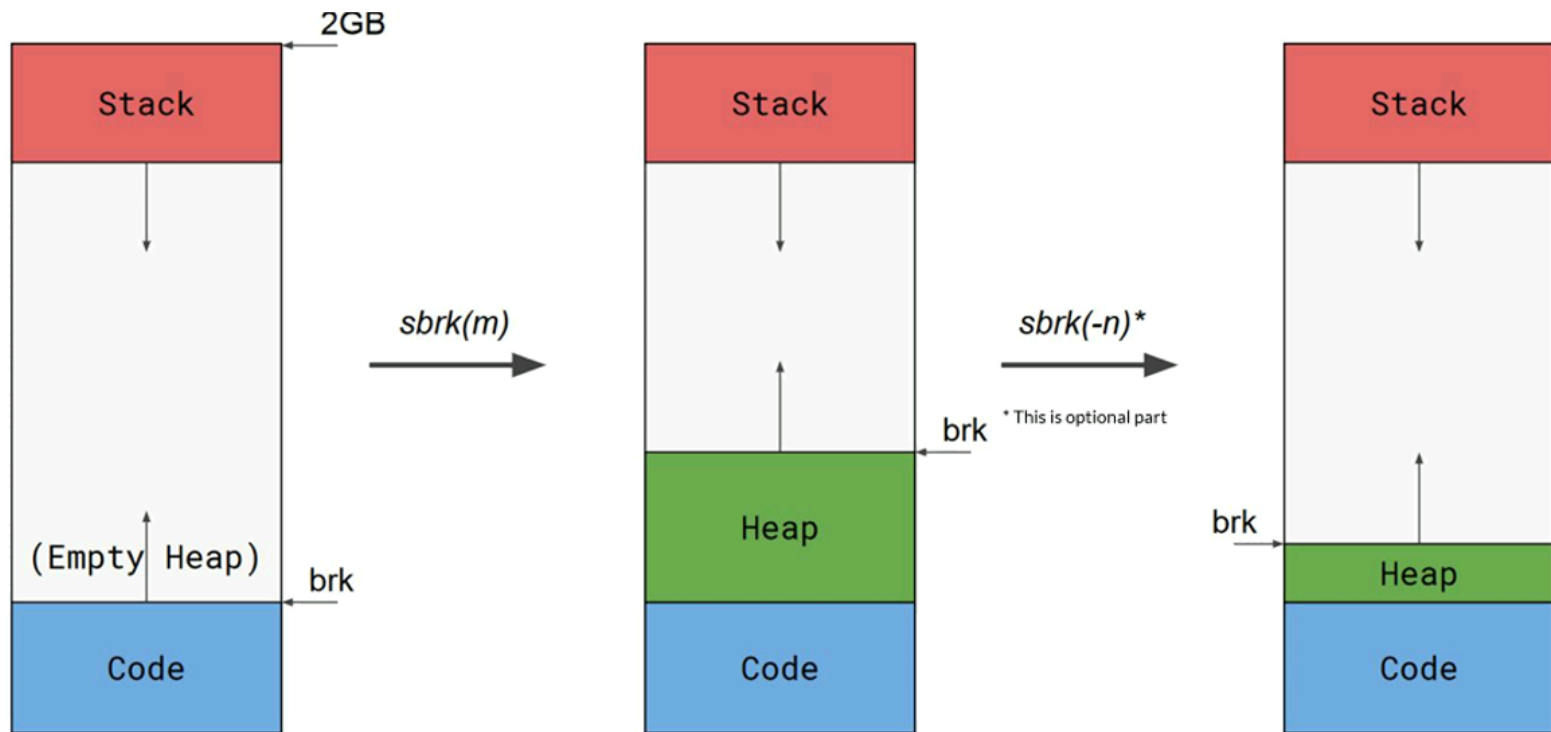
Incrementa di `increment` il *data segment*, inteso come unione di segmento codice, dati e heap.

In pratica, informa il SO che l'heap si sta espandendo.

- Il SO, se necessario, imposterà la MMU per accogliere pagine aggiuntive

## Cenni di funzionamento interno

Chiamare la `sbrk` è di per se sufficiente per poter usare indirizzi virtuali più alti





## Cenni di funzionamento interno

Tuttavia, per il programmatore sarebbe difficile gestire la memoria dinamica solo usando la `sbrk`

- Dovrebbe tenere traccia di ogni allocazione e di ogni de allocazione
- Dovrebbe avere una tecnica per riusare i *buchi* lasciati liberi da una deallocazione
  - Nel momento in cui si fa una nuova allocazione
- Invocare la `sbrk` a ogni allocazione è inefficiente
  - Una System Call è lenta (implica un Context Switch)

Le funzioni di libreria `malloc`, etc., gestiscono tutto ciò per il programmatore

- Utilizzando opportune strutture dati

## Cenni di funzionamento interno

La moderna funzione `malloc` deriva dalla proposta di Doug Lea, professore della *State University of New York at Oswego*

Internamente usa una **linked list** per tenere traccia delle zone occupate.

**Nota:** *heap* ha due significati!

1. Una struttura dati che implementa una coda a priorità tramite un albero
  - Permette di trovare facilmente il massimo di un insieme di numeri
  - Veloce da aggiornare
2. La zona della memoria virtuale dove viene allocata la memoria dinamica

## Cenni di funzionamento interno

La `malloc` gestisce blocchi di grandezza variabile

- Non c'è nessuna discretizzazione o utilizzo di blocchi di grandezza fissa
- Porta ad avere **frammentazione esterna**: memoria sprecata perchè è una zona contigua troppo piccola per essere allocata

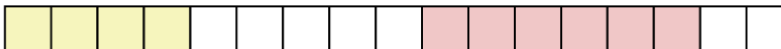
## Cenni di funzionamento interno

E' possibile che si giunga a situazione come questa:

`p1 = malloc(32);` 

`p2 = malloc(40);` 

`p3 = malloc(48);` 

`free(p2);` 

`p4 = malloc(48);`

`malloc(48)` potrebbe essere evasa, se la memoria libera fosse contigua

## Cenni di funzionamento interno

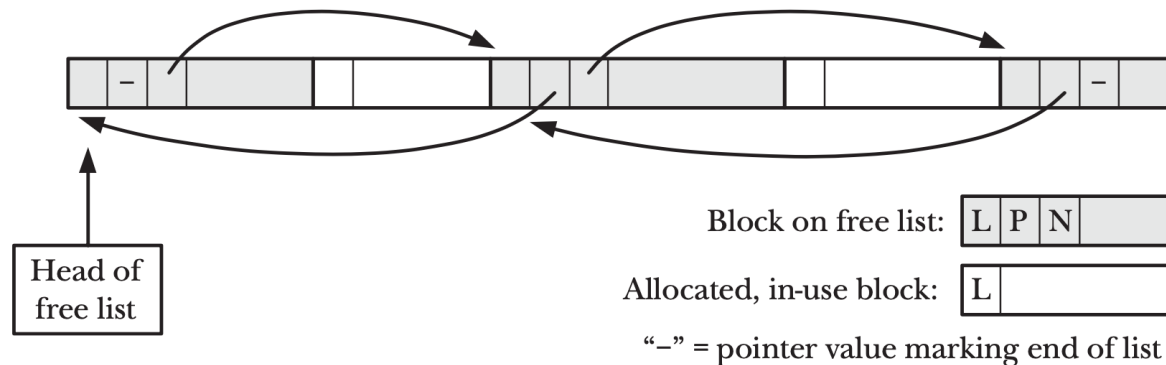
La `malloc` gestisce indipendentemente più di una zona di memoria, dette **Arenas**.

- Le strutture dati sono replicate
- Rende più efficiente l'utilizzo in contesti multithread
  - Le funzioni `malloc`, etc., sono Thread Safe
- Evita che diversi thread vengano rallentati aspettando il relase di un lock
  - I lock sono necessari, ma l'utilizzo di più di un strutture ne diminuisce l'impatto

## Cenni di funzionamento interno

Una zona di memoria gestita dalla `malloc` é amministrata tramite una **linked list**

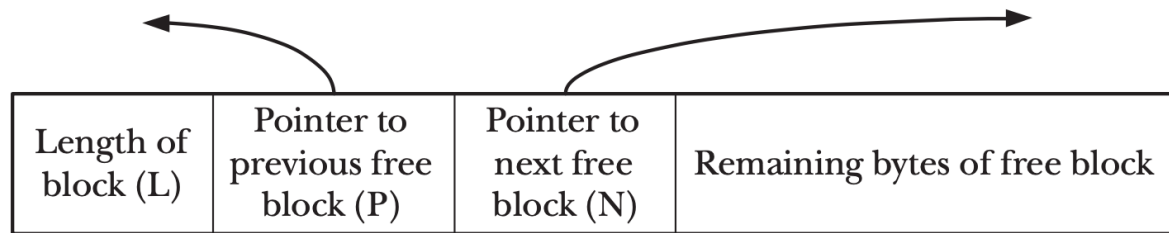
- I segmenti ancora liberi sono una **Doubly linked list**
- Le zone allocate sono momentaneamente rimosse dalla lista



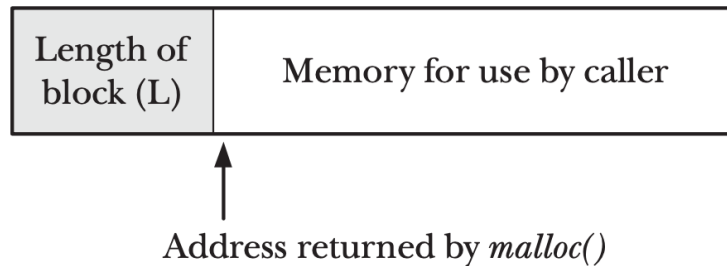
## Cenni di funzionamento interno

Ogni zona libera o allocata ha una `struct` nei primi byte che fornisce informazioni su di essa e sui blocchi adiacenti

- **Zona Libera**



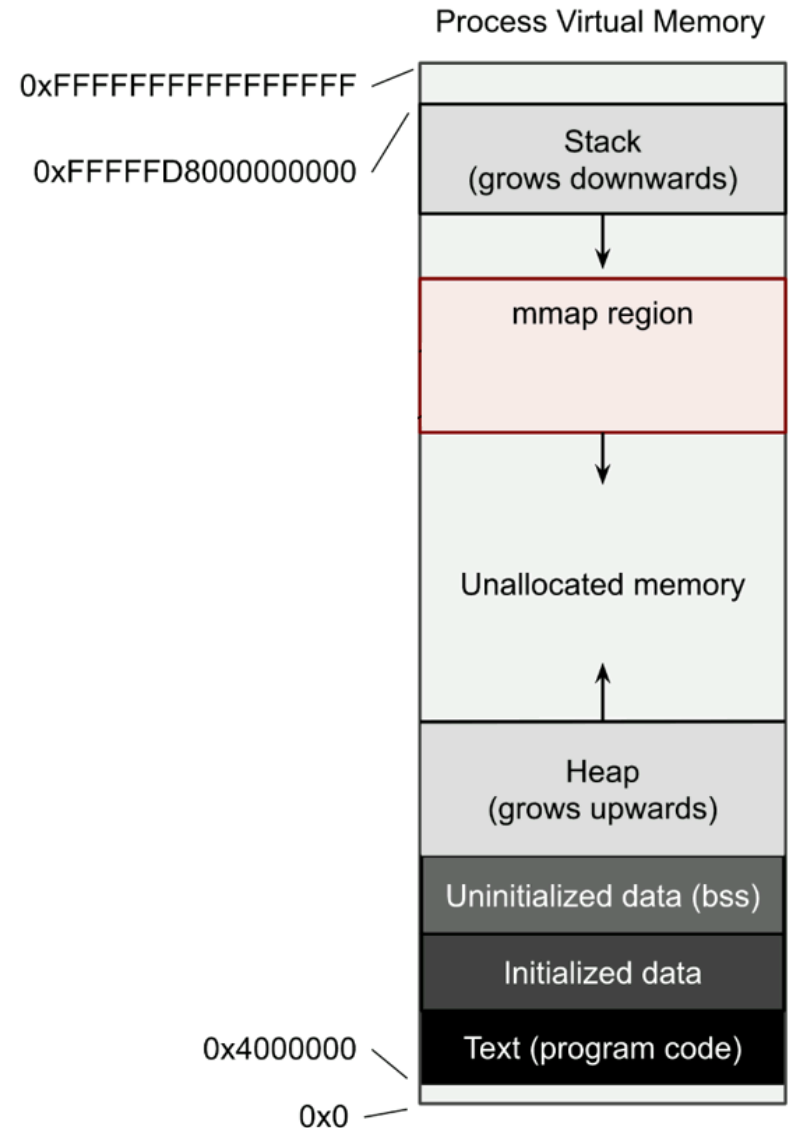
- **Zona Allocata**



## Cenni di funzionamento interno

In caso la `malloc` debba allocare grandi regioni di memoria (tipicamente  $> 128\text{ kB}$ ) usa la System Call `mmap` per allocare una zona di memoria.

- `malloc` chiede una regione di tipo `MAP_ANONYMOUS`. Non deve essere condivisa con nessuno!
- Il SO crea una o più pagine per il processo
- Le colloca in una posizione a sua scelta nello spazio degli indirizzi virtuali





## Domande

Si consideri il seguente codice C:

```
int c = 40;  
int main(){  
    int i;  
    static int j;  
    ...  
}
```

Quali variabili risiedono nello stack?

- Tutte
- i e j
- i

Il seguente codice è corretto in C?

```
#define size 1024  
int i [size];
```

- Si
- No

## Domande

Si completi il seguente codice C

```
double * a, int i;  
scanf("%d", &i);  
a = ...
```

- float[i]    • malloc(i);
- malloc(i \* sizeof(double));
- malloc(sizeof(double));

La malloc :

- è una System Call
- è utilizzata dalla funzione sbrk
- utilizza la System Call sbrk