

# Muistinhallinnan tekniikat sulautetuissa järjestelmissä

TURUN YLIOPISTO  
Tietotekniikan laitos  
TkK-tutkielma  
Joulukuu 2023  
Matias Suksi

TURUN YLIOPISTO  
Tietotekniikan laitos

MATIAS SUKSI: Muistinhallinnan tekniikat sulautetuissa järjestelmissä

TkK-tutkielma, 13 s.

Joulukuu 2023

---

Asiasanat: sulautettu järjestelmä, muistin allokointi, pino, keko, osoitin

# Sisällys

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Muistinhallinta</b>	<b>3</b>
2.1	Ohjelman muisti . . . . .	3
2.1.1	Pino . . . . .	4
2.1.2	Keko . . . . .	5
2.2	Muistin allokointi ohjelmointikielissä . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Sulautetut järjestelmät</b>	<b>8</b>
3.1	Mikä on sulautettu järjestelmä . . . . .	8
3.1.1	Reaaliaikainen sulautettu järjestelmä . . . . .	8
3.2	Sulautettujen järjestelmien haasteet . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Muistinhallinnan tekniikoita ja rakenteita</b>	<b>10</b>
4.1	Rengaskuri . . . . .	10
4.2	Buddy Memory Allocation . . . . .	11
4.3	Memory Pooling . . . . .	11
4.4	Fixed-size Block Allocation . . . . .	11
4.5	Memory Banks . . . . .	11
4.6	Object Pools . . . . .	11
4.7	Slab allocation . . . . .	11

<b>5</b>	<b>Tekniikoiden soveltaminen sulautetuissa järjestelmissä</b>	<b>12</b>
<b>6</b>	<b>Yhteenveto</b>	<b>13</b>
	<b>Lähdeluettelo</b>	<b>14</b>

# 1 Johdanto

Sovelluksen tehokas muistinhallinta on keskeisessä osassa sulavan käyttökokemuksen takaamisessa. Sulautettujen järjestelmien tuomat haasteet korostavat muistinhallinnan merkistystä entisestään. Muistin, prosessorin ja laitteiston komponenttien ominaisuuksien rajallisuus asettavat kehittäjälle haasteita, joiden ratkaisut voivat vaatia kehittäjältä hyvinkin kustomoituja ja vaativia rakenteita, jos vertaillaan perinteisille PC-tietokoneille kehitettävien ohjelmien muistin rakennetta.

Kirjallisuuskatsauksessa tullaan tutkimaan sulautettujen järjestelmien muistinhallintaa näiden rajoitteiden vaikuttaessa. Päättökysymyksenä on "millaisia muistinhallinnan tekniikoita voidaan hyödyntää sulautetuissa järjestelmissä". Katsauksessa tullaan käsittelemään sovelluksen muistin ja muistinhallinnan teoriaa, ja perustietoa sulautetuista järjestelmistä. Näiden käsitteiden ymmärtäminen on keskeistä varsinaisten muistinhallinnan tekniikoiden ja rakenteiden ymmärtämisessä. Kirjallisuuskatsaus keskittyy kehittäjän omiin henkilökohtaisiin ratkaisuihin ohjelmointikieli työkalunaan. Tietokoneiden resurssien virtualisointi on yleistynyt nykypäivänä hajautettujen järjestelmien ja pilvipalveluiden tullessa yhä yleisimmiksi, mutta tässä kirjallisuuskatsauksessa rajaamme aihepiirin käsittämään perinteiseen RAM-muistin hallintaan liittyviä konsepteja. Virtualisoidun muistin allokointi tullaan sivuuttamaan kokonaan. Lisäksi, katsauksessa ei tulla käymään läpi kuin ainoastaan pintapuoleisesti ohjelmointikielien ja kääntäjien sisäisiä muistin allokointiominaisuuksia ja -algoritmeja. Tämä rajaus sivuuttaa muutamia merkittäviä ai-

hepiirejä, kuten mm. roskien keruun ohjelmointikielissä. Katsauksessa on valittu esimerkkiohjelmointikieleksi C konseptien havainnollistamiseksi. Valinta on perusteltua C:n alkuperäisen luonteen vuoksi sekä se on yksi yleisimmistä ohjelmointikielistä sulautetuissa järjestelmissä. Suurimmassa osassa katsauksessa käsiteltävissä artikkeleissa myös implisiittisesti oletetaan, että ohjelmointikieli, jonka ympärille muistirakenteita toteutetaan on juuri C. Lisäksi monet esimerkit C:llä voidaan yleistää C:n laajennukselle C++:lle, joka on myös yksi yleisimmistä kielistä sulautetuissa järjestelmissä.

Taustoitusta varten tietoa on haettu Google Scholarista, IEEE Xplore:sta sekä ACM Digital Librarysta, ja sitä on haettu hakulaukseksella: “embedded system” AND (“memory allocat\*” OR “memory manag\*”) AND (technique\* OR method\* OR solution\*). Varsinaisia muistinhallinnan tekniikoita varten tietoa on haettu myös suoraan konseptien omilla nimillä.

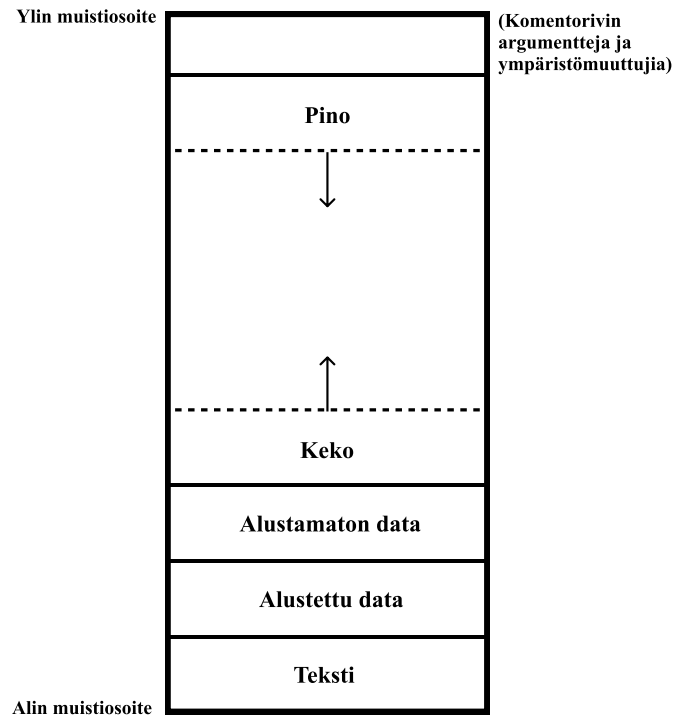
## 2 Muistinhallinta

Ohjelman muistin rakenteen ymmärtäminen on erityisen tärkeää tehokkaan muistin käytön saavuttamiseksi. Seuraavissa luvuissa tullaan esittelemään miten muistin allokointi ohjelmissa toimii ja millaisista muistialueista ohjelman muisti koostuu. Huomioitavaa on, että seuraavaksi esiteltävä muistirakenne on tyypillisin muistirakenne, mistä tietokoneohjelman muisti koostuu. Ohjelman muistin rakenteeseen vaikuttaa mm. käytössä oleva suoritinarkkitehtuuri, ohjelmointikielen kääntäjä sekä kääntäjien tarjoamat muistin optimointityökalut.

### 2.1 Ohjelman muisti

Ohjelman muisti jakautuu erilaisiin muistialueisiin. Koodiosa sisältää varsinaisesti ajettavan ohjelman binäärin eli ohjelmatedoston, jonka prosessori suorittaa. Lisäksi ohjelmalla on olemassa dataosa, joka koostuu alustetusta datasta ja alustamattomasta datasta. Alustetun datan alueeseen kuuluvat globaalit ja staattiset muuttujat sekä vakioarvoiset muuttujat, joille on alustettu jokin arvo. Alustamattomassa data-alueessa on kaikki alustamaton data eli muuttujat, jotka ovat esitelty (declare), mutta joille ei ole annettu mitään arvoa. Näiden muistialueiden data allokoidaan ajettavan ohjelman muistiin jo käännön aikana (engl. *compile time*) eli ohjelmointikielen kääntäjän kääntäessä lähdekoodin. Ohjelmalla on lisäksi myös kaksi muuta muistialuetta, pino ja keko. Tyypillisesti pino sijaitsee ylhäällä ja keko alhaalla ohjelman virtuaalisessa muistiavaruudessa.[1] Pinon datan allokointi tapahtuu jo käännön

aikana, kun taas keon data allokointi tapahtuu vasta ohjelman ajon aikana (engl. *runtime*)[2]. Pinon allokoinnin määrittely ei ole aivan yksikäsitteistä. Yleisesti lähteissä määritellään, että allokointi tapahtuu käännön aikana, mutta jotkin lähteet määrittelevät, että allokointi tapahtuu ajon aikana. Tämä johtuu pinon allokoinnin luonteesta, sillä vaikka pinon hallintaan liittyvät ohjeet syntyvät jo käännön aikana, varsinainen itse datan osoitteistus tapahtuu ajon aikana.



Kuva 2.1: Ohjelman muistin rakenne [1] (suomennettu kuva lähteestä)

### 2.1.1 Pino

Pino (engl. *stack*) on ohjelman muistialue, johon allokoidaan paikalliset muuttujat, funktioiden parametrit ja paluuosoitteet. Se noudattaa LIFO-periaateetta (engl. *Last In First Out*) eli pinoon viimeiseksi puskettu data poistetaan pinosta myös



ensimmäisenä. LIFO-periaatteen ansiosta pinoallokointi on tyypillisesti nopeampaa kuin kekoon allokointi, johtuen tavasta, miten pinon dataan päästään käsiksi. Lisäksi, pinon tavuja käytetään ohjelmassa säännöllisesti yhä uudelleen ja uudelleen, jolloin ne säilyvät hyvin prosessorin nopeassa välimuistissa. Data allokoidaan pinoon automaattisesti ja poistetaan sieltä, kun niiden näkyvyysalue päättyy. Pino koostuu kehyksistä (engl. *frame*), joita pusketaan pinoon, kun ohjelma aloittaa uuden funktiokutsun suorittamisen. Tyypillisesti pinon koko on päätetty ennen ohjelman suorituksen aloittamista, ja pinoon allokoitavien muuttujien koko on tiedettävä etukäteen jo ennen kääntöä.[1] Pino-osoitin (engl. *stack pointer*) pitää yllä tietoa muistiosoitteesta, jossa pinon viimeinen elementti sijaitsee. Tätä osoitinta muuttamalla, ohjelma pitää yllä tietoa mihin uusi kehys lisätään tai mistä vanha kehys poistetaan. Pino-osoitin pienenee, kun dataa pusketaan pinoon ja vastaisuudessa kasvaa, kun dataa poistetaan pinosta (huomioi pinon sijainti ohjelman muistiavaruudessa, kts. kuva 2.1).[3]

### 2.1.2 Keko

Keko (engl. *heap*, suom. myös *kasa*) on muistialue, johon kehittäjä allokoii sekä josta myös vapauttaa muuttujat manuaalisesti. Keko sisältää käytettävissä olevien ja vapaiden muistilohkojen linkitetyn listan. Keolle annetaan aloituskoko ohjelman suorituksen alkaessa, mutta muistinvaraaja voi pyytää sitä lisää tarvittaessa käyttöjärjestelmältä. Vastapainona pinolle, keko on hyödyllinen, kun ei voida tietää etukäteen kuinka paljon muistia tarvitsee varata ajon aikana.[1] On syytä mainita, että tietokoneohjelman muistialue keko ei ole analogiassa tietorakenne keon kanssa.

## 2.2 Muistin allokointi ohjelmointikielissä

Tietokone ohjelman käyttämä muisti voidaan jakaa kahden tyyppisen muistiin, staattiseen ja dynaamiseen muistiin. Staattisella muistilla tarkoitetaan yleensä globaalia data-aluetta ja pinoa, kun taas dynaamisella muistilla viitataan yleensä kekoon.[2]

Dynaamista muistinhallintaa varten ohjelmointikielet tarjoavat erilaisia valmiista kirjaistoista saatavia funktioita, muistin varausta ja vapautamista varten. C-ohjelmointikielessä funktio, jolla varataan muistia on `malloc()`, joka ottaa vastaan argumenttina muistin koon tavuina. Muistia vapautetaan funktiolla `free()`, joka ottaa parametrina osoittimen osoittaman muistilohkon. Lisäksi, on olemassa `calloc()` ja `realloc()`, joilla voi myös varata muistia. `Calloc()` ottaa kaksi argumenttia, joista toinen on varatun muistilohkon koko ja toinen määrittää kuinka monta näitä lohkoja varataan. `Malloc()`- ja `calloc()`-funktioiden keskeinen ero on, että `calloc()`-funktio myös alustaa varatun muistialueen nolliksi. `Malloc()` ei tätä alustusta suorita, vaan `malloc()`-funktion varaama muistialue sisältää mielivaltaisia alustamattomia arvoja. `Realloc()` on funktio, jolla pystyy muokkaamaan jo aikaisemmin varatun muistialueen kokoa. `Realloc()` ottaa argumenttikseen muokattavan muistialueen osoittimen sekä muistilohkon uudelleen määritetyn koon.[4]

Muistivuoto on muistinkäytön ongelmatilanne, joka tapahtuu kun ohjelma käyttää muistia, mutta ei kykene vapauttamaan sitä takaisin käyttöjärjestelmän käyttöön. Muistivuodot ovat hyvin ikäviä ongelmatilanteita, sillä niiden jäljittäminen vaatii pääsyn ohjelman lähdekoodiin, ja monesti muistivuodot ilmenevät ohjelmasa lukuisina muina ongelmina. Usein ajatellaan virheellisesti, että yleisesti ohjelman lisääntynyt muistinkäyttö on muistivuoto, vaikka tämä ei pidä paikkaansa. Monesti muistivuodot eivät ilmene ohjelmaa ajettaessa välittömästi, vaan hitaasti ohjelman ajon aikana, kun ohjelma varaa yhä enemmän ja enemmän muistia. Lopulta tämä ilmenee ohjelman kaatumisena tai käyttöjärjestelmän hidastumisena.[1]

Dynaaminen muistinhallinta tuo kehittäjälle vapautta, mutta myös suuren vas-

tuun. Edm. muistinkäytön ongelmatilanteet ja virheet voivat aiheuttaa päänvaivaa kokemattomalle kehittäjälle, mutta kokeneelle kehittäjälle osoittimet ja manuaalinen allokointi tarjoavat tehokkaat työkalut sovelluksen muistinkäytön tehostamiselle. Ohjelmointikielissä, jotka tarjoavat kehittäjälle dynaamisen muistinhallinnan mahdollisuuden, kehittäjän on hyvin tärkeää ymmärtää, miten ohjelman muisti toimii, jotta näiltä ongelmatilanteilta vältetään.

Ohjelmalistaus 1 on käytännön esimerkki, joka havainnollistaa mihin muistialueeseen kukin koodirivi sijoittuu ohjelman muistissa.

---

**Ohjelmalistaus 1** Demonstraatio muistin allokoinnista C-ohjelmointikielessä

---

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

//Alustamaton muuttuja --> alustamaton data
int i;
//Alustettu muuttuja --> alustettu data
int n = 1;

//Funktiokutsu --> Pino
int main(void)
{
    //Paikallinen muuttuja --> Pino
    int numero = 10;
    //Dynaamisesti allokoitu muistilohko --> Keko
    int* osoitin = (int*)malloc(n * sizeof(int));
    //Dynaamisesti vapautettu muistilohko --> Vapautettu keosta
    free(osoitin);
    return 0;
}
```

---

## 3 Sulautetut järjestelmät

### 3.1 Mikä on sulautettu järjestelmä

Sulautetulle järjestelmälle on hyvin vaikeaa antaa yksikäsitteistä määritelmää, mutta yleisesti sulautetuilla järjestelmällä viitataan näkymättömiin ja ubiikkeihin tietokoneisiin, jotka ovat suunniteltu jonkin spesifisen toiminnallisuuden suorittamiseen. Esimerkkejä sulautetuista järjestelmistä ovat mm. autot. Autoissa polttoaineen syöttöä, automaattista jarrutusjärjestelmää ja navigointijärjestelmää ohjaa loppujen lopuksi tietokone.[5] Nämä esimerkit symboloivat hyvin sulautetun järjestelmän yleistä kuvausta. Perinteistä PC-tietokonetta käyttäessään, käyttäjä on käytännössä jatkuvasti tietoinen siitä, että hän käyttää tietokonetta, mutta autoa ajaessaan kuljettaja ei tätä jatkuvasti tiedosta eikä hänen tarvitsekkaan sitä tiedostaa.

#### 3.1.1 Reaaliaikainen sulautettu järjestelmä

Reaaliaikainen sulautettu järjestelmä (engl. *real-time embedded system*) on yleinen käsite johon törmää usein sulautetuista järjestelmistä puhuttaessa. Reaaliaikainen sulautettu järjestelmä on sulautettu järjestelmä, joka vastaa järjestelmän ulkopuolisiin tapahtumiin reaaliajassa. Tämä tarkoittaa, että sulautettu järjestelmä kykenee havaitsemaan ulkoisen tapahtuman, pystyy reagoimaan ja prosessoimaan tapahtuman sekä tuottamaan tarvittavan tuloksen tietyssä aikarajassa.[5]

## 3.2 Sulautettujen järjestelmien haasteet

Sulautettujen järjestelmien periaate tietokoneesta, joka on luotu nimenomaisesti jonkin spesifin toiminnallisuuden suorittamiseen tehokkaasti, aiheuttaa rajoitteita järjestelmän toteutuksen suunnitteluun. Keskeisiä rajoitteita ovat mm. tuotantokustannukset, virrankulutus ja tietokoneen fyysinen koko. Lisäksi itse sulautettujen järjestelmien kehittäjän on omattava monipuolisesti osaamista monilta eri teknologioiden osa-alueilta.[5] Edm. rajoitteet aiheuttavat sen, että sulautetuissa järjestelmissä monesti muistin määrä on hyvin rajallinen, ja muistinhallinnan mahdollistavien komponenttien ominaisuudet ovat hyvin rajallisia. Lisäksi, sulautetulle järjestelmälle asetetut vaatimukset, kuten aikaisemmin mainittu reaaliaikaisuus, jo valmiiksi rajoitetuilla resursseilla, on erittäin haastavaa. Nämä haasteet ovat keskeinen osa kirjallisuuskatsauksen analyysiä, ja muistinhallinnan tekniikoita tullaan peilaamaan juuri näiden rajoitteiden aiheuttamiin haasteisiin.

Perinteisten PC-tietokoneiden prosessorien rakenne on monimutkainen, ja ne tarjoavat monipuolisesti ominaisuuksia monipuolisten tehtävien suorittamisen. Sulautetuissa järjestelmissä prosessorit ovat usein huomattavasti yksinkertaisempia, sillä ne ovat optimoitu juuri tietyn tehtävän suorittamista varten. Modernit prosessorit sisältävät hyvin usein sisäänrakennetun muistinhallintayksikön (engl. *memory management unit, MMU*), joka suojaa muistia ja tarjoaa virtuaalimuistin moniajoa varten. Sulautetun järjestelmän prosessorissa muistinhallintayksikköä ei välttämättä ole ollenkaan.[5] Tämä on esimerkki rajoitteesta, jolloin ei ole riittävää pohtia ainoastaan menetelmiä miten muistinkäyttöä voitaisiin tehostaa järjestelmän nopeuden ja muistin rajallisuuden puolesta, vaan nyt kehittäjä joutuu pohtimaan ratkaisua komponenttien rajallisten ominaisuuksien näkökulmasta.

## 4 Muistinhallinnan tekniikoita ja rakenteita

Tässä luvussa tullaan esittelemään yleisiä muistinhallinnan tekniikoita, joita voidaan hyödyntää sulautetuissa järjestelmissä.

### 4.1 Rengaspuskuri

Rengaspuskuri (engl. *circular buffer*) on järjestetty tietorakenne, jossa viimeisen alkion jälkeen palataan takaisin ensimmäiseen alkioon. Yleensä rengaspuskuri toteutetaan, joko järjestettynä taulukkona tai linkitettyä listana, jonka viimeinen alkio osoittaa takaisin ensimmäiseen alkioon. Rengaspuskurin etuindeksi (engl. *front index*) osoittaa tyhjän paikan, johon seuraavaksi lisättävä alkio laitetaan. Takaindeksi (engl. *back index*) osoittaa seuraavaksi poistettavan alkion paikan. Rengaspuskurit ovat erittäin yleisiä tietorakenteita juuri reealiaikaisissa sulautetuissa järjestelmissä, joissa useat prosessit kommunikoivat keskenään. Rengaspuskuri toimii väliaikaisena muistina prosesseille, jolloin prosessit voivat toimia asynkronisesti.[4]

Seuraavaksi esitellään yksinkertaisen kokonaislukea sisältävän rengaspuskurin toteutus.

---

**Ohjelmalistaus 2** Rengaspuskurin implementaatio

---

```
typedef struct RengasPuskuri_t {  
    int* taulukko; // Osoitin taulukkoon  
    int koko;      // Maksimikoko  
    int alkioiden_lukumaara; //  
    int ensimmainen_alkio;  // Indeksi puskurin alkuun  
    int viimeinen_alkio;    // Indeksi puskurin loppuun  
}
```

---

## 4.2 Buddy Memory Allocation

## 4.3 Memory Pooling

## 4.4 Fixed-size Block Allocation

## 4.5 Memory Banks

## 4.6 Object Pools

## 4.7 Slab allocation

## 5 Tekniikoiden soveltaminen sulautetuissa järjestelmissä

Mitä asioita pitää ottaa huomioon suunniteltaessa muistinhallinta rakennetta? Staattinen allokointi mielummin kuin dynaaminen, miksi?



## 6 Yhteenveto

# Lähdeluettelo

- [1] L. Ferres, "Memory management in C: The heap and the stack", Luentomuistiinpanot, 2010.
- [2] D. A. Alonso, S. Mamagkakis, C. Poucet et al., *Dynamic Memory Management for Embedded Systems*. Springer Cham, 2015, s. 1–49.
- [3] H. Erives, "The stack and the stack pointer", [http://www.ee.nmt.edu/~erives/308L\\_05](http://www.ee.nmt.edu/~erives/308L_05), Luentomuistiinpanot, 2006.
- [4] T. Bailey, *An Introduction to the C Programming Language and Software Design*. Sydney: The University of Sydney, 2015, s. 73–84.
- [5] Q. Li ja C. Yao, *Real-Time Concepts for Embedded Systems*. San Francisco, CA 94107 USA: CMP Books, 2003, s. 9–27.