

Εικονική Μνήμη

(και ο ρόλος της στην ιεραρχία μνήμης)

<http://mixstef.github.io/courses/comparch/>

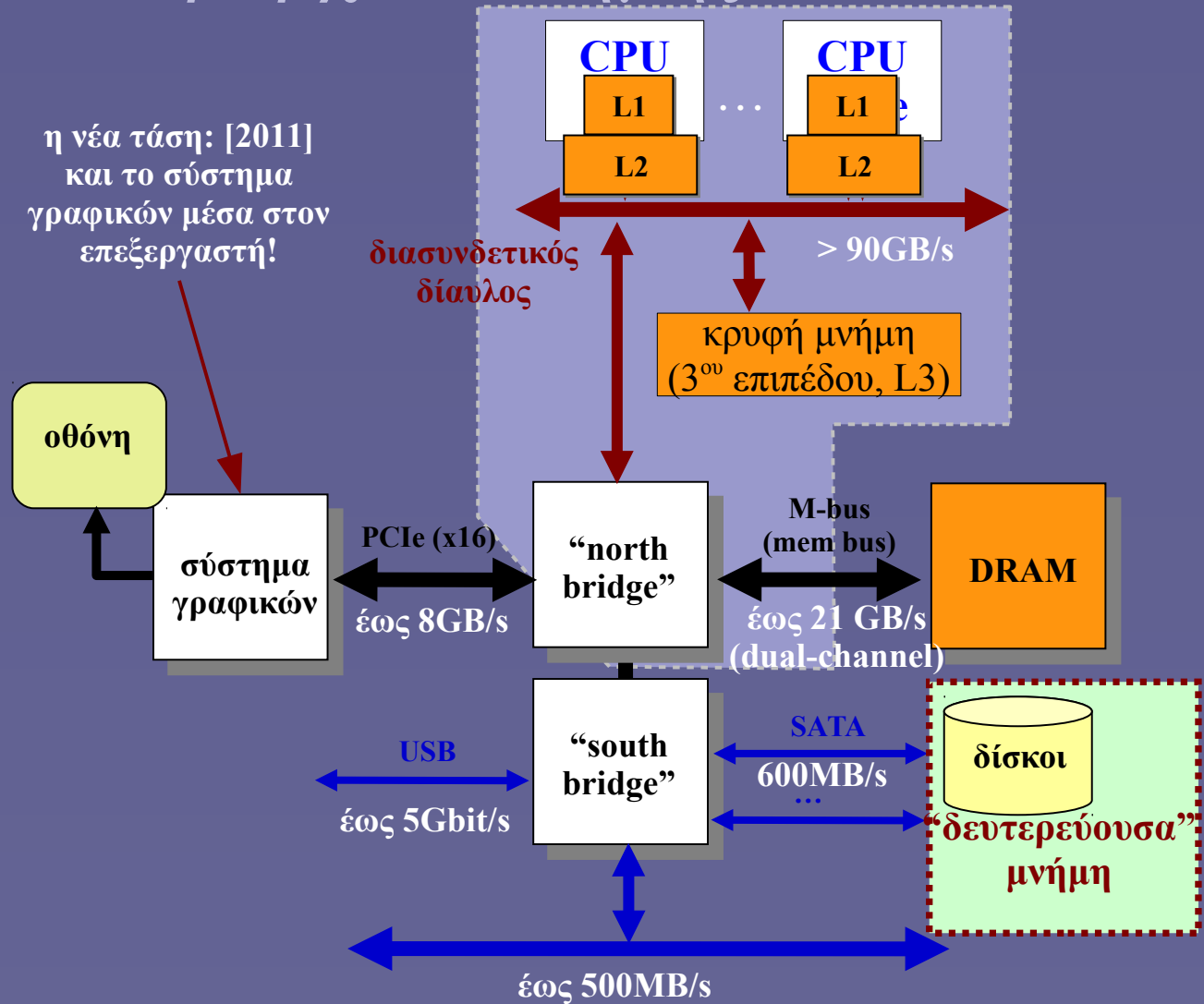
Μ.Στεφανιδάκης



Ιεραρχία Μνήμης

- Ιεραρχία Μνήμης

η νέα τάση: [2011]
και το σύστημα
γραφικών μέσα στον
επεξεργαστή!



“Δευτερεύουσα
μνήμη”:
Το τελευταίο
επίπεδο στην
ιεραρχία εντός του
υπολογιστικού
συστήματος

οι ρυθμοί μεταφοράς που δίνονται είναι οι θεωρητικά μέγιστοι!

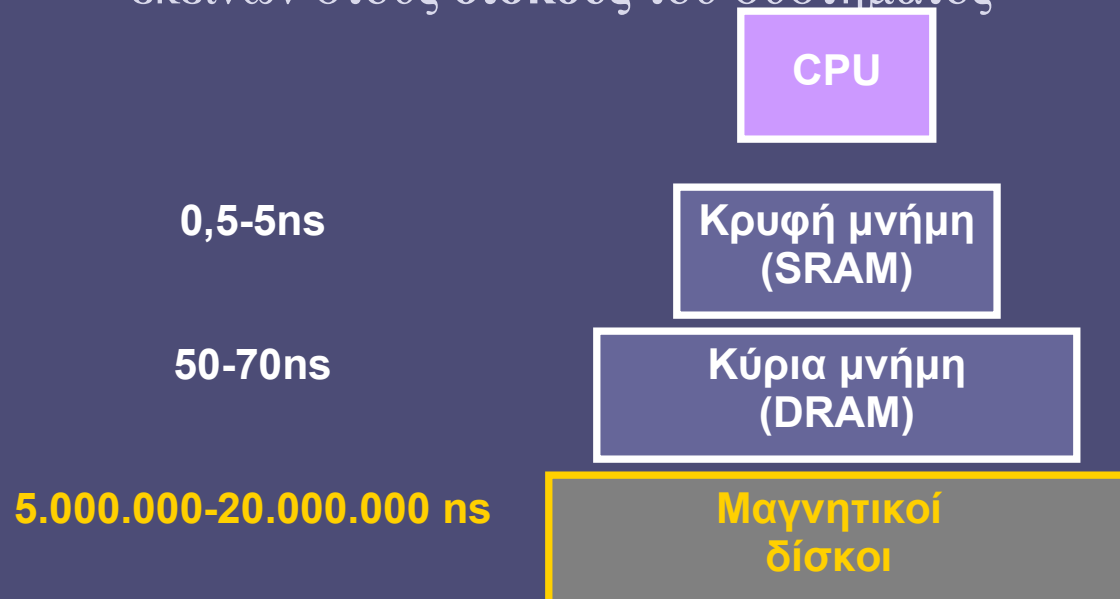
Επεκτείνοντας την Ιεραρχία Μνήμης

- Ιεραρχία Μνήμης

- **Εννοιολογικά:**

- Κάθε υψηλότερο επίπεδο δρα ως «κρυφή μνήμη» για το αμέσως χαμηλότερο
 - Η κύρια μνήμη λειτουργεί ως «κρυφή μνήμη» των μαγνητικών δίσκων
 - Τα περιεχόμενα στην κύρια μνήμη είναι υποσύνολο εκείνων στους δίσκους του συστήματος

Επέκταση
ιεραρχίας εκτός
του συστήματος:
δικτυακές θέσεις
αποθήκευσης



Εικονική μνήμη (virtual memory)

- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη

Το πρώτο σύστημα εικονικής μνήμης παρουσιάστηκε το 1962 (Atlas computer)

- Για ποιον λόγο εμφανίστηκε;
 - Στους πρώτους υπολογιστές το μέγεθος της κύριας μνήμης ήταν **περιορισμένο**
 - Ακόμα και στην περίπτωση του **μονοπρογραμματισμού** η κύρια μνήμη ήταν ανεπαρκής
 - Εμφάνιση ΛΣ με υποστήριξη **πολυπρογραμματισμού**: αδυναμία **ταυτόχρονης διατήρησης** πολλών προγραμμάτων στην κύρια μνήμη
 - Η λύση: **εικονική μνήμη**
 - Μέρος των δεδομένων βρίσκεται στους δίσκους του συστήματος
 - Μεταφορά στην κύρια μνήμη όταν χρειαστεί
 - Πιθανότατα αντικαθιστώντας άλλα τμήματα δεδομένων
 - Τα τελευταία μεταφέρονται πίσω στους δίσκους

Πριν την εικονική μνήμη: overlays

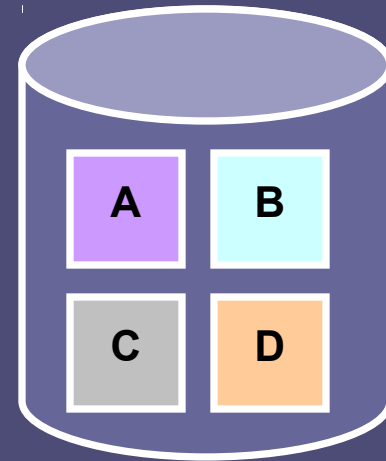
- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη

Η τεχνική των overlays απαιτούσε από τον προγραμματιστή να χειρίζεται τις λεπτομέρειες (π.χ διευθύνσεις!) φόρτωσης και κλήσης των υπο-προγραμμάτων!

Κύρια μνήμη

```
main( ) {  
  
  swap-in(D)  
  call D1  
  
  swap-in(B)  
  Call B2  
}
```

δίσκος



- Καταλληλότερο για στατικά δεδομένα
 - υποπρογράμματα

Πριν την εικονική μνήμη: overlays

- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη

Η τεχνική των overlays απαιτούσε από τον προγραμματιστή να χειρίζεται τις λεπτομέρειες (π.χ διευθύνσεις!) φόρτωσης και κλήσης των υπο-προγραμμάτων!

Κύρια μνήμη

```
main( ) {
```

```
  swap-in(D) ←  
  call D1
```

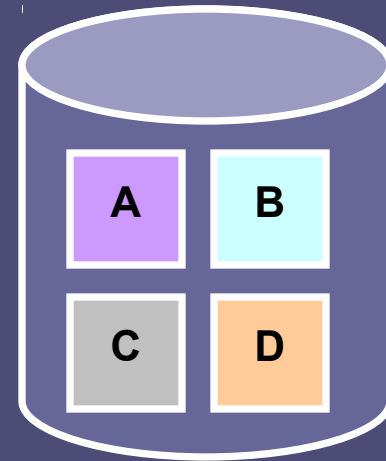
```
  swap-in(B)  
  Call B2
```

```
D1( ) {
```

```
  ...
```

```
}
```

δίσκος



- Καταλληλότερο για στατικά δεδομένα
 - υποπρογράμματα

Πριν την εικονική μνήμη: overlays

- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη

Η τεχνική των overlays απαιτούσε από τον προγραμματιστή να χειρίζεται τις λεπτομέρειες (π.χ διευθύνσεις!) φόρτωσης και κλήσης των υπο-προγραμμάτων!

Κύρια μνήμη

```
main( ) {
```

```
  swap-in(D) ←  
  call D1
```

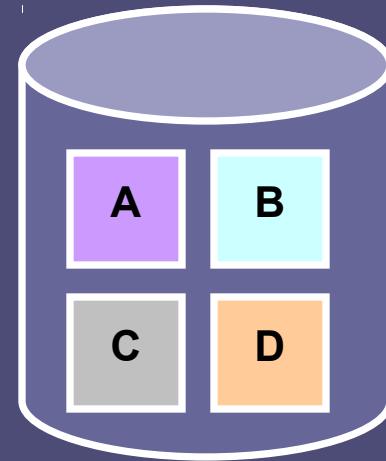
```
  swap-in(B) ←  
  Call B2
```

```
B2( ) {
```

```
  ...
```

```
}
```

δίσκος



- Καταλληλότερο για στατικά δεδομένα
 - υποπρογράμματα

Χώρος διευθύνσεων προγράμματος

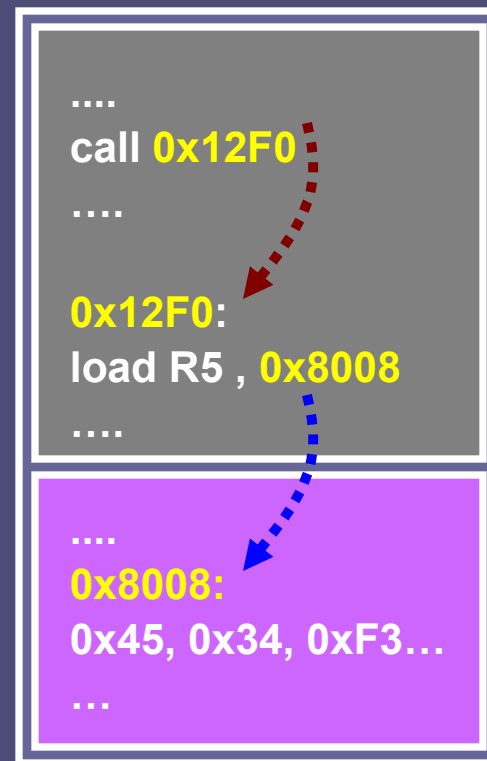
- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη

- Address Space

- Εκτελούμενο πρόγραμμα στη μνήμη:
- Διευθύνσεις κώδικα
 - Εντολές διακλάδωσης
- Διευθύνσεις δεδομένων
 - Εντολές load-store

- Πριν την εικονική μνήμη:
 - Φυσικές διευθύνσεις
 - Άμεση αντιστοιχία με διευθύνσεις κύριας μνήμης

Κύρια μνήμη



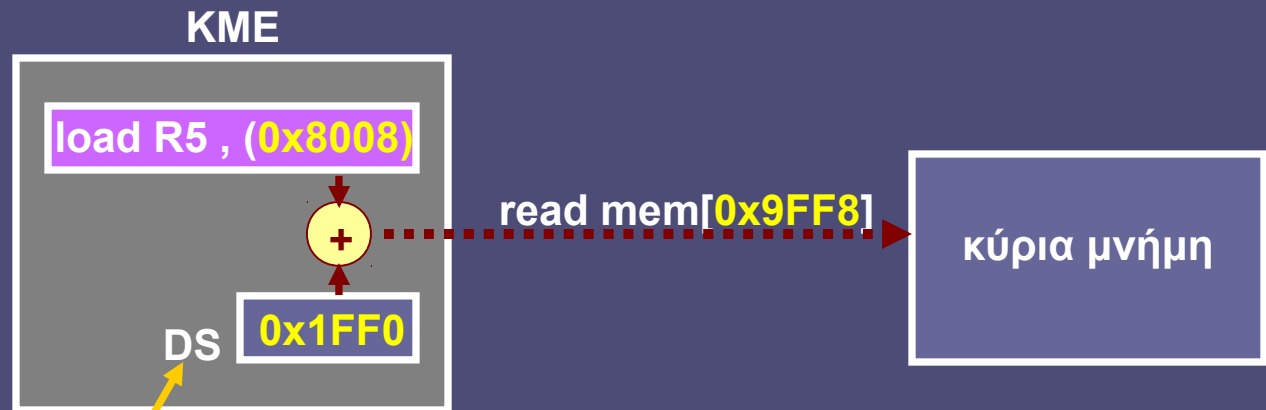
Ποιες οι διευθύνσεις που δημιουργούσε ο μεταγλωττιστής; Τι συνέβαινε αν το πρόγραμμα δεν φορτωνόταν πάντοτε στον ίδιο χώρο μνήμης;

Πολυπρογραμματισμός πριν την εικονική μνήμη

- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη

Χρήση καταχωρητών βάσης (χωρίς άλλη υποστήριξη) σε χαμηλού κόστους επεξεργαστές (π.χ. Intel 8086).

Διευκόλυνση τοποθέτησης προγραμμάτων οπουδήποτε στη μνήμη.



καταχωρητής βάσης τμήματος δεδομένων (data segment)

- Καταχωρητές βάσης για κώδικα και δεδομένα
- Αλλαγή τιμής καταχωρητών βάσης ανά πρόγραμμα

Μεταβαίνοντας σε εικονικές διευθύνσεις

- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη

- Το προηγούμενο σχήμα
 - Εισήγαγε την **αποσύνδεση** των **λογικών διευθύνσεων** των προγραμμάτων από τις **φυσικές διευθύνσεις** κύριας μνήμης
 - Με απλή αντιστοιχία:
φυσική διεύθυνση = λογική διεύθυνση + καταχωρητής βάσης
 - Απαιτείται υποστήριξη από το υλικό (ΚΜΕ)
 - Το πρόγραμμα μπορεί να φορτωθεί σε οποιαδήποτε θέση μνήμης (**relocation**)
 - Δεν περιέχει αναφορές σε φυσικές διευθύνσεις
 - Εισάγεται η έννοια των ξεχωριστών χώρων διευθύνσεων (κώδικα, δεδομένων...) ανά πρόγραμμα
 - χωρίς περαιτέρω υποστήριξη όμως!

Εικονικές Διευθύνσεις

- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη

Ο κύριος ρόλος της εικονικής μνήμης στα σημερινά υπολογιστικά συστήματα, με την άφθονη κύρια μνήμη, είναι η υποστήριξη και προστασία των εικονικών χώρων διευθύνσεων ανά πρόγραμμα



**Μηχανισμός μετάφρασης
εικονικών διευθύνσεων σε
φυσικές διευθύνσεις**

- Μετάφραση εικονικών διευθύνσεων προγραμμάτων
- Προστασία χώρων διευθύνσεων
 - Προνόμια προσπέλασης μνήμης
- Απαιτείται συνδυασμένη υποστήριξη από ΚΜΕ, κρυφή μνήμη και λειτουργικό σύστημα

Η εικονική μνήμη (ξανά)

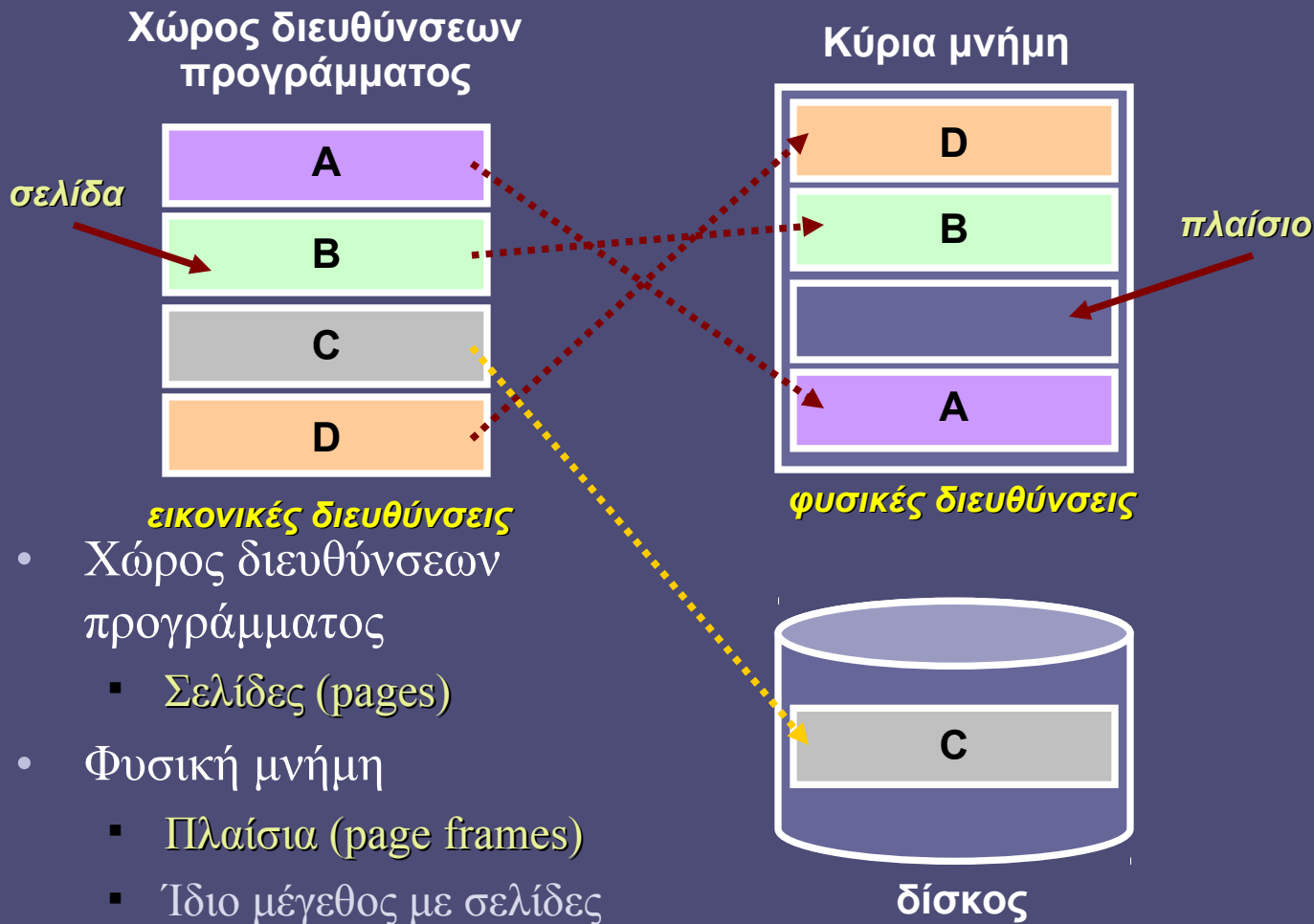
- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη

Η διαχείριση της εικονικής μνήμης έχει ομοιότητες με τη διαχείριση κρυφής-κύριας μνήμης. Τα δύο επίπεδα εδώ όμως (μνήμη-δίσκοι) έχουν σημαντικές διαφορές στα χαρακτηριστικά τους!

- **Ποιος ο ρόλος της;**
 1. Η χρήση εικονικής μνήμης, πέρα από όση είναι πραγματικά διαθέσιμη
 2. Η αντιστοίχιση εικονικών διευθύνσεων σε φυσικές και η διαχείριση των προνομίων προσπέλασης
 - Σημαντικότερο σήμερα!
- **Ποιος τη διαχειρίζεται;**
 - Διαχείριση από το λειτουργικό σύστημα
 - Υποστήριξη από το υλικό (ΚΜΕ/κρυφή μνήμη)
- **Πώς υλοποιείται;**
 - Μετακίνηση τμημάτων μνήμης από/προς τους δίσκους
 - Εκμετάλλευση αρχής τοπικότητας
 - Μερικά μέρη μόνο των προγραμμάτων είναι «ενεργά» κάθε στιγμή

Βασικό σχήμα Εικονικής Μνήμης

- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη



Σελιδοποίηση (paging):

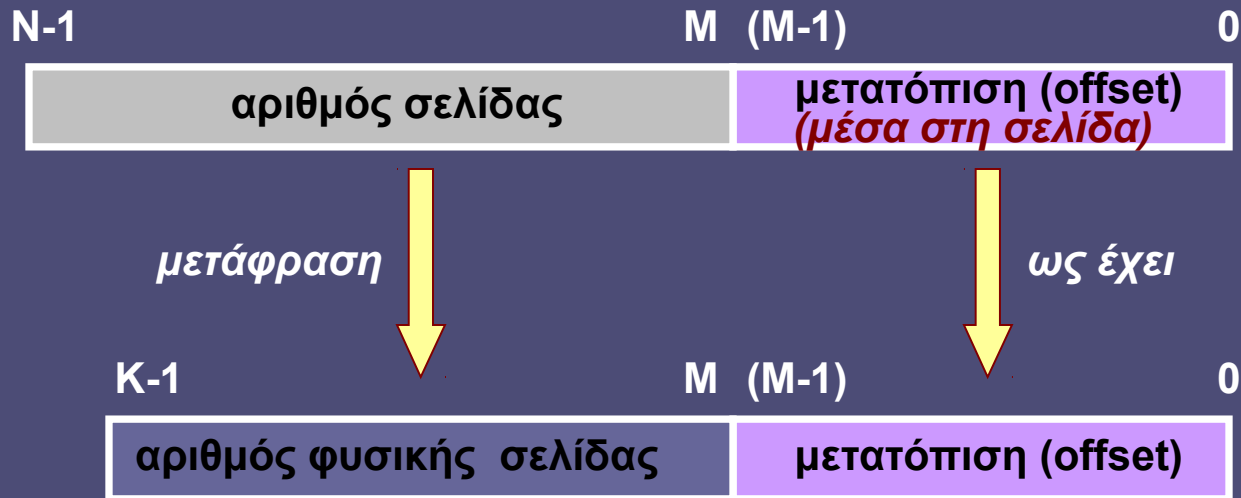
Το μέγεθος των σελίδων καθορίζεται από τους μηχανισμούς του υλικού.

Συνήθη μεγέθη 4KB έως 2MB

Σελίδες και εικονικές διευθύνσεις

- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη

Ο επεξεργαστής παράγει εικονική διεύθυνση



Στη μνήμη στέλνεται φυσική διεύθυνση

- Ο επεξεργαστής μπορεί να παράγει έως και 2^N εικονικές διευθύνσεις
- Η φυσική μνήμη μπορεί να έχει έως 2^K διευθύνσεις
- Το μέγεθος σελίδας είναι 2^M bytes

Η μετάφραση γίνεται στον επεξεργαστή, άρα εκεί (δηλ. στο υλικό) καθορίζεται το μέγεθος της σελίδας

Χαρακτηριστικά Σελίδων

- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη

- Σταθερό μέγεθος (4KB-2MB)
- Για την προσπέλαση οποιασδήποτε θέσης μνήμης της σελίδας απαιτείται μία λέξη εικονικής διεύθυνσης (page+offset)
- Ευκολία τοποθέτησης και αντικατάστασης σελίδων στην κύρια μνήμη
- Βέλτιστο μέγεθος για μεταφορά από-προς δίσκο
- Ενδεχομένως μέρος σελίδας μένει αχρησιμοποίητο

Σελιδοποίηση κατ'απαίτηση

- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη

Η μεγάλη επιβάρυνση για τη μετακίνηση των σελίδων από και προς τον δίσκο είναι καθοριστική για την απόδοση ενός συστήματος

- Οι σελίδες των προγραμμάτων (κώδικας-δεδομένα) βρίσκονται αρχικά μόνο στον δίσκο
- Το ΛΣ τις σημειώνει ως “απούσες” από τη μνήμη
- Όταν προσπελαστεί μια “απούσα” σελίδα, δημιουργείται ένα σφάλμα σελιδοποίησης (page fault)...
- ...και το ΛΣ τη φορτώνει σε ένα πλαίσιο στη μνήμη
- Ενδεχομένως εκτοπίζοντας πίσω στον δίσκο μια άλλη σελίδα από τη μνήμη
 - Η τελευταία σημειώνεται ως “απούσα”
- Page faults: μεγάλο κόστος σε κύκλους αναμονής
 - 1-10M κύκλοι

Κρίσιμα σημεία στη σχεδίαση εικονικής μνήμης

- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη

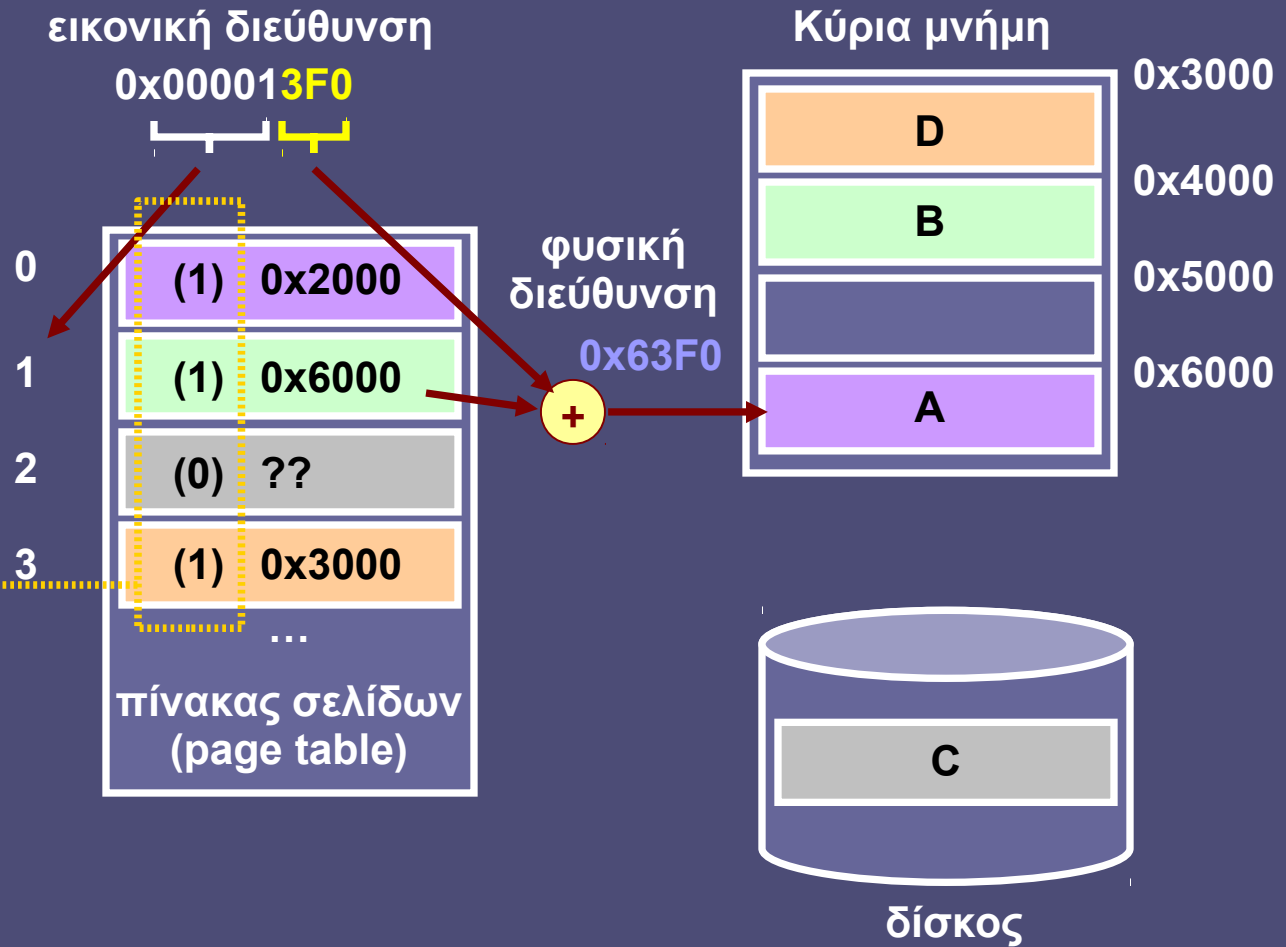
Ακόμα και μικρή μείωση στην εμφάνιση page faults μπορεί να έχει σημαντικό όφελος για την απόδοση του συστήματος

- Οι σελίδες πρέπει να έχουν ικανό μέγεθος
 - Για εξισορρόπηση του κόστους προσπέλασης του δίσκου
- Η μείωση των page faults είναι επιβεβλημένη
 - Οι σελίδες τοποθετούνται οπουδήποτε μέσα στη μνήμη
 - Σχήμα ανάλογο των fully-associative κρυφών μνημών
- Η διαχείριση της εικονικής μνήμης γίνεται από λογισμικό (ΛΣ)
 - Μικρή επιβάρυνση συγκρινόμενη με χρόνο μετακίνησης σελίδων στους δίσκους
 - Δυνατότητα χρήσης πολυπλοκότερων αλγορίθμων για τοποθέτηση-αντικατάσταση σελίδων στη μνήμη
- Δεν είναι δυνατή η ενημέρωση στον δίσκο με κάθε εγγραφή νέων δεδομένων στη σελίδα

Μετάφραση εικονικών διευθύνσεων

- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη

Presence bit:
βρίσκεται η σελίδα
στην κύρια μνήμη;



Πίνακας σελίδων

- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη

Τι συμβαίνει στην περίπτωση πολλαπλών προγραμμάτων;

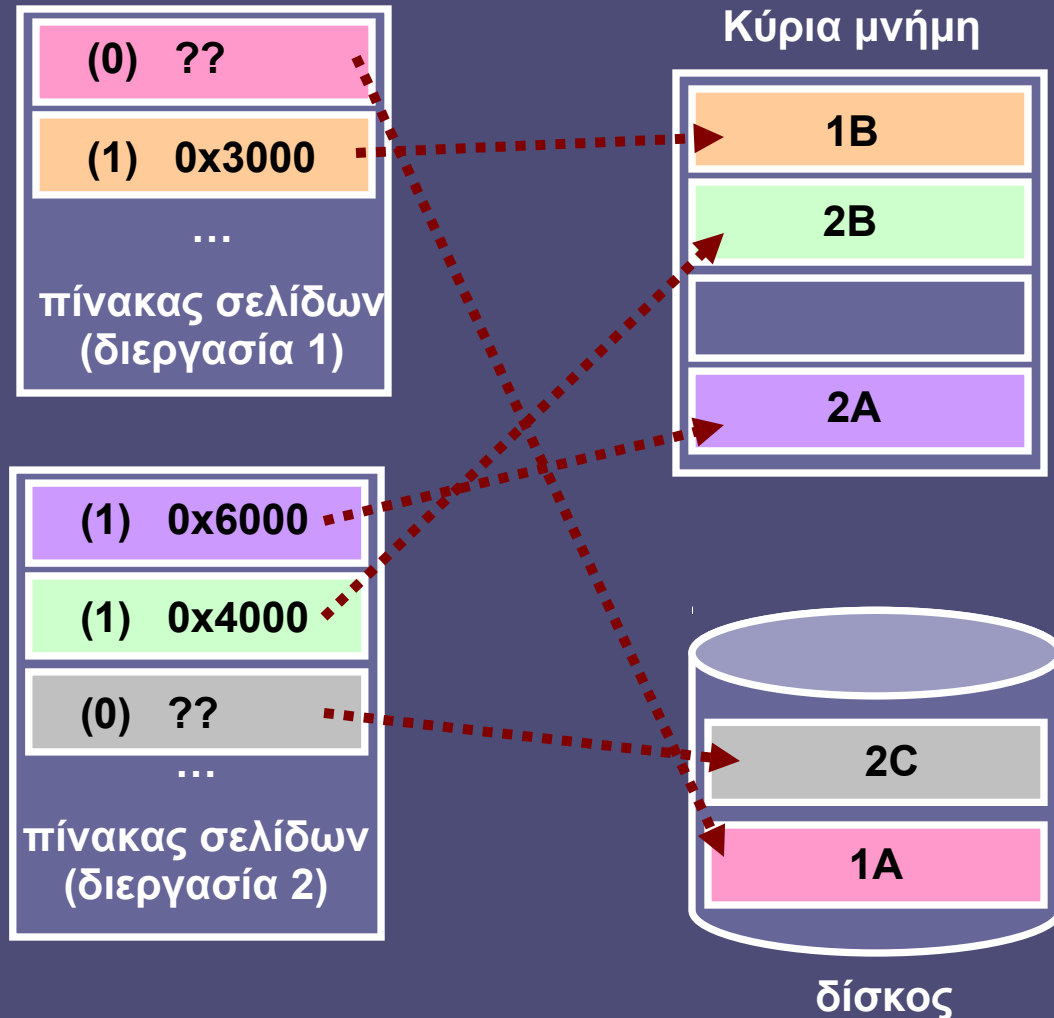
- **Πού βρίσκεται;**
 - Στην κύρια μνήμη!
- **Πόσες θέσεις διαθέτει;**
 - Θεωρητικά: ίσες με τον μέγιστο αριθμό σελίδων
 - Για 2^{20} σελίδες με 4 bytes ανά γραμμή, απαιτούνται 4MB
 - Πρακτικά: πίνακες πολλαπλών επιπέδων
 - Πιθανόν: σελιδοποίηση πινάκων (!)
 - Αρκεί να υπάρχει πάντα στη μνήμη ένα μέρος του πίνακα
- **Ποια πρόσθετη πληροφορία χρειάζεται;**
 - Βρίσκεται η σελίδα στη μνήμη; Έχει αλλάξει;
 - Αν όχι, σε ποιο σημείο του δίσκου είναι;
 - Συχνά η πληροφορία αυτή φυλάσσεται μέσα στον πίνακα σελίδων
 - Ποια σελίδα βρίσκεται σε κάθε πλαίσιο μνήμης;
 - Πόσο πρόσφατα χρησιμοποιήθηκε;
 - Δομές του ΛΣ για αλγόριθμο αντικατάστασης σελίδων

Πίνακες σελίδων και πολλαπλά προγράμματα

- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη

Κάθε διεργασία έχει τους δικούς της πίνακες σελίδων!

Κατά την εναλλαγή διεργασιών αλλάζει και ο καταχωρητής-δείκτης στους πίνακες



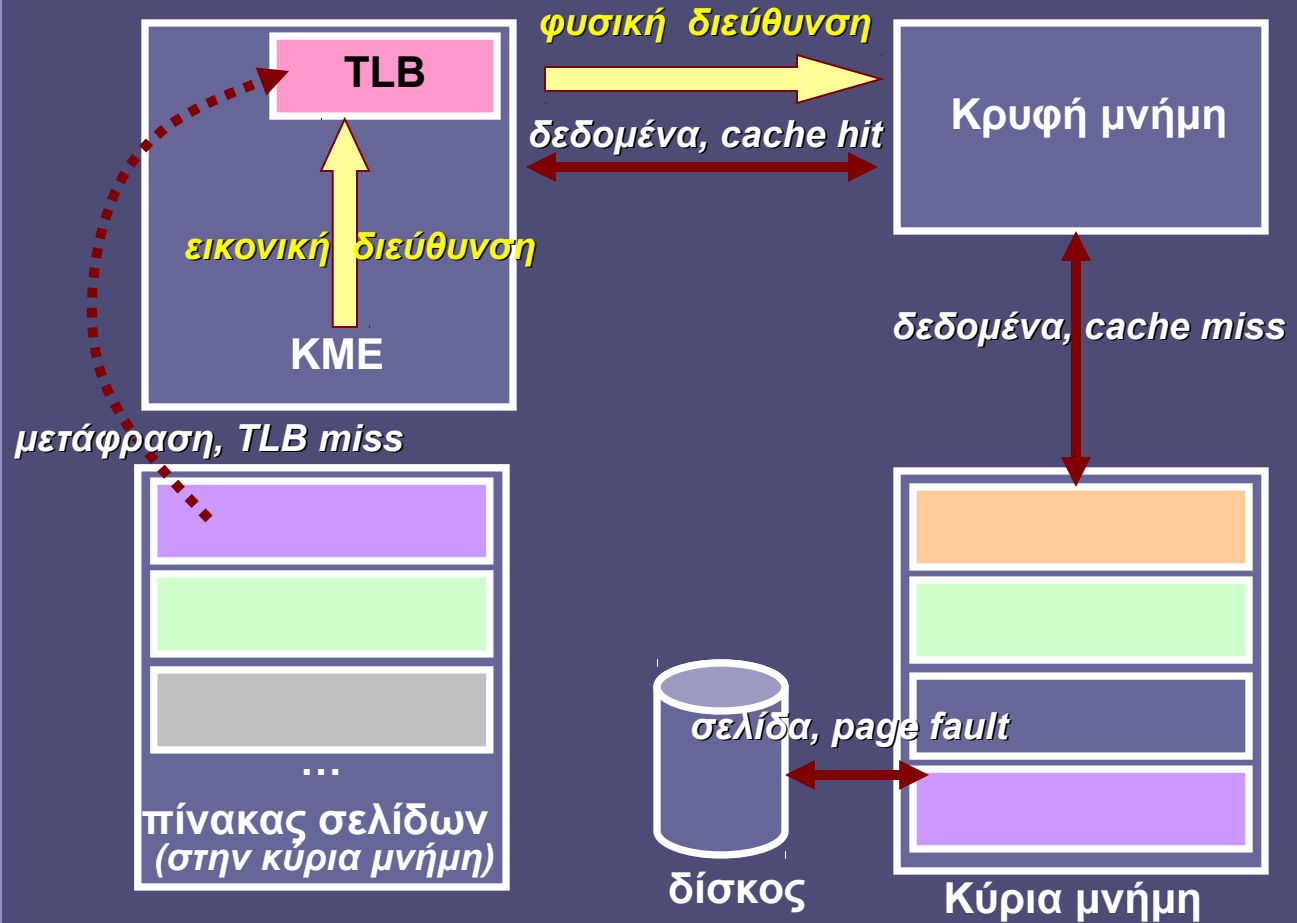
Translation-Lookaside Buffer

- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη

- **Το πρόβλημα με τους πίνακες σελίδων**
 - Βρίσκονται στην κύρια μνήμη
 - Για κάθε προσπέλαση μνήμης απαιτείται μια δεύτερη(!)
 - Για τον πίνακα σελίδων
 - Μη αποδεκτή χρονική επιβάρυνση
- **Translation-Lookaside Buffer (TLB)**
 - Μικρή «κρυφή μνήμη» για πρόσφατες μεταφράσεις εικονικών διευθύνσεων
 - Μέσα στον επεξεργαστή
 - 16-512 θέσεις, 1-2 γραμμές του πίνακα σελίδων ανά θέση
 - Προσπέλαση < 1 κύκλο ρολογιού
 - Παρατηρούμενο Miss rate: 0.01% - 1%
 - Σε περίπτωση miss: ενημέρωση από ΛΣ ή από την ίδια την ΚΜΕ (μηχανισμός page table walking)

Προσπέλαση μνήμης: η συνολική εικόνα

- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη



Στο σχήμα η κρυφή μνήμη δέχεται φυσικές διευθύνσεις. Υπάρχουν αρχιτεκτονικές με εικονική κρυφή μνήμη ή συνδυασμό εικονικής-φυσικής κρυφής μνήμης

Εικονική Μνήμη και Προστασία Προσπέλασης

- Ιεραρχία Μνήμης
- Εικονική Μνήμη

- **Προστασία προσπέλασης σελίδων**
 - Με διαφορετικούς πίνακες σελίδων ανά διεργασία είναι αδύνατη η προσπέλαση «ξένων» σελίδων
 - Δικαιώματα προσπέλασης ανά σελίδα
 - User mode και Supervisor Mode
 - Σε user mode δεν είναι δυνατή η προσπέλαση του TLB, του πίνακα σελίδων και των αντίστοιχων καταχωρητών συστήματος
 - Υπάρχουν αρχιτεκτονικές με περισσότερα από 2 επίπεδα προνομίων
 - Ελεγχόμενη προσπέλαση συναρτήσεων ΛΣ
 - Call gates: ελεγχόμενη εκτέλεση συναρτήσεων ΛΣ από χρήστη, **στο επίπεδο όμως των προνομίων του χρήστη → δεν είναι δυνατή η προσπέλαση «ξένων» δεδομένων!**