Многозадачные операционные системы

Развитие ОС:

- пакетная обработка,
- интерактивные системы,
- ОС реального времени,
- системы с разделением времени.

Истинная многозадачность (многопроцессорные системы, UNIX/LINUX, MS Windows NT/*/7).

Псевдопараллельная многозадачность (1-процессор):

- невытесняющая многозадачность (резидентные программы, явная активация),
- кооперативная многозадачность (MS Windows 3.*, фоновые приложения активизируются при простое),
- вытесняющая многозадачность (UNIX (1969г.)/LINUX, MS Windows 95/*/7).

Составляющие ОС:

- файловая подсистема,
- подсистема ввода/вывода,
- подсистема управления памятью,
- подсистема управления процессами:
 - планировщик,
 - диспетчер.

Приложение Windows – это совокупность исполняемых программ и вспомогательных файлов.

Процессом называется исполняемый экземпляр приложения с предназначенными для него ресурсами — виртуальным адресным пространством, модулями процесса, потоками и уникальным номером — идентификатором.

Поток – это внутренняя составляющая процесса, которой ОС выделяет процессорное время для выполнения кода.

Последовательность исполнения потоков в среде с вытесняющей многозадачностью:

В системе определен *квант времени* (порядка десятков миллисекунд) – процессорное время выделяемое одному потоку (каждому - своё). *Длительность выполнения одного потока не может превышать одного кванта.* Когда это время заканчивается, *диспетчер процессов переключает процессор* на выполнение другого потока. При этом, значения регистров – *контекст потока*, сохраняется в *стеке потока*. Очередность потоков определяется их *состоянием* и *приоритетом*.

Информация о процессах и потоках (область выделенной памяти, приоритеты, состояние) хранится в *таблице процессов* и *таблице потоков*, и обновляется планировщиком процессов.

Состояния потоков: Ready (ожидает в пуле), Standby (следующий), Running, Waiting (ждет перехода в Ready), Transition (стек в файле подкачки), Terminated (закончен, можно удалять).

Разделение процессорного времени в режиме вытесняющей многозадачности:

Квант	Переклю	Квант	Переклю	Квант	
времени	чение	времени	чение	времени	t
Поток А	процесс ора	Поток В	процесс ора		

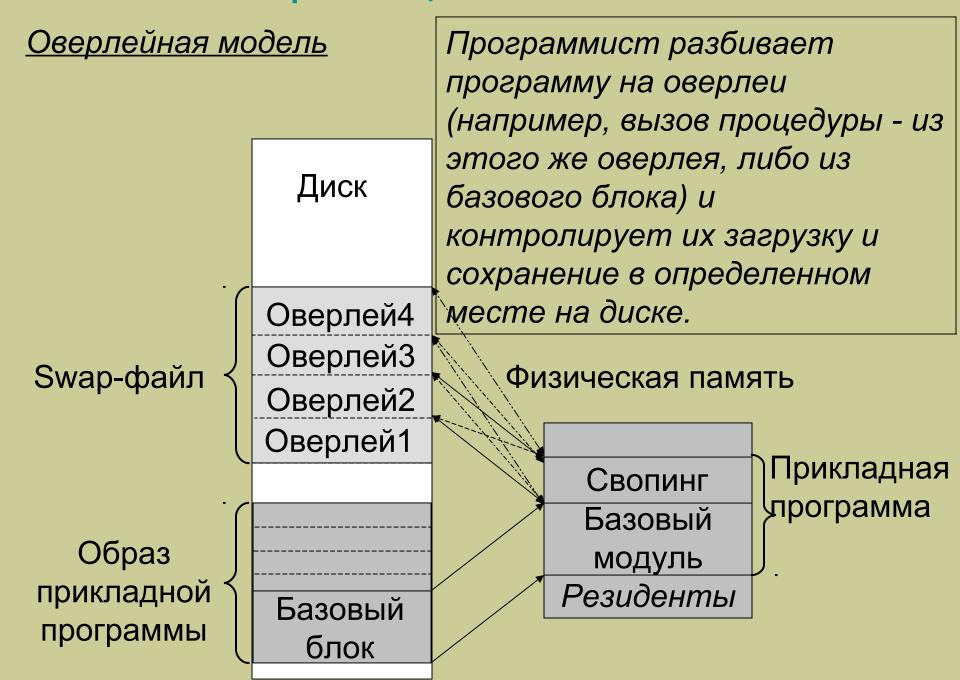
- Сохранение контекста текущего потока
- Определение очередного потока
- Восстановление контекста очередного потока

Некоторые поля типичной записи таблицы процессов:

Регистры Счетчик команд Указатель стека Состояние процесса Приоритет Идентификатор процесса Родительский процесс Время запуска процессора Использованное время процессора

Корневой каталог Рабочий каталог Дескрипторы файлов Идентификатор пользователя

Организация памяти



Виртуальная память.

[Виртуальное] адресное пространство – некоторая последовательность чисел. Код программы может ссылаться на адреса этого числового диапазона.

Существует некоторая схема отображения виртуальных адресов на адреса физической памяти.

Технология страничной организации памяти

Пример: машинный код позволяет адресовать 64К байт памяти, физическая память составляет 4К.

Поделим адресное пространство на 16 областей (страниц) по 4К и установим следующее соответствие: физический адрес = виртуальный адрес % 4К; номер области (страницы) = виртуальный адрес / 4К.

При ссылке по виртуальному адресу А

- содержимое физической памяти сохраняется на диске;
- область с номером А/4К загружается в память;
- произойдет обращение по адресу физической памяти А %4К.

<u>Современные реализации страничной организации</u> памяти

Каждому процессу выделяется адресное пространство (например в Windows числа от нуля до 0xFFFFFFF).

Адресное пространство разбивается на страницы размером, обычно (в зависимости от ОС) от 512 байт до 64К.

Физическая память разбивается на области (страничные кадры (фреймы, блоки, слоты)) размером в страницу.

Таблица страниц устанавливает соответствие между страницами и страничными кадрами.

Виртуаль- ная страница	Страни- чный кадр	Бит присут- ствия
•••	• • •	•••
7	0	0
6	3	1
5	4	1
4	0	0
3	2	1
2	0	0
1	0	1
0	1	1

Физическая память Кадр

Виртуальная страница 5	4
Виртуальная страница 6	3
Виртуальная страница 3	2
Виртуальная страница 0	1
Виртуальная страница 1	0

Организация памяти в MS Windows NT/9*/XP:

Виртуальное адресное пространство процесса

Вирт. Стр.3

Диск

Виртуальная память процесса=2Гб (пространство пользователя)

+2Гб (зарезервировано ОС)

1 стр.=4Кб

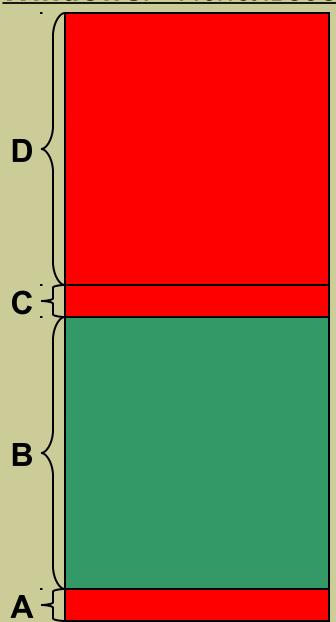


Swap file

.exe; .dll

Виртуальные адреса проецируются на физическую *память*, *файл подкачки* (или любой файл). Только физическая память является исполняемой. Виртуальные адреса отображаются на физические диспетчером виртуальной памяти VMM. При необходимости происходит обмен *страницами* между файлом подкачки и физической памятью. Каждому процессу выделяется 4Gb (виртуальные адреса от 0x0000000 до 0xFFFFFFF). Адресное пространство процесса делится на различные области, доступные и недоступные пользователю.

<u>Особенности реализации управления памятью в МЅ</u> <u>Windows</u>. Использование адресного пространства.



- А. 0x00000000 0x0000FFFF; используется для неинициализированных указателей; *недоступно* в пользовательском режиме.
- В. 0x00010000 0x7FFEFFF; адресное пространство процессов, содержит прикладные модули .exe и .dll, win32 (kernel32.dll, user32.dll и т.д.), файлы, отображаемые в память; *доступно* в пользовательском режиме.
- C. 0x7FFF0000 0x7FFFFFFF; используется для некорректно инициализированных указателей; *недоступно* в пользовательском режиме.
- D. 0x80000000 0xFFFFFFF; зарезервировано ОС Windows для

