



# O Guia Definitivo para Sobreviver aos Sistemas Operacionais

Este PDF reúne conteúdos sobre sistemas operacionais, incluindo teoria, exercícios práticos e atividades.

# Table of Contents

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| Sistemas Operacionais .....             | 2  |
| Introdução .....                        | 3  |
| Operação do computador .....            | 6  |
| Estrutura de Armazenamento .....        | 11 |
| Estrutura de Entrada e Saída .....      | 17 |
| Arquitetura do Sistema .....            | 25 |
| Caching .....                           | 27 |
| Intro - Gerencia de Armazenamento ..... | 31 |
|                                         | 32 |
| Atributos de Arquivos .....             |    |
| Estrutura do Sistema de Arquivos .....  | 36 |
| Introdução .....                        | 41 |
| Segurança .....                         | 42 |
|                                         | 43 |
|                                         | 52 |
| Intro - Gerencia de Memória .....       | 59 |
| Conceitos Básicos .....                 | 60 |
| Associação de endereços .....           | 63 |
| Sistemas Distribuidos .....             | 64 |

# Sistemas Operacionais

 *Bibliografia: Silberschatz 8º*

## Sumario

- [[001 - Introdução]]

# Introdução

Um **Sistema Operacional** é uma interface que interliga o **hardware** e o **software**, fazendo o gerenciamento dos dois mundos do computador.

**⚠** A inexistência, de um **SO** resulta em um impedimento de uma interação natural com o computador.

Como todo grande projeto complexo caímos em uma operação em que deve ser bem definida em como o **SO** irá trabalhar, quais são seus requisitos.

E o **SO** tem algumas funções básicas que é:

- dar partida no sistema
- gerenciar memória
- gerenciar dispositivos E/S

## O que os Sistemas Operacionais fazem

Um **sistema computadorizado** ou só computador, pode ser *dividido em quatro partes*:

- `[[Hardware]]`
- Sistema Operacional
- `[[Software]]`
- `[[Usuários]]`
- Também podemos considerar que um sistema computadorizado é composto por:

```
[0101] |                                     | [ ] -> Finge que é um PC
[010]  |--: Dados                         Hardware :--| |==|
[01]   |                                     |         | ----
                -- Software-----
                    |
```

```

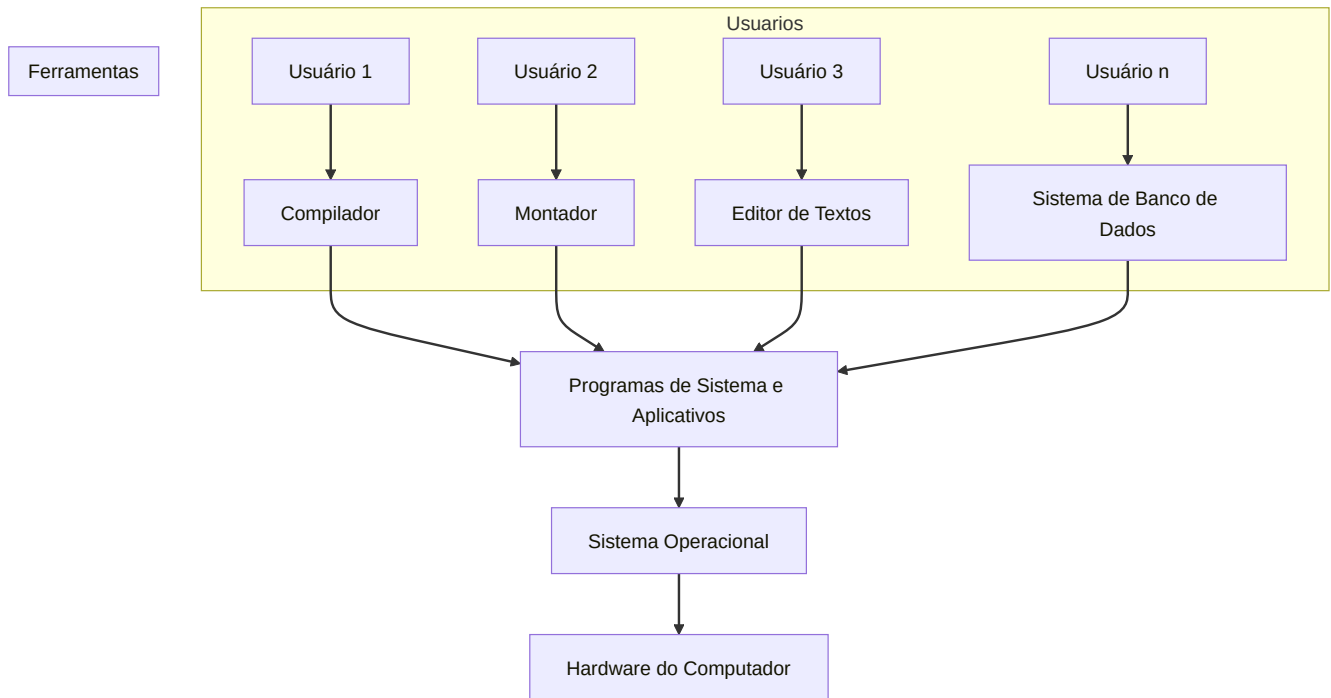
      |
    |-----|
    |  WIN95  |
    |-----|
  
```

- Exemplo de Funcionamento de um Sistema Operacional

```

+-----+ +-----+ +-----+ +-----+
| usuário | | usuário | | usuário | | usuário |
|   1   | |   2   | |   3   | |   n   |
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+
      |           |           |           |
      |           |           |           |
+-----+ +-----+ *-----+ *-----+
| compilador | | montador | | editor de | | sistema |
|           | |           | | textos  | | de banco|
|           | |           | |           | | de dados|
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+
      |
      |
      +-----+
      | programas|
      | de sistema|
      | e aplicat-|
      |  ivos    |
      +-----+
      |
      |
      +-----+
      | sistema  |
      | operacional|
      +-----+
      |
      |
      +-----+
      | hardware do|
  
```

| computador |  
+-----+



[[002 - Operação do computador]]

# Operação do computador

## Operação do Computador

Ao desligar o computador e ligar, o que será que acontece? Como ele "chama" o Sistema Operacional.

Para o computador começar a funcionar ele chama um programa básico, chamado de **bootstrap** normalmente está alocado na memória apenas de leitura (ROM ([Operação do computador](#))) ou então é salva na memória de somente leitura apagável programavelmente (EEPROM ([Operação do computador](#))).

Esse programa é conhecido como (**Firmware** ([Operação do computador](#))) porque está instalado diretamente no hardware, assim ele inicializa todos os aspectos do sistema que vão dos registradores da CPU até a dispositivos e conteúdo na memória.

Para carregar o SO ele precisa localizar o **Kernel** ([Operação do computador](#)) que é o núcleo do sistema operacional, assim que carregado na memória do computador ele chama um processo chamado **init** que espera uma interrupção do sistema ou do hardware, os dois casos:

- Se for pelo hardware, ele manda uma interrupção por sinal para a CPU, via normalmente barramento do sistema;
- Se for por software, ele pode fazer de duas maneiras ou chamando o **system call** ([Operação do computador](#)) (chamada do sistema) ou usando o **monitor call** ([Operação do computador](#)) (monitor de chamada) elas são operações especiais executadas para realizar a interrupção disparando um sinal para a CPU.

Assim que a CPU recebe alguma interrupção ela para o que está fazendo:



E a CPU manda a execução para uma **locação fixa de memória**, tal locação contem o **endereço inicial** que está localizada a rotina para **atender a essa interrupção**.

Essas **interrupções** podem ser tratadas de diferentes maneiras e cada computador possui seu próprio mecanismo. Um método simples para isso, seria tratar a transferência chamando uma rotina generica.

Para dar mais enfoque em velocidade pode ser usada uma **tabela de ponteiros a pontando para as interrupções**, já que elas devem ser predefinidas. Essa tabela é armazenada em memória baixa, sendo ela a primeira parte ou locação da memória.

Esse **vetor de interrupção** vai ser indexado exclusivamente pelo número do dispositivo, fornecido com a requisição da interrupção para gerar o endereço do tratamento da interrupção:

Interrupção 🛎

CPU manda execução para local fixo na 💾, com endereço da rotina de tratamento. 🏃

Diferentes formas de tratar interrupções, cada 💻 com seu próprio jeito.

Método simples:  
Transfere para uma rotina genérica. 🔄 bootstrap

Método rápido:  
📋 Tabela de ponteiros para interrupções, em memória baixa. ▼

📋 Vetor usa  
🖨 dispositivo para gerar endereço do



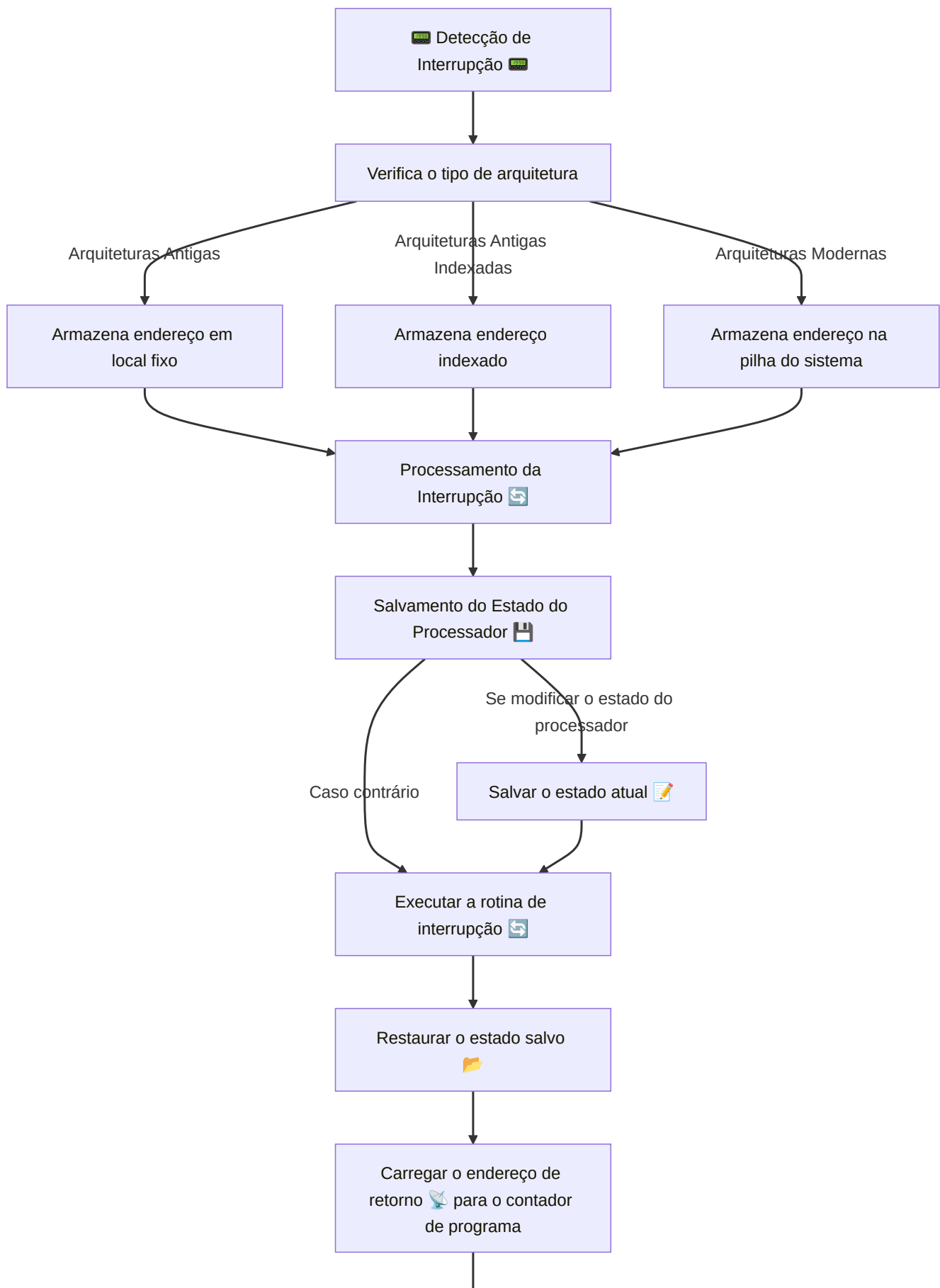
| tratamento. 🔍

A arquitetura de interrupção **precisa salvar o endereço da instrução interrompida**, em projetos:

- Em alguns antigos armazenam o endereço da interrupção de **maneira fixa ou local indexado** por um numero do dispositivo;
- Em arquiteturas modernas, eles armazenam em **pilhas do sistema**;

Se a rotina de interrupção precisar modificar algum estado do processador, por exemplo alterando os valores do **registrador**:

- Ela vai **salvar** o estado atual, explicitamente;
- Depois **carregar** e **restaurar** esse estado para depois **retornar**;
- Em seguida será carregado para o **contador de programa** o **endereço do retorno** e o **processador** que foi **interrompido** continua como se nada tivesse acontecido:





Processador continua a  
execução 🚀

[[001 - Introdução]]

[[003 - Estrutura de Armazenamento]]

# Estrutura de Armazenamento

Para os computadores que temos a **CPU** só consegue carregar instruções que vem diretamente da memória.

- Está memória não sendo qualquer uma e sim a **Memória Principal** - aquela cujo acesso é randômico ou seja desligou o PC o que estava armazenado é apagado está é a memória **RAM**.



Veja mais sobre tipos de memória em: [[05 - Types of Memory]]

A memória RAM é comumente feita numa arquitetura de semicondutores chamada de **Dynamic Random Access Memory** (DRAM) ou em *pt-BR*, **memória de acesso dinâmica**.

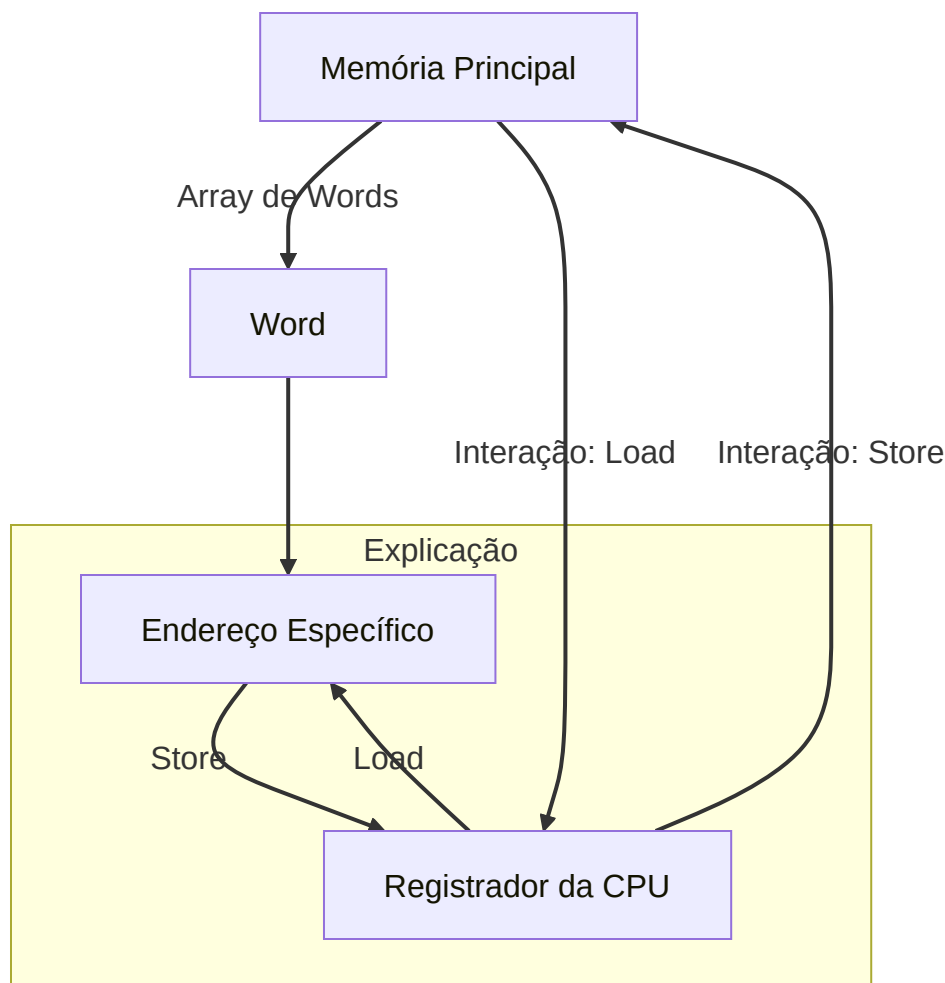
Um outro tipo de memória é aquela que só serve para leitura, assim como a mulher do seu amigo, apenas olhe. As conhecidas são:

- **ROM** (Read Only Memory) ==> normalmente vem nos computadores e é usado para armazenar o programa bootstrap
  - Além disso é usado por empresas de jogos para guardar os jogos, já que ela possui essa natureza imutável
- **EEPROM** (Electrically Erasable Programmable Read Only Memory)
  - Por não ser modificado com frequência esta memória costuma ser usada para armazenar programas padrões de modo estáticos
    - Smartphones por exemplo utilizam a EEPROM de modo que as fabricantes armazenam nela os aplicativos de fábrica

Quaisquer destas memórias utilizam **um array de words** ou uma **unidades de armazenamento**.

- Cada *word* possui seu próprio endereço
- As interações se dão por instruções:

- **load** - vai **carregar** um endereço específico da **memória principal** para um dos **registradores** da CPU
- **store** - move um conteúdo de um **registrador da CPU** para a **memória principal**



*Ilustração de um esquema sobre instruções da CPU (load e store)*

⚠️ 💡 A CPU carrega e armazena essas instruções tanto explicitamente (dizer para ela fazer) como de maneira automática - ela faz sozinha. O carregamento da memória principal para serem executadas;

A arquitetura mais usada nos computadores modernos é a de **Von Neumann**. Esta arquitetura funciona deste modo:

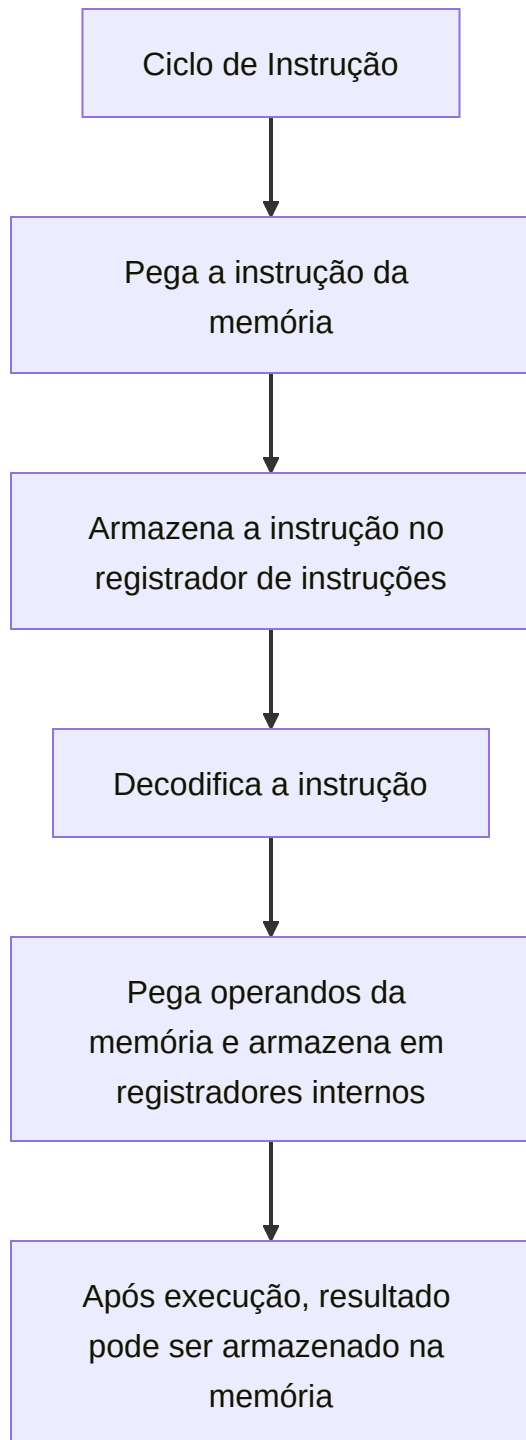
- Programas e dados são armazenados na memória principal

- A CPU gerencia a memória principal

Vamos para um ciclo de execução - quando uma instrução é dada:

1. Pega a instrução da memória
2. Armazena essa instrução no **registrador de instruções**
3. Essa instrução é então decodificada
  1. Pode pegar operandos da memória e armazenar em registradores internos
4. Após a execução dos operandos o resultado pode ser armazenado na memória

### ***Diagramas de Execução de Instrução***



⚠️ ![[003 - Estrutura de Armazenamento.png]]

⚠️ 💡 A unidade de memória só consegue ver um fluxo de endereços de memória. Ela não sabe:

- Como são gerados ou
- Gerados por contador de instruções, indexação, endereços literais e etc
- Para que servem
- Se são instruções ou dados

Seria bom, mas a vida não é um morango, a memória principal guardar todos os dados e programas entretanto, todavia, não temos isso já que:

- **A memória principal é volátil**, vai perder os dados assim que a máquina desligar;
- A memória principal possui um **armazenamento irrisoriamente pequeno** para que seja possível armazenar todos os programas e dados;

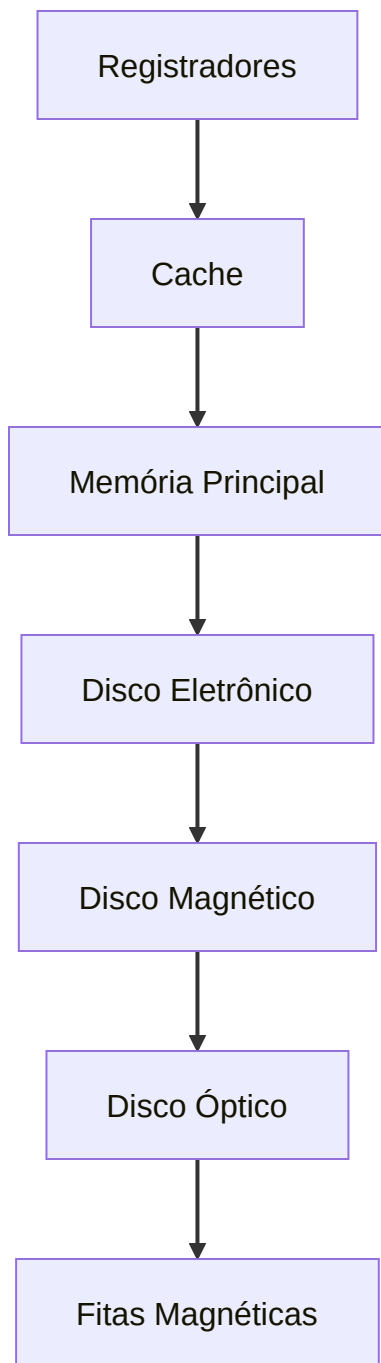
Assim precisamos de outro tipo de memória que é a **chamada memória secundária**, aquela com o propósito de possuir **armazenamento em massa** (guardar muitos dados) e **ser permanente**.

Um bom exemplo de memória secundária é o HD (Disco Rígido) e também temos outro tipo que é a que está mais se popularizando no mercado que é o SSD (Disco de Estado Sólido).

Porém, não temos só isso de dispositivos e podemos fazer uma hierarquia desses dispositivos que será assim:

***Diagramas de Dispositivos de Armazenamento:***





![[003 - Estrutura de Armazenamento-Hierarquia-Dispositivos-De-Armazenamento.png]]

[[002 - Operação do computador]]

[[004 - Estrutura de IO]]

# Estrutura de Entrada e Saída

Os dispositivos de Entrada e Saída (ou como será usada: E/S), é um dos grandes pontos importantes para um Sistema Operacional, como podemos notar no armazenamento que possui grande importância é sendo um dispositivo de E/S.

- Um outro ponto importante é que grande parte do código do SO é pensado para E/S;
  - Tanto por causa da **confiabilidade** como **desempenho**



Um sistema computadorizado para uso geral, consiste em:

- CPU
- Diversos tipos de controladores de dispositivos conectados por um barramento comum Cada controlador possui um tipo específico de dispositivo

Por exemplo, para o controlador SCSI (Small Computer-System Interface) podemos ter sete ou até mais dispositivos conectados ao mesmo controlador.

Cada controlador armazena **buffer local** e um **conjunto de registradores de uso especial**.

Os controladores tem duas funções básicas, que se baseiam:

- **Move** os dados para os dispositivos periféricos que controla
- **Gerencia** o uso do buffer local

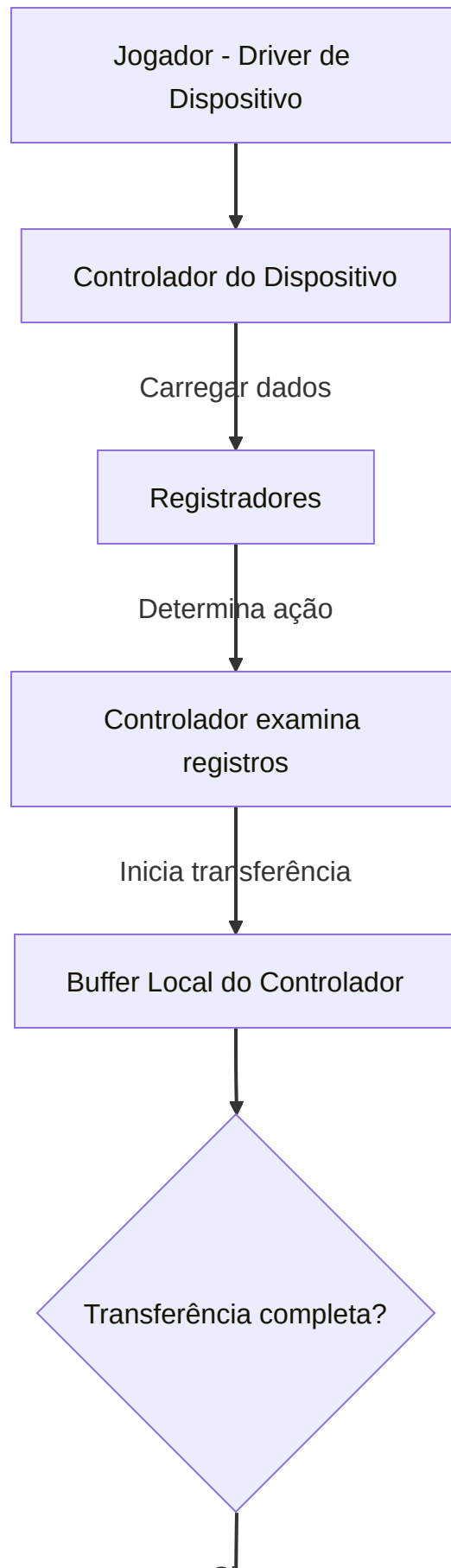
Tais sistemas possuem um **device driver** (driver de dispositivo) este driver vai servir como ponte entre o dispositivo e o sistema, assim podemos ter que a **entrada dos dispositivo** tenha uma **saída uniforme** para o restante do sistema.

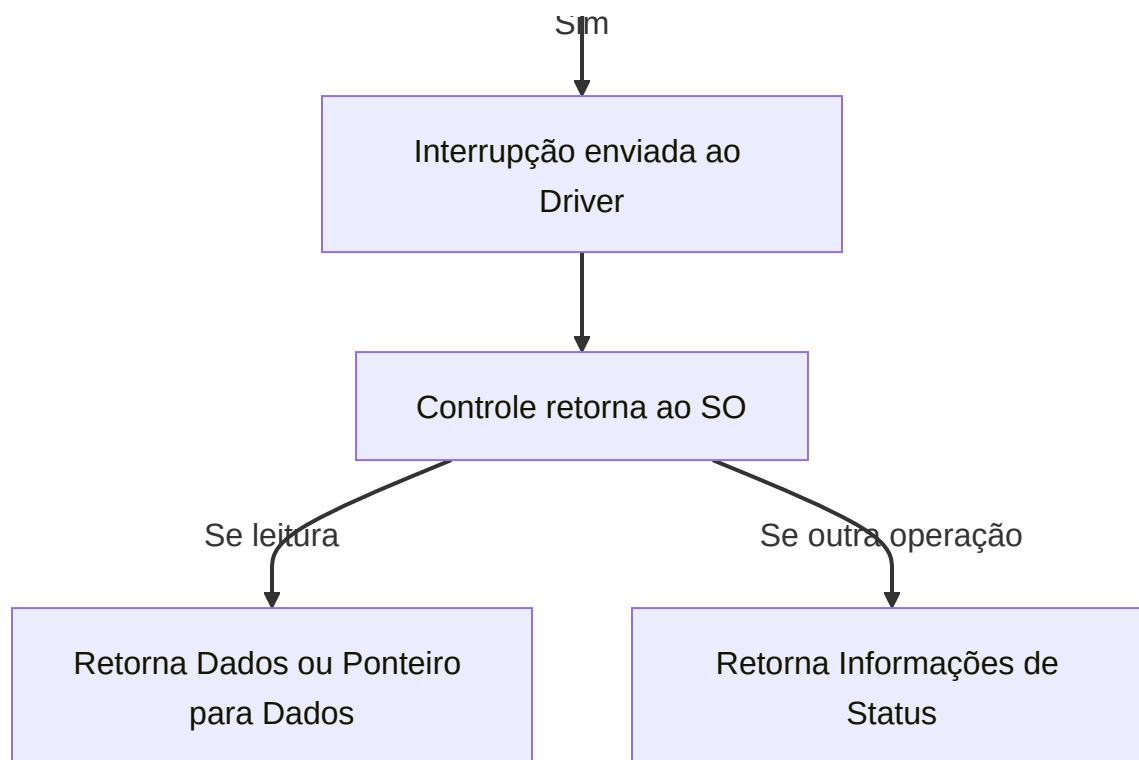
O funcionamento de uma operação de E/S:

- O **driver de dispositivo** por sua vez **carrega** os **registradores** apropriados para dentro do **controlador do dispositivo**

- O **controlador examina o conteúdo** que tem nos **registradores**, para determinar que ação deve ser tomada
- O controlador começa a transferir os dados do dispositivo para o seu buffer local
- Assim que a transferência está concluída o **controlador de dispositivo** envia uma **interrupção** para o **driver de dispositivo** informando que a transferência foi concluída
- O drive de dispositivo então retorna o controle diretamente para o SO retornando os dados ou um ponteiro para esses dados, possivelmente, isto ocorre caso a operação for de leitura
  - Para outras informações o driver retorna informações de estado (status)

***Representação:***





Para pequenas porções de dados esta arquitetura de E/S por interrupção funciona bem, mas não trabalhamos somente com isso faz muito tempo, por isso, se usarmos esta forma para grandes volumes de dados como E/S de disco gera um **overhead** (que é uma sobrecarga)

Com esse grande problema precisamos então de um outro dispositivo, um que armazene esses dados para que o acesso seja mais rápido, para isso usamos a **DAM** (Direct Access Memory ou Memória de Acesso Direto)

Logo o ciclo se torna assim:

- Depois de configurar buffers, ponteiros e contadores o dispositivo de E/S, o controlador de dispositivo **move um bloco inteiro de dados** diretamente para ou do seu próprio buffer local para a memória.
- Somente **uma interrupção é feita por bloco**, para que seja avisado ao drive de dispositivo que a **transferência foi concluída**



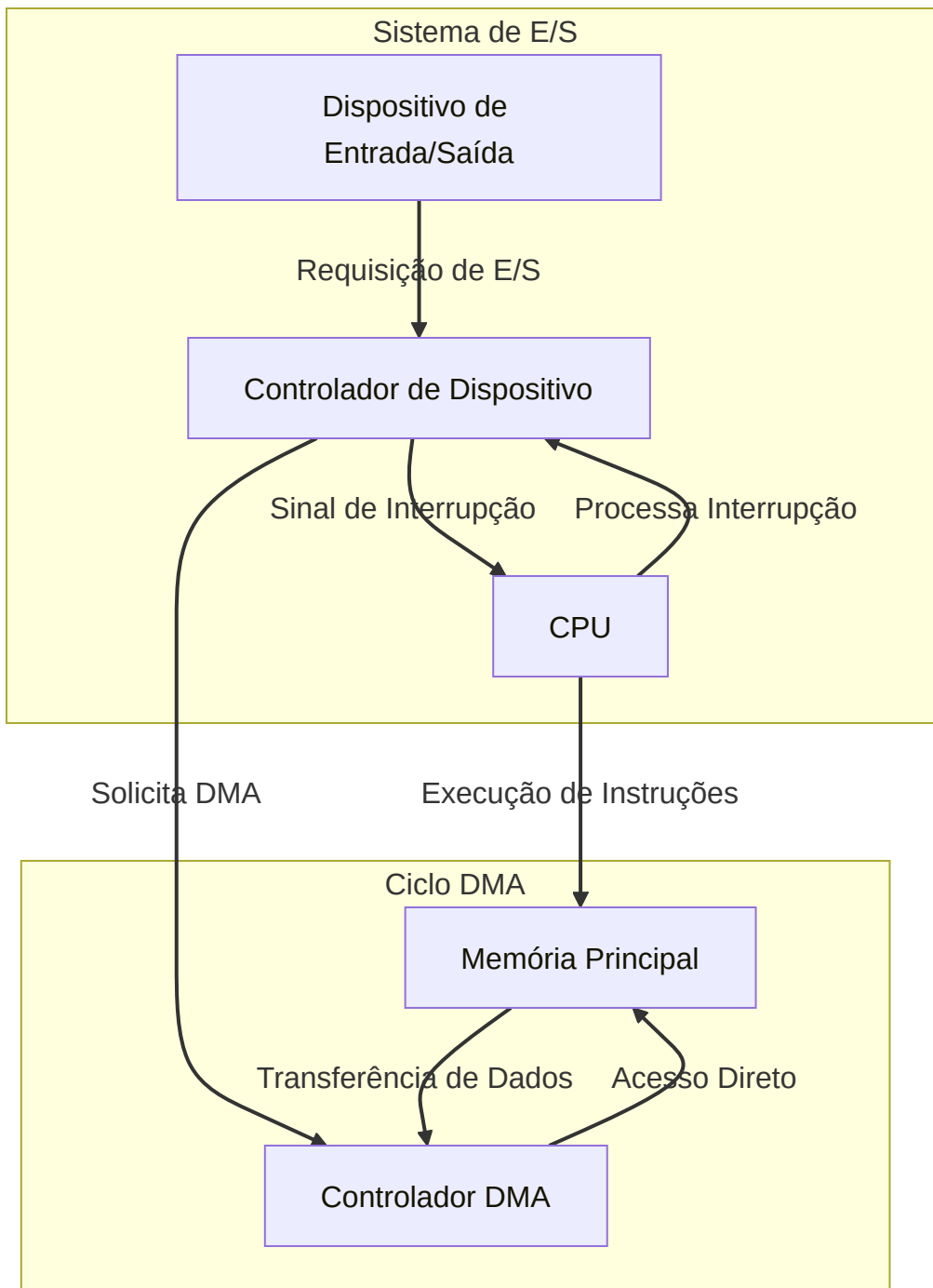
Nesta etapa de transferência direta não ocorre intervenção da CPU, assim

apenas o controlador de dispositivo cuida dessa tarefa

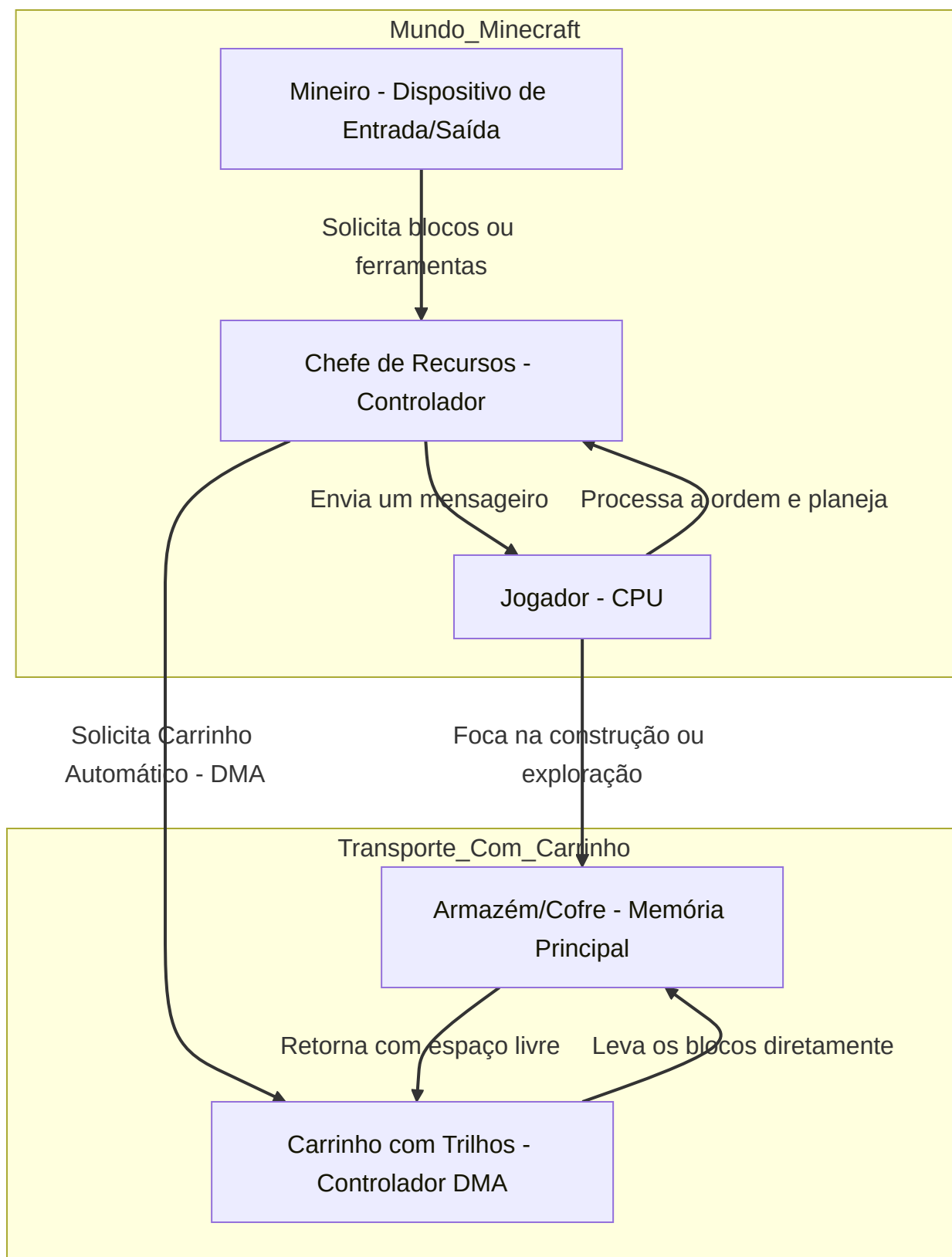
Para alguns sistemas não é utilizado essa arquitetura de barramento e sim de switch

- Nesse tipo de sistema os vários componentes do sistema podem interagir entre si ao mesmo tempo
- Ao invés de competir por ciclos de um barramento compartilhado
- Assim o **DMA** consegue ser ainda mais eficiente

***Representação da interação dos componentes num sistema:***



- **Com Mine:**



[[003 - Estrutura de Armazenamento]]




[[005 - Arquitetura do Sistema]]

# Arquitetura do Sistema

Agora falaremos da categorização dos sistemas computadorizados que é feita com base no número de processadores que ele possui isto é falando de computadores de uso geral.

## Sistema mono processador

Esses sistemas como o nome diz, tem um único processador e foi muito utilizado, como PDAs até os mainframes. Assim nestes sistemas contêm uma única CPU que pode realizar diversas instruções de uso geral, assim como os processos do usuário.


 A maioria dos sistemas usam um processador de uso específico, como por exemplo, para processamento gráfico com os controladores gráficos ou como nos mainframes com os processadores de E/S

Esses tipos todos de processadores específicos não executam processos do usuário e somente executam instruções específicas e limitadas

- Por vezes o sistema operacional controla este componente, pois o sistema envia informações sobre sua próxima tarefa e monitora o seu status

Vamos a um exemplo:

- Um processador controlador de disco recebe uma sequência de requisições da CPU principal
- Implementa a sua própria fila de disco e algoritmo de escalonamento

 Com isso temos um alívio da carga de processo do escalonamento de disco que seria jogado para a CPU principal.

O sistema operacional não pode se comunicar com esses processadores que estão em um baixo nível, como por exemplo, em teclados temos um microprocessador que faz essa conversão de toque na tecla em códigos que serão enviados para a CPU principal.

Assim esses processadores realizam suas tarefas anônimas já que não conseguem se comunicar diretamente com o SO.

Assim temos que mesmo com o uso desses processadores o sistema não será visto como multiprocessado já que para ser um sistema de processador único é quando se tem uma única CPU de uso geral, lembrando que esses processadores foram falados anteriormente são de uso específico.

## Sistema multi-processador

Esse tipo de sistema em que temos mais de um processador, de uso geral, dentro de um mesmo sistema computadorizado tem ganhado cada vez mais espaço por diversas razões o lugar dos sistemas mono processador.

Os sistemas multiprocessados, ou também conhecidos como: sistemas paralelos (parallel system) ou sistema fortemente acoplado (tightly coupled system) fazem um compartilhamento perfeito de periféricos, relógio do computador, barramento do computador para vários processadores de modo que a comunicação entre eles é perfeita.

Podemos escalar **três grandes vantagens** a cerca desse tipo de arquitetura para sistemas:

- Maior vazão:
- Economia de escala:
- Maior confiabilidade:

[[004 - Estrutura de IO]]

# Caching

O entendimento de **caching** é muito importante para entender como sistemas computadorizados funcionam.

Primeiro pensemos que as **informações são armazenadas** em algum **dispositivos de armazenamento** como a memória principal, assim **conforme são usadas** essas informações elas **são copiadas para uma memória mais rápida de modo temporário** (que até mesmo a memória principal). Tal memória é o -> **cache**

## Como funciona?

**Primeiro** ao precisarmos de alguma informação **o sistema busca no cache**:

- Se tiver, **usamos as informações dali mesmo**.
- Caso não tenha, **o sistema irá carregar a informação de alguma outra memória lenta** (principal ou mesmo de massa(secundaria)) e em seguida **fara a copia destas informações para a cache de modo temporário**
  - Para que assim em uma **outra tentativa de achar o dado no cache ele consiga**, isso logo **diminuirá as muitas consultas lentas que seriam feitas usando a memória principal**.

Indo além, registradores responsáveis por comunicação com a memória principal como registradores de índice , **o programador ou compilador faz a implementação do algoritmo de alocação e substituição de registradores**.

Esses **algoritmos** servem para **definir quais informações serão mantidas nos registradores** e quais **serão mandadas para a memória principal**.

Também existem os hardwares voltados para **serem implementados totalmente no hardware**.

A maioria dos sistemas, possui em seu cerne um **cache de instruções**-> voltado para servir de **armazenamento das próximas instruções a serem executadas**.

**Sem isso**, a CPU teria que **levar vários e vários ciclos** para que ela **buscasse na memória principal pela informação da próxima instrução que deve ser executada**.

Por essa e outros benefícios, os sistemas (em sua maioria) possui em sua base vários caches de dados de alta velocidade -> tal que os caches estão no top 2 da .

Mas como os caches possuem um **tamanho reduzido** o aspecto de **gerenciamento de cache** se torna **fundamental**. Esse gerenciamento se dá em **alguns aspectos importantes**, como:

- Quanto de **tamanho** o cache terá
- Qual será sua **politica de substituição**

Tais aspectos podem **causar um melhor desempenho da memoria** (cache).

A **memoria principal** pode ser vista **como um cache veloz para o armazenamento secundário**, porque os dados nessa memoria precisam ser copiados para a memoria principal.

De modo reciproco, para serem **movidos** para a **memoria secundaria**, precisam **antes estar na memoria principal** (feito isso para a proteção).

O sistema de arquivos vê os dados permanentemente gravados no armazenamento secundário **são vistos de modo hierárquico**, de forma que existem \* *diversos níveis na hierarquia*:

- No nível mais alto -> o **sistema operacional** pode manter um **cache do sistema de arquivos na memoria principal**.

Também é **possivel que as memorias RAM como disco de estado solido** (ou então discos eletronicos de RAM) podem ser usados para **armazenamento de alta velocidade**, dos quais **são acessados pela interface do sistema de arquivos**, ou seja, é necessária a comunicação direta com a interface ou melhor o sistema de arquivos.

Temos que a maior parte do **armazenamento terciário** são os **HDs ou SSDs**

## Níveis e o cache

Os **movimentos** de informações entre os **níveis de hierarquias das memorias** (armazenamento) podem ser de dois tipos: **explicitos** e **implicitos**. De modo que depende apenas da forma como se vai construir o **hardware** e qual é o **software** de controle do sistema operacional.

Podemos exemplificar essa questão:

- A **transferência de dados entre a cache e a CPU e seus registradores** -> se dá pelo **hardware**, sem o SO fazer isso.
- A **transferência dos dados dos disco para a memória (RAM)** -> em geral tem como controlador o **sistema operacional**.

Como nessa estrutura de armazenamento hierárquico, os mesmos dados podem aparecer em diferentes níveis de armazenamento, como por exemplo:

- Supunhetamos que um texto em um arquivo **A** **deverá ser mudado para uma outra palavra que está no arquivo B**, que reside no HD
- A operação de mudança **deve primeiro emitir uma operação de E/S para copiar o bloco de disco de A** em questão, para a memória principal.
- Essa operação é seguida por A sendo **copiado para o cache, registradores internos da CPU**
- Tal que a **cópia de A** **será vista existente em vários níveis**:

```
Registradores
  |
Cache
  |
Memoria Principal
  |
Memoria Secundaria
```

- Assim que ocorre a mudança nos registradores internos da CPU, os a valores de **A** se **diferem nos outros níveis de armazenamentos, os outros níveis não mudam**
- Após isso, se o **registrador chegar a gravar a mudança no disco rígido**, ou seja, na memória secundaria **os valores nos níveis serão iguais** (e então a mudança se torna efetiva).

## Threads e cores e sistemas distribuídos

Num ambiente com uma única thread, ou seja, que executa apenas uma tarefa por vez esse esquema hierárquico todo funciona perfeitamente, já quando o valor é alterado nos registradores ou então o acesso ao disco se torna da seguinte forma:

- Vai do nível mais alto ao baixo numa única "pista", sem haver nenhum confronto de dados, já que todos os níveis conseguem chegar a se atualizarem pelos valores da única tarefa sem problema.

Mas quando nos deparamos num sistema multcore, temos que várias threads (tarefa) acessando o mesmo arquivo **A** tem que se torram muito cuidado para que todos os cores consigam pegar os valores de **A** atualizados, senão haverá um extravio dos dados (threads terão valores de **A** diferentes e então será uma bagunça).

Isso se torna mais problemático com um ambiente com multiprocessadores, em que temos um registrador interno tem também caches locais. Assim **A** pode existir em diversos caches de modo simultâneo e precisa-se que o valor mais recente de **A** seja refletido em todos os núcleos que ele reside.

- Tal situação é chamada de **Coerência de cache** -> tal problema é resolvido de forma baixo nível do sistema operacional, já que é uma questão do hardware

Tudo isso só se torna mais complexo num sistema distribuído, já que diversas cópias de **A** existem em diversos computadores que estão distribuídos em determinado espaço, logo para resolver essa questão os sistemas devem garantir que as alterações ao arquivo devem ser refletidas nas outras máquinas o mais cedo possível.

- Existem diversas formas de chegar nesse numa solução para esse problema.

# Intro - Gerencia de Armazenamento

O **sistema de arquivos** é a parte do sistema operacional que prove uma visão dos arquivos, diretórios, programas e usuários.

Assim para tal ele precisa de uma interface para seu uso, logo, para os sistemas operacionais não só **importa** como vai ser feito o **gerenciamento dos arquivos**, mas também a **interface do sistema de arquivos**.



# <01 - Arquivo.md>

Antes disso, definiremos o que seria um "arquivo". A princípio os sistemas operacionais abstraem essa parte física do armazenamento do usuário para que o computador seja usável, então ele mantém apenas a parte lógica -> sendo ela o **arquivo**

Como assim? Bem, o SO ele "esconde" a parte física do armazenamento( endereço de memória, etc) e deixa apenas a parte lógica ou melhor "visual" que é o arquivo.

Os arquivos, tal parte lógica, é mapeada em **dispositivos físicos** (HD, SSD, etc) tais dispositivos **não são voláteis** (Veja mais em: )

Já que se forem voláteis eles (os arquivos) se perderiam e o sentido de ter um computador para guardar dados não faria sentido.

Ou seja, **um arquivo é uma coleção de informações que possuem um nome** e para um usuário ele tende a ser a menor alocação (espaço) no armazenamento (memória) secundário.

Assim, os dados só podem ser gravados no disco (armazenamento secundário) através de um arquivo

- Apenas pare e pense, **tudo em seu computador é um arquivo**, tirando as pastas (visualmente não são arquivos)


## Tipos de arquivos

Em geral os arquivos são representados de duas formas:

- **programas**-> (nas formas de fonte e objeto)
  - **executável** ou fonte -> sequência de seções códigos executáveis que o *loader* do sistema entende e carrega na memória principal para executar
  - **objeto**-> blocos de bytes que o *linker* do sistema consegue entender
- **dados**-> é a coleção de dados que pode ser tanto:
  - numérico => (só numero)
  - alfanumérico => (numero + texto)

- binário ( $\Rightarrow 0, 1$ )


Arquivos podem ser livres como um arquivo texto simples ou mesmo formatado rigidamente como um código de algum programa.

 Um arquivo é uma sequência de bits, bytes ou linhas (registros), sendo seu significado definido pelo seu criador e pelo usuário

## Um pouco mais

Os arquivos possuem uma estrutura definida, que depende especificamente de qual o tipo do arquivo:

- **Se for de texto** -> uma sequência de caracteres em linhas
- **Se for arquivo-fonte** (arquivo executável) -> ele terá instruções, sub-rotinas, funções voltadas para a execução de alguma instrução executável

 Existem diversos tipos, logo, então existem diversas estruturas

# Atributos de Arquivos

Um arquivo é referenciado por um **nome** para não só a comodidade humana, mas também a facilidade que se tem em manter a integridade do sistema.

- **Nomes de arquivos** em geral são uma **sequencia de caracteres**
  - tal sequencia de caractere **não aceita alguns caracteres**
  - **exemplo** => `exemplo.c`
  -

E os arquivos trabalham de forma independente do processo que o criou, do sistema e do usuário:

- O arquivo `exemplo.c` criado num processo do bloco de notas **existe mesmo** que o **processo seja morto**
- O arquivo **existira mesmo** que o **sistema operacional mude** (obviamente há casos em que sistema não possui suporte para o arquivo, mas mesmo assim ele existira)
- O **usuário** mesmo que **mude**, ele **ainda será o mesmo**, claro que se houver mudança nos dados do arquivo ele não terá a mesma coletânea de dados a menos que seja atualizado



Os atributos dos arquivos variam conforme o sistema

Porém de modo geral, **alguns atributos**:

- **Nome** => nome do arquivo simbólico, sendo a unica parte que é legível a humanos
- **Identificador** => serve para ser o "nome único" ou então "marca exclusiva" do arquivo, sendo ele inelegível a humanos
- **Tipo** => tal informação serve para que o sistema entenda e consiga lidar com o arquivo
- **Local** => é o ponteiro para o dispositivo e para o local do endereço do arquivo

- **Tamanho** => quantidade de bytes ou palavras ou blocos (sendo esse o tamanho atual do arquivo)
- **Proteção** => define as informações de acesso, ou seja, quem pode: ler, escrever, executar, etc
- **Hora, data e identificação do usuário** => tem as informações de data de criação e usuário, servindo para a proteção e segurança e para monitorar também.

Todas as informações de todos os arquivos ficam armazenados nos diretórios e eles ficam no armazenamento secundário.

## Fluxo

Em exemplo, uma entrada do diretório consiste no nome do **arquivo e o seu identificador exclusivo**. O **identificador busca os outros atributos**, assim os arquivos são trazidos ao s poucos para a memória conforme o necessário.

# Estrutura do Sistema de Arquivos

Os sistemas de arquivos dizem ao kernel do armazenamento secundário como será **tradado os arquivos no disco**.

Possuindo **duas características principais**:

## 1. **Alterar o disco no mesmo local => pode-se ler e alterar determinado bloco do disco e coloca-lo de volta no mesmo lugar**

- Já que não se pode falar diretamente com a CPU e nem ela alterar diretamente parte do disco então:
  - É feito o intermédio pela memória RAM que vai alocar o arquivo para ela e
  - Assim a CPU pode alterar e
  - Então a CPU realoca o arquivo para o mesmo local, com o estado (o conteúdo) modificado

## 2. **O disco pode acessar diretamente n blocos do sistema => ou seja, o sistema de arquivos do disco é basicamente onisciente e onipotente**

- Já que ele pode acessar o bloco do disco estando tanto no bloco Z quando no bloco A (*esses nomes são penas ilustrativos*)
- Para esse **acesso** podem existir algumas **maneiras** tanto **aleatória** quanto **sequencial**
- Para acontecer essa **leitura e escrita o disco é necessário o movimento da cabeça do disco** - a parte que fica a agulha do disco magnetico (HD)
  - Além de **esperar a rotação do disco**.

## Questão da eficiência

Tudo isso levanta a questão da eficiencia tanto na leitura e escrita, ou seja, **as transferências de E/S memória e disco são feitas por bloco => cada um desses blocos possuem um ou mais setores**.

**⚠** Os setores **podem variar de tamanho**, podendo ter: *32 bytes à 4.096 bytes*.

Podemos dizer então que o **Sistema de Arquivos**, garante uma **busca, recuperação e armazenamento** de arquivos **de modo eficiente**.

## Problemas

Sistemas de arquivos, são como *rosas*, são belas, mas possuem espinhos e alguns desses **problemas** para o **sistema de arquivos** ao serem **implementados** num **projeto** (na horar de montar um PC, pessoal que mexe com essas coisas). Tais problemas, **são bem diferentes**.

1. **Definir a interface do sistema para o usuário** => essa parte é vital, já que é como o sistema de arquivo vai funcionar para o usuário
  - Definir um **arquivo e seus atributos**
  - Quais serão as **operações permitidas**
  - Estrutura de **diretórios**, para a organização dos arquivos
2. **Definir como ele irá funcionar** => ou seja, essa parte dita como o sistema vai funcionar *por de baixo dos panos*, de modo que o usuario não vai ver e nem interagir, mas sem ela não funcionaria ou só não seria eficiente.
  - **Algoritmos**-> são as **instruções** tanto para fazer as buscas como os de recuperação, ou seja, tudo é feito por causa dos algoritmos
  - **Estruturas de Dados**-> a forma como os arquivos lógicos serão **organizados para serem mapeados e alterados** nos dispositivos físicos, ou seja, no armazenamento (memoria) secundaria;

## Um sistema cebola

O sistema de arquivos é basicamente montado em **níveis ou melhor camadas**. De modo que os níveis usam os recursos dos níveis mais baixos para serem usados nos níveis mais altos

- Ou seja, as **camadas mais externas utilizam as camadas mais internas**, mas o contrario não acontece

## Níveis

### Nível mais baixo

- **Nível mais baixo** => o controle de E/S, ou seja, **os dispositivos de E/S** que são:
  - **Os drivers de dispositivos**-> eles são o que vai ligar um dispositivo no outro.
  - **Tratadores de interrupção**-> como os nomes dizem é o que vai fazer algo caso aconteça uma interrupção do sistema

Usados para **transferir informações** (dados) do **dispositivo de disco a memoria principal**. Sendo que um driver de dispositivo -> pode ser considerado um tradutor:

- Tal que funcionaria assim:

# Tradução de um driver de dispositivo:

Entrada -> Saida

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |

|            |                                                       |
|------------|-------------------------------------------------------|
| Escrita    | Convertida em                                         |
| em alto    | Instruções específicas -> ou seja, é jogada em código |
| de maquina |                                                       |
| nível      | do hardware                                           |

- Essas instruções são levadas ao **controlador do hardware** que **faz a ligação do dispositivo de E/S para o resto do sistema**.
- O driver **escreve padrões de bits específicos** e em **lugares especiais** na memoria do **controlador de E/S**, de modo que são guardadas **informações de onde ele deve atuar e quais serão as suas ações**

### Sistema de arquivos básico

- **Sistema de arquivos básico** => responsável por emitir comandos genéricos
  - Tais comandos são para para o driver de dispositivo apropriado (para aquela função necessária), como **escrever blocos físicos** no disco ou então **ler esses blocos** no disco
  - Cada **bloco físico possui um identificador** que é o **endereço numérico** no disco -> algo como: Unidade 1, Cilindro 02, Trilha 007, Setor 4002
  - **Essa camada** além disso, **faz o gerenciamento dos buffers** no disco e dos **caches** que são diversos blocos do sistema de arquivos de **diretórios e dados**
    - Um bloco no **buffer** é alocado antes mesmo da **transferência de um bloco** de disco
    - Caso, o **buffer** estiver cheio então ele vai precisar:
      - **Buscar** mais memória de buffer, ou
      - **Liberar** memória no buffer
  - **Caches**, são usadas para **armazenar metadados do sistema de arquivos** que são **usados com frequência**

## Modulo de organização de arquivos

- O **módulo de organização de arquivos** => é aquele **onisciente**
  - Sabe de todos os arquivos, blocos lógicos e blocos físicos
  - Assim, como ele sabe o:
    - Tipo de alocação de arquivo utilizado
    - Local do arquivo
  - O módulo de armazenamento pode traduzir:
    - Os **blocos lógicos**-> em **endereços físicos**
  - Para que o **sistema de arquivos básicos** consiga transferir o arquivo
  - Os **blocos lógicos** de cada arquivo são numerados em 0 (ou 1) até N



- Os blocos lógicos (que contem os arquivos) não combinam com os números lógicos
- Então é preciso traduzir os dois para localizar os blocos

# Introdução

O sistema de arquivos é uma parte essencial para o funcionamento do computador já que é ele que faz o **armazenamento dos arquivos** (dados e programas)

- Sendo que ele **reside** na **memoria secundaria** (HD, SSD, etc);

# Segurança

## Intro

# <3 - Processos.md>

## Table of Contents

- 
- 
- 

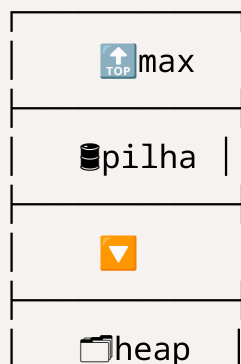
O processo em si é **um programa em execução**. Seria assim:

- Ao ligar o PC você **abriu** o Chrome para assistir um video, logo podemos dizer que o **Chrome é um processo**, já que é um programa que está em execução.

Um **processo** vai além de apenas **códigos em execução** esta parte é conhecida como **section text** (seção de texto) isto é um processo possui também:

- **Atividade atual**-> que é representada **por um valor do [[Contador de Programas]]**
- **Pilha (Stack) de processo**-> que contém os **dados temporarios** do processo:
  - Endereços de retorno
  - Variaveis locais
  - Parametros de metodos
- **Uma pilha heap**-> uma **memoria alocada dinamicamente**, seria o armazenamento que o processo vai precisar enquanto está sendo executado

**Representação da estrutura de um processo na memoria:**





## Representação de como funcionaria uma chamada do sistema até a alocação do processo na memória:

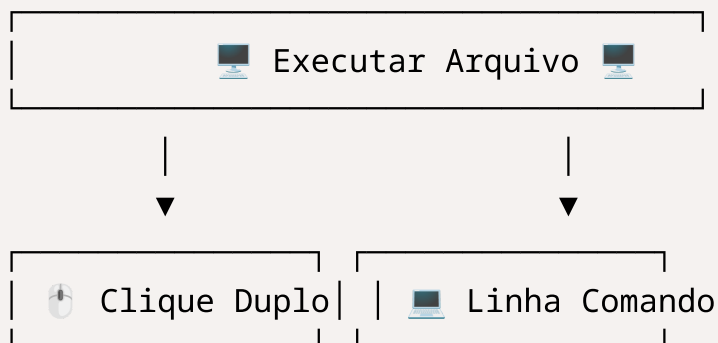
Assim temos que um programa por si só é uma \*\*entidade passiva:

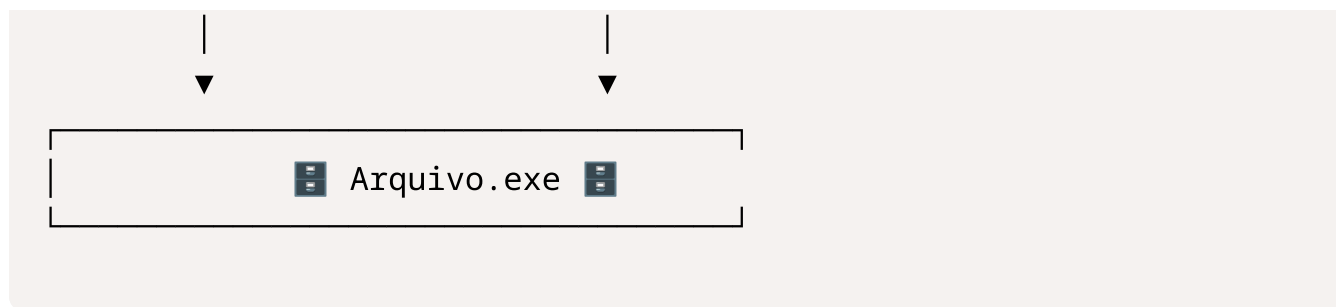
- Um arquivo com algumas instruções Já um processo é uma **entidade ativa**:
- Um arquivo com instruções (código) e além disso um **contador de programa** que vai dizer qual a próxima instrução a ser executada Sempre em mente que um processo é um arquivo executavel que é colocado na memória

**⚠** Só um atendo, essa memória que está sendo falada é a memória RAM, já que estamos falando de alocação dinamica, mas não só ela acaba trabalhando temos também nesse meio os Registradores e os Caches

Podemos dizer que existem duas formas de subir um processo ou melhor executar um arquivo executavel:

- **Clique duplo** no icone do arquivo
- **Chamada do nome** do arquivo por linha de comando





Mesmo que um usuário ou vários usuários executem **o mesmo programa** em dois processos, ou seja, você abriu duas vezes o Chrome serão criados **dois processos distintos**, mesmo que os **componentes abaixo** sejam o mesmo:

- Seção de texto
- A pilha
- Heap

## Estados dos processos

Da chamada de execução do processo até o fechamento do processo, ele **passa por alguns estados** que são eles:

- **Novo (new)**-> processo sendo **criado**, ou seja, quando você clica no browser
- **Executando (running)**-> o processo está tendo a seção de texto sendo executada, ou seja, o sistema está **fazendo** as instruções do texto
- **Esperado (Waiting)**-> o processo **está esperando algum evento** (como uma entrada ou saída do sistema ou então recebimento de algum sinal)
- **Pronto (ready)**-> o processo está **esperando ser atribuído** para algum processador
- **Terminado (Terminated)**-> o processo **finalizou** sua execução

**Representação dos estados do processo:**



Esses nomes são arbitrários, ou seja, podem ou não ser usados em algum sistema operacional, porém os estados ou seja o que eles significam existem

em todos os sistemas operacionais.

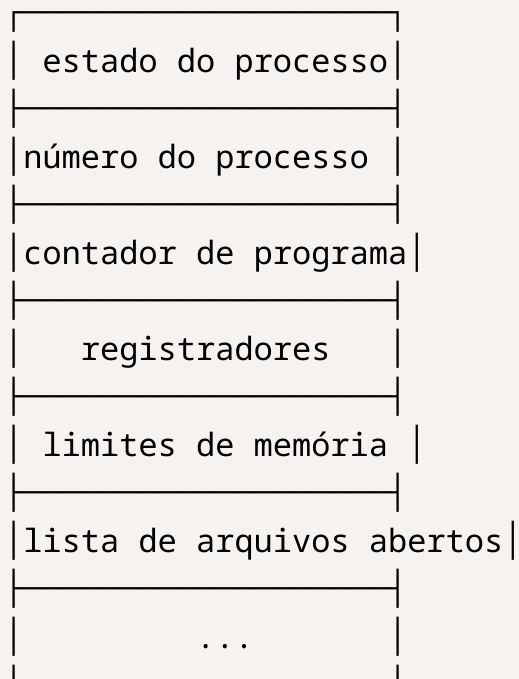
⚠ Vale resaltar que apenas **um processo** pode estar em **running** (executando) em determinado instante **em qualquer processador**

## Bloco de Controle de Processo

Esse **PCB (Process Control Block)** é uma tabela onde estão as informações associadas ao processo.

- Ele pode ser conhecido também como: **bloco de controle da tarefa**

**Representação do PCB:**



- **Estado do processo:** --> o estado atual do processo vá em
- **Contador de programa (program counter)**--> o contador é aquele que **vai indicar qual o endereço da próxima instrução** a ser executada pelo processo
- **Registradores da CPU**--> os registradores são de varios tipos e funções, eles possuem:

- Acumuladores
- Registradores de índice
- Ponteiros de pilha
- Registradores de uso geral
- Além de qualquer outra informação

Junto com o contador de programa a informação do estado precisa ser armazenado quando ocorre alguma interrupção, para que ao ser iniciado de novo possa ser executado corretamente.

### **Representação da troca de um processo para outro na CPU:**

- Essa é uma outra forma:
- Essa é uma forma mais *gostosa*:

### **Informações que o PCB possui:**

- **Informação de Escalonamento de CPU**--> são usados para o trabalho do \*\*:
  - Prioridade de escalonamento, define qual processo vai usar mais a CPU, ou melhor, *o valor processo tem prioridade de uso da CPU*
- **Informação de gestão de memória**--> define as informações de quanta memória e para qual se destinada o processo, possuindo:
  - O valor dos *registradores de base e limite*
  - As *Tabelas de páginas ou tabelas de segmento* (vai depender do sistema que está usando)
- **Informação contábil**--> define os dados sobre:
  - Uso de CPU como: *quantidade de CPU* e o *tempo de leitura* a ser utilizado
  - *Limites* de tempo
  - Número da *conta*



- Números de *processos* ou *tarefas*
- **Informações de status de E/S**---> define as informações sobre os dispositivos de entrada e saída e sobre arquivos alocados para aquele processo, entre outros:
  - *Dispositivos E/S* alocados ao processo
  - Uma *lista de arquivos abertos*

## Threads

Com o que foi discutido agora, pensemos assim: o modelo empregado até agora foi um processo que trabalha apenas com **uma thread**, ou seja, isso implica que o processo consegue executar apenas uma única tarefa por vez, jpa que tem apenas uma única **thread** é como se tivesse apenas um único trabalhador.

Assim ,se aplicarmos isso para entender melhor no contexto de um browser, ele só pode abrir **uma única aba**. já que dentro desse processo só existe **uma única thread** (trabalhador).

### Representação de um modelo single thread:

No cenário atual, os **sistemas operacionais** utiliza uma **arquitetura de threads diferente**: como existia essa limitação a cerca dos processos então foi criado essa arquitetura voltada a **multi-threads** que é um processo possuir **mais de uma thread**. Ou seja, ele consegue fazer **mais de uma tarefa por vez**.

### Representação de um modelo multi thread:

Porem, para isso ocorrer deve haver mudanças estruturais na forma como os processos e outros componentes são organizados:

- Para o PCB há uma mudança de que ele é **expandido para possuir informações dessas outras threads**.
- Outras partes do sistemas se alteram

## Escalonamento de processos


Objetivo primordial da multiprogramação é ter a capacidade das mulheres de fazer mais de um processo, assim ele parte do principio que **deve ter um processo rodando o tempo**

## **todo para melhorar o uso da CPU.**

Então se tem um objetivo que é o **compartilhamento do tempo de uso da CPU** entre os processos isto é feito por um outro processo que no qual é um programa que fica **rodando o tempo todo assim os programas ficam alternando** com uma frequência tão alta que os **usuários nem notem essa alternância e consigam interagir com cada programa.**

Tal que, para atender a essas demandas precisa que o (Process Scheduler) **selecione um programa disponível** (dentro da sua lista de possíveis processos disponíveis), **para que ocorra a execução do programa na CPU.**

### **Representação do Escalonador de Processos:**

 Se olharmos para um processador único em um sistema isso não será possível e o que vai acontecer é que um programa entrara em execução enquanto os outros estarão na fila de espera de execução, até que a CPU esteja disponível para atender a chamada

**Exemplo de API Padrão:** O bloco de controle de processo no sistema operacional Linux é representado pela estrutura `task_struct` que consegue representar todas as informações dos processos:

- Estado do processo
- Informações de escalonamento
- Gerencia de memória
- Lista de arquivos abertos e dispositivos E/S alocados para o processo
- Ponteiros para **o pai do processo**:
  - O pai do processo é aquele que o criou
- E para qualquer um de **seus filhos**:
  - São outros processos que são criados pelo processo pai (ou seja, outro processo)

### **Alguns campos da estrutura:**

```
pid_t pid; // identificador de processo
long state; // estado do processo
unsigned int time_slice; // informação de escalonamento
struct task_struct *parent; // processo pai
struct list_head children; // lista de processos filhos
struct files_struct *files; // informações de arquivos abertos
struct mm_struct *mm; // informações de espaço de endereços
```

Assim temos que no exemplo, o estado do processo é representado por `state`, vemos também que nessa estrutura há uma lista duplamente interligada de `task_struct`. E o mantém **um ponteiro para processo ativo no momento** (`current`) para o processo que está sendo executado no momento:

Então se caso mudar o estado do processo o Kernel faria o seguinte: `current->state = new_state`

- Sendo que `current` é um ponteiro para o processo em execução e alteraria um unico processo que está sendo apontado por `current`, lembrando que ele seria uma estrutura do tipo : `task_struct` por isso poderia ser manipulada desse jeito.

## Filas de Escalonamento

Ao programa ser executado e se tornar um programa ele **entra para a fila de tarefas (job queue)** sendo ela a fila **que contem todos os processos do sistema**.

Os processos que **estão**:

- Na memoria principal (RAM)
- Prontos
- E esperando serem chamados para a execução São colocados na **fila de prontos (ready queue)**. Esta sendo em geral **uma lista interligada** que possui no cabeçalho **ponteiros para o primeiro e ultimo PCB da lista**. Cada PCB possui **um ponteiro que indica para o próximo PCB** na fila de prontos:

**\*\*Segunda representação: \*\***

A lista de processos esperando por determinado dispositivo de E/S é chamada de: **\*\*fila de dispositivos** ela sendo a fila que vai guardar os **processos que já receberam alocação da CPU**, mas precisa usar um dispositivo:

Um **diagrama de filas**, ajuda a entender como o escalonador de processos trabalha com as listas:

Um **processo criado inicialmente é colocado na fila de pronto**. Ele espera até que vá para a execução (ou seja, **até que seja despachado**). Quando o processo já recebeu o tempo de CPU, está alocado nela e está executando. Logo então *podem ocorrer um desses eventos*:

- O processo pode fazer uma **requisição de um dispositivo de E/S** e então ser **alocado para a fila de dispositivo** (sendo para a fila respectiva a do dispositivo que se requisitou)
- O processo **pode criar um subprocesso e esperar que ele termine**
- O processo pode ser **removido a força da CPU por uma interrupção** e acabar sendo **movido de novo para a fila de pronto**

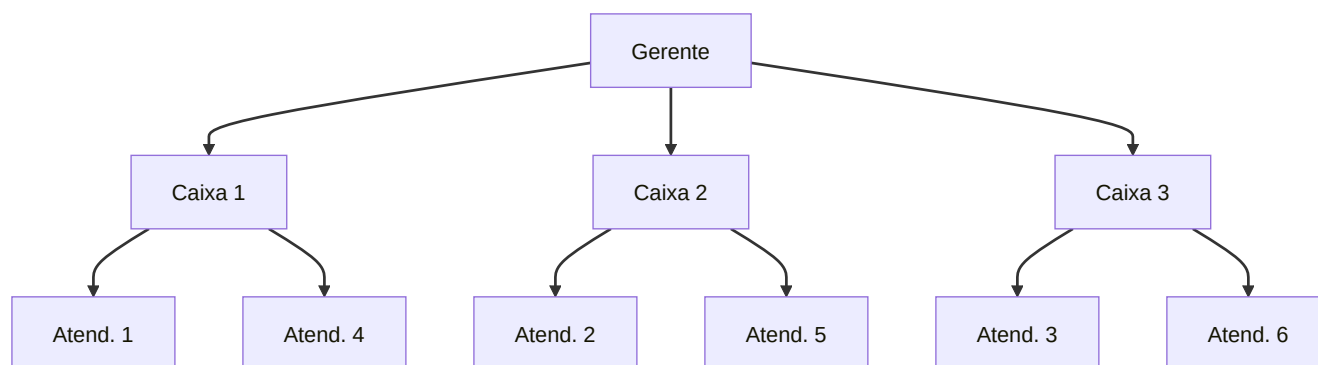
Nos dois primeiros casos, os processos passam para **o estado de espera para o estado de pronto** e depois **é colocado de volta na fila de pronto**. Esse ciclo se repete até que o processo termine **ele então sai de todas as filas que está e a alocação do PCB e seus recursos são removidos**.

## <4 - Threads.md>

Threads são as fatias de processos do sistema, são "fios" criados para resolver um processo, assim é possível fazer mais de uma tarefa.

**⚠** Uma thread é uma unidade básica de utilização de CPU

Vamos imaginar um cenário, de uma loja:



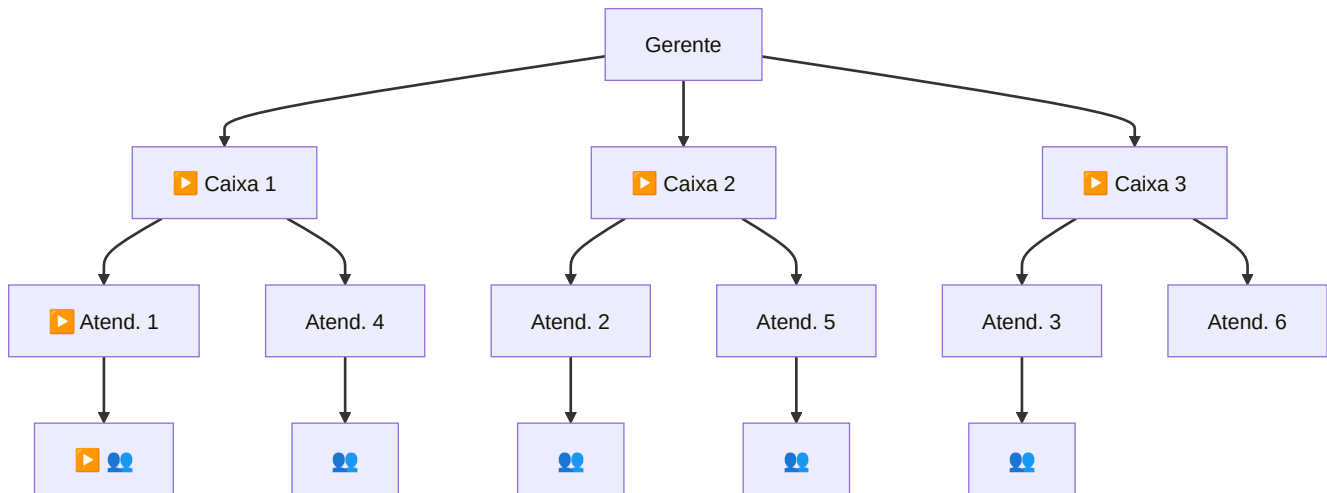
**Pense assim:**

- O Gerente é a thread main (seria o "fio" principal);
- O Caixa 1, 2 e 3 são respectivamente os lugares de entradas de dados, onde os atendentes fazem o atendimento dos clientes, elas sendo as threads secundárias;
- Atendente 1, 2, 3... eles são os recursos da CPU, ou mesmo podemos chamar de CPU onde ela irá servir para atender o cliente e alocar ou não determinados recursos que foram pedidos;
- Cliente seria o usuário que entrou com algum dado que é passado para o sistema operacional que faz alguma chamada nas threads secundárias (atendentes) thread main (gerente);

**Funcionamento:**

- O Gerente **cria e gerencia** as threads secundárias (caixas).

- As caixas são as responsáveis por **escolher um dos atendentes para atender** os clientes, de modo que elas são **independentes** e veja que logo cada uma está trabalhando de modo **concorrente**, como se estivessem "disputando".
- Os atendentes são os recursos usados pela CPU, ou mesmo pode se dizer a CPU, para resolver a thread, ou seja, executar determinada tarefa.



#### Explicação:

- **Gerente** cria as threads de Caixa (Caixa 1, Caixa 2, Caixa 3).
- Cada **Caixa** tem atendentes (Atend. 1, 2, 3, 4, 5).
- Quando o cliente chega, ele é direcionado ao caixa específico (seta indicando o fluxo).
- **Atendente 1** é utilizado para processar a compra do cliente.



Tudo isso é gerenciado e orquestrado pelo Sistema Operacional.

Assim , as threads compartilham de algumas coisas em comum:

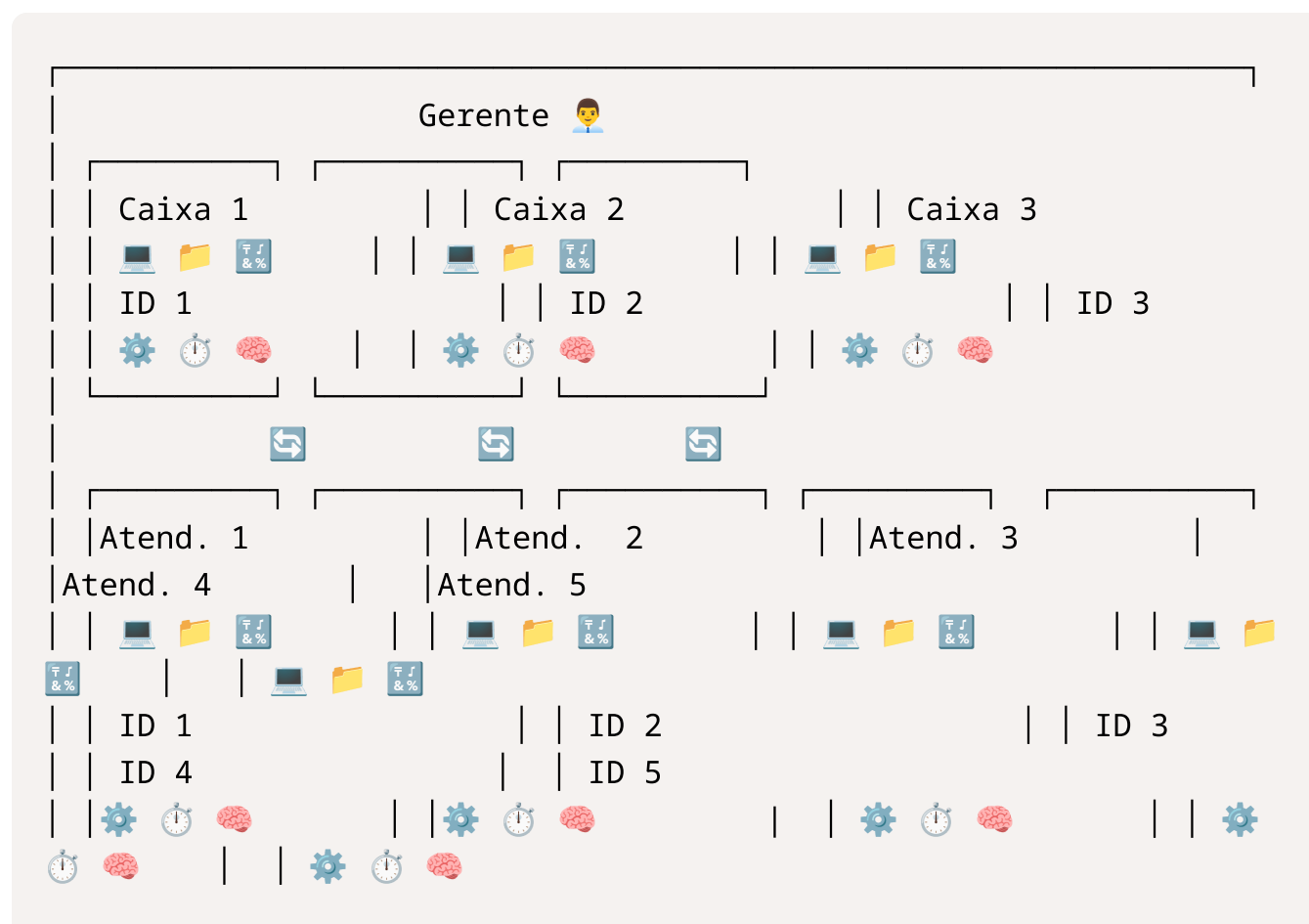
- Seção de **código**;
- seção de **dados**;
- Seção de outras coisas como **arquivos** e **sinais**;

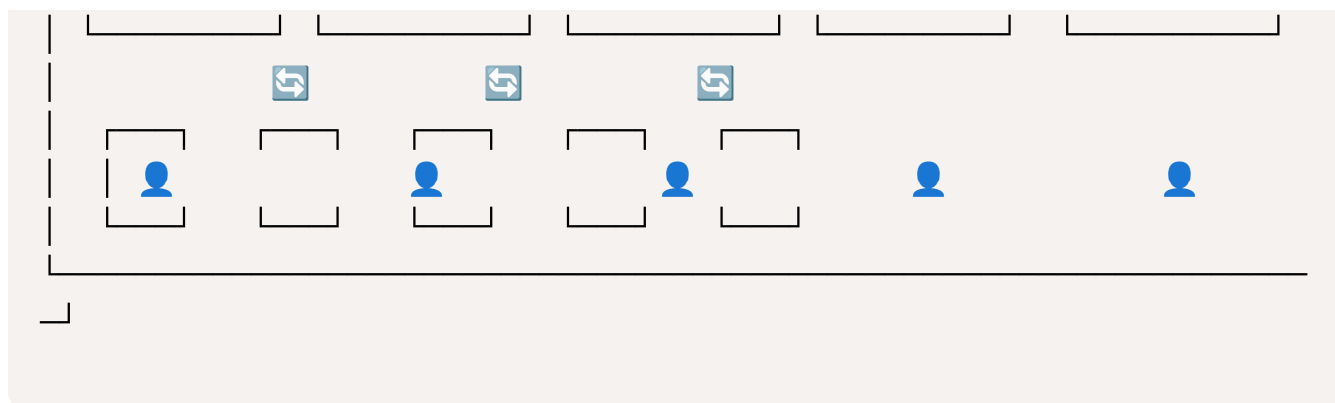
Trazendo para o exemplo acima temos que o Gerente, caixa e atendente compartilham de:

- Seção de códigos de conduta, o código que define o que eles devem fazer e como deve ser feito;
- Seção de dados, tanto da loja como deles mesmos ou de clientes ou tarefas
- Seção de arquivos ou mesmo utensílios da loja

Porem, não é só isso, **as threads possuem** basicamente:

- ID da thread
- Conjunto de registradores;
- Uma pilha;
- Contador de programa;



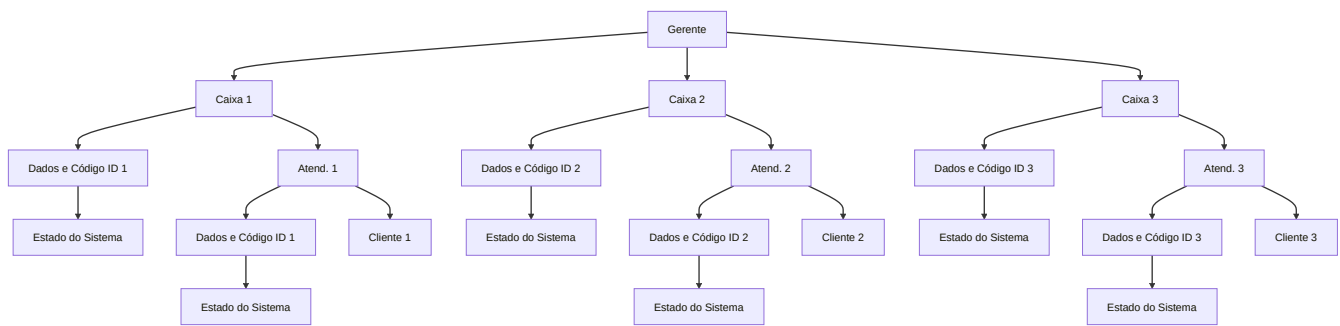


Nesta representação, utilizei os seguintes elementos:

- 🧑: Símbolo do Gerente
  - 💻: Código (seção de código compartilhada)
  - 📁: Dados (seção de dados compartilhada)
  - 📄: Arquivos e Sinais (seção de outros recursos compartilhados)
  - ⚙️: Registradores
  - 🕒: Contador de programa
  - 🧠: Pilha
  - 👤: Clientes
  - 🔄: Fluxo de execução (threads)
  - ID: Identificador único de cada thread
1. O Gerente 🧑 cria as threads de Caixa (Caixa 1, Caixa 2, Caixa 3), cada uma com seu próprio ID, conjunto de registradores, pilha, contador de programa, e compartilhando a seção de código, dados, arquivos e sinais.
  2. Os Atendentes (Atend. 1, Atend. 2, Atend. 3, Atend. 4, Atend. 5) também são criados como threads, com as mesmas características de ID, registradores, pilha e contador, além de compartilharem a seção de código, dados, arquivos e sinais com o Gerente e as Caixas.
  3. Os Clientes 👤 chegam e são atendidos pelas threads de Caixa e Atendentes, que



compartilham os recursos necessários para processar as compras.



As threads em seu uso, ou seja a forma como os processos são construídos, podem ser divididos em **dois tipos threads**:

- **Singlethread**: é uma **única thread** em uso;
- **Multithread**: são **varias threads** que funcionam simultaneamente, de modo **paralelas**;

## Usos

Vários softwares que são executados nos computadores modernos são dotados de múltiplas threads.

Sendo que se olharmos para uma **aplicação** ela é em geral um **processo principal** sendo executado **de forma separada** e com **varias threads de controle**. Quando olhamos para **algumas aplicações** elas tendem a fazer **varias tarefas semelhantes**, como no caso de um **servidor Web**.

Tomemos como exemplo, um servidor web, o que ele faz? Bem ele recebe requisições de um cliente (um outro computador) tal servidor que é um computador pode ter diversos senão centenas de outros clientes fazendo **requisições** ao mesmo tempo de modo **concorrente** já que as requisições estão sendo executadas no mesmo momento (é o mesmo que dizer que elas estão competindo, são concorrentes);

Caso pensarmos que o servidor fosse um sistema **com uma unica thread** temos que a cada **requisição ao servidor ele só atenderia um cliente por vez**.

Assim temos que a **solução** para este problema é justamente fazer com que existam multiplas threads assim podemos fazer com que **o servidor possa criar uma thread para cada requisição** e assim **essa thread possa atender a requisição**.

Threads tem uma função muito importante nas **RPC** (*remote procedure call*-> **fazem a comunicação entre os processos**, algo parecido com chamadas comuns de função)

Os servidores de RPC atuam de modo multithreads: ele espera **receber** uma **requisição (mensagem)** então ele **cria uma thread específica para resolver aquela mensagem**, assim o sistema consegue atuar com **varias requisições de modo simultâneo**.

## Benefícios

Tais benefícios podem ser divididos em quatro categorias:

1. **Responsividade**--> *Capacidade de dar uma resposta não importando a condição de outras tarefas.*
  - A execução de varias tarefas de modo independente faz com que mesmo se uma tarefa estiver demorando muito ou então foi interrompida não faz com que as outras acabem caindo (sejam mortas ou interrompidas). Assim temos
2. **Compartilhamento de Recursos**--> *Ter varias threads no mesmo endereço de memoria compartilhando dados.*
  - Como as threads conseguem compartilhar os códigos e dados de duas formas: memoria compartilhada e trocas de mensagens (tais técnicas são feita pelos desenvolvedores), as threads conseguem executar diversas atividades e estarem no mesmo espaço de memoria e compartilharem recursos entre si
3. **Economia**--> *A principal economia que se tem ao se usar threads é o baixo processamento e uso de memoria para cria-las e gerenciar.*
  - Ao criarmos um processo temos que usar mais processamento e memoria do que criar uma thread, além de que as threads compartilham recursos do seu processo pai.
  - De modo que temos não só uma economia na criação mais também no uso de threads já que os recursos que uma usa as outras caso precisem conseguem usar, sem ter que fazer um outro processo

**4. Escalabilidade**-> *O uso e multithreads em um sistema multicore (múltiplas CPUs) faz com que se possa ter o uso do paralelismo elevado ao máximo, assim aumentamos o poder e velocidade de processamentos.*

- Ao usar múltiplas threads em um processo em que o sistema é apenas de uma CPU acaba que temos que uma única thread só pode ser executada em um único processador o que diminui a eficiência
- E por vez a escalabilidade, mas em sistemas com arquiteturas multicore temos varias threads sendo executadas em vários processadores, o que resulta em um maior uso do paralelismo

## Programação multicore

# Intro - Gerencia de Memoria

Os sistemas computadorizados possuem uma **finalidade principal de executar programas**. Logo, esses programas vão precisar da memória, necessariamente estar na memória, pelo menos em parte para ser executado.

Assim, a importância se dá em que para a execução e armazenamento é preciso não apenas a memória para armazenamento é preciso de um sistema para gerenciar as questões da memória.

Próximo ->

# Conceitos Básicos

## Memoria Principal

A memória, sendo ela uma parte essencial para os sistemas computadorizados. Sendo que a essência mais básica de uma memória é ser formada por uma grande sequência de **words** e **bytes**, cada uma das partes com seu próprio endereço. A **CPU pega as instruções da memória a partir do valor o contador do programa**.

Tais instruções podem fazer com que:

- Carregamento adicional
- Alocação em endereços específicos da memória

Um ciclo comum de execução de instrução, seria:

- **Pega** uma instrução da memória
- **Decodifica** a instrução e faz os operandos serem buscados na memória
- Depois de **executar** a instrução **sobre** os operandos
- Resultado é **guardado** de volta na memória



A memória, ou melhor, a unidade de memória **vê apenas um fluxo de memória** e não como são gerados pelo contador de programas, etc

## Hardware básico

A **memória principal** e os **registradores embutidos** no próprio processador são as **únicas unidades de armazenamento ligadas diretamente a CPU**, ou seja, somente essas unidades (memórias) conseguem ter acesso diretamente a CPU.

Algumas instruções pegam o **endereço de memória** como argumentos, mas elas não podem acessar **endereços de disco**. Assim os dados que serão usados pelas instruções

em execução, **precisam estar em um dos dispositivos**: memória principal ou registradores embutidos no processador eles **estando ligados diretamente com a CPU**.

Portanto, caso um dado não esteja lá na memória, **eles precisaram ser movidos para ela antes da CPU possa fazer algo** com eles.

Registradores internos da CPU **são acessíveis normalmente** por um **ciclo de clock (rélogio)** da CPU. Maioria das CPUs podem **decodificar e executar as instruções na velocidade de uma ou mais clock tick**. Para a **memória principal** isso não acontece já que nela a comunicação (acesso) é **feito pelo barramento de memória**. O acesso à memória pode exigir varios ciclos de relógio (clocks) da CPU para completar.

Assim o **processador precisa adiar** (stall ou adiar) suas **operações** já que **ele não tem os dados** necessarios para completar a **instrução** que está **sendo executada**. Logo, essa situação se escala em um nível intolerável, pois a memória acaba **sendo usada com muita frequência**.

Para tal a solução é criar **uma memória de acesso rápido** que fique **entre o processador e a memória principal** esse buffer **seria o intermediário** entre esses dois componentes -> este buffer é chamado de **[[08 - Caching]]**

Além da questão da velocidade devemos levar em consideração a questão de proteção, ou seja, proteger o sistema operacional tanto de programas do usuário como programas do usuário de outros programas.

O que pode ser um problema já que devemos manter alguns princípios de segurança como confiabilidade. Essa proteção é feita e precisa ser assim pelo hardware, assim temos mais "segurança" já que o hardware é o mais baixo nível que conseguimos manipular.

## Garantindo segurança

Primeiro temos que separar um espaço na memória (um endereço físico) para cada processo. Assim podemos atribuir um intervalo legal (possível) de endereços físicos na memória que podem ser acessados pelo processo.

Com isso vamos precisar de duas medidas, o começo (base) e o fim (limite) do intervalo de memória que podem ser acessados:

- Base -> contem o valor do menor endereço físico da memória
- Limite -> contem o valor do maior endereço físico



Essas "coisas" => base e limite possuem nome eles são registradores, estes recebem nomes específicos que são bem óbvios: **registrador de base** e **registrador de limite**

<- Anterior | Próximo ->

# Associação de endereços

[<- Anterior](#) | [Próximo ->](#)



# Sistemas Distribuidos