



DEPARTAMENTO
DE COMPUTACION

Facultad de Ciencias Exactas y Naturales - UBA



Departamento de Computación,
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales,
Universidad de Buenos Aires

Trabajo Práctico Nro 3 System Programming - Batalla Bytal

Organización del Computador II

Segundo Cuatrimestre de 2013

Grupo: **Frambuesa a la Crema**

Apellido y Nombre	LU	E-mail
Ignacio, Truffat	387/10	el.truffa@hotmail.com
Lasso, Nicolás	763/10	lasso.nico@gmail.com
Rodríguez, Agustín	120/10	agustinrodriguez90@hotmail.com

Índice

1. Introducción

En el siguiente informe se describen los módulos implementados que constituyen el código del Trabajo Práctico Nro 3 *Batalla Naval*. Cada módulo descripto incluye una breve descripción de las decisiones de diseño tomadas por el grupo con respecto al procesador *Intel* y sus reglas de desarrollo y, de ser necesario, una explicación de la implementación. Esto incluye en el TP: configuración de la GDT, pasaje a modo protegido, configuración de la IDT, paginación, TSS y la organización del scheduler.

2. Desarrollo y Resultados

2.1. Ejercicio 1. GDT

2.1.1. Global Descriptor Table

Como ya sabemos, el procesador inicia en "modo real", el cual direcciona a 1 MB de memoria y no posee niveles de protección ni privilegios.

Por eso necesitamos que el procesador pase a "modo protegido", para direccionar a más memoria y poder manejar distintos niveles de protección. Nuestro kernel se encargará de hacer esto.

Antes de iniciar en modo protegido, es imprescindible tener bien configurado la Tabla de Descriptores Globales, la cual contiene a los descriptores de segmento, con el fin de definir características de varias áreas de la memoria.

En el enunciado se piden una segmentacion flat, con 4 segmentos que deben direccionar a 1.75 GB: 2 para código de nivel 0 y 3 respectivamente, y 2 para datos, de nivel 0 y 3 también.

La estructura de un descriptor de segmento es la siguiente:

- L — 64-bit code segment (IA-32e mode only)
- AVL — Available for use by system software
- BASE — Segment base address
- D/B — Default operation size (0 = 16-bit segment; 1 = 32-bit segment)
- DPL — Descriptor privilege level
- G — Granularity
- LIMIT — Segment Limit
- P — Segment present
- S — Descriptor type (0 = system; 1 = code or data)
- TYPE — Segment type

Para definir los segmentos que nos requieren, los items importantes son:

- BASE: este parametro indica el comienzo del segmento. En los 4 casos, este fue 0 ya que se pidió una segmentacion flat.
- P: Present, este parametro indica si el segmento está presente en la memoria. El valor en los 4 segmentos es 0x01 ya que efectivamente estaban presentes.
- DPL: Nivel de privilegios del descriptor. Dado que se piden dos segmentos de código y dos de datos nivel 0 y nivel3, este parametro varía según cual de estos queremos implementar. Nivel 0 implica DPL = 00b y nivel 3 implica DPL = 11b.
- G. Granularity. Este flag indica si el tamaño del descriptor es mayor o menor que 1 Mb. Esto sucede dado que solo se poseen 20 bits para indicar el tamaño del segmento. En particular, si G = 1 entonces el valor de los 20 bits será multiplicado por 4 Kb provocando que con solo 20 bits pueda representar 4Gb de memoria. En nuestro caso queremos un tamaño de 1.75Gb entonces necesitamos G = 1.
- Limit: Tamaño del segmento. Va para los 4 segmentos lo mismo.
Tenemos que direccionar a 1.75 GB, que son 1792 MB, que equivalen a 1835008 KB.
Como G vale 0x01, las unidades deben representarse de 4 KB, por eso dividimos por 4.
 $\frac{1835008}{4} = 458752$
Pero como la memoria empieza desde el 0, debe ser un número menos: 458751
 $458751 = 0x6FFF$

- Type: Indica si es un segmento de código o de datos. Para el segmento de código de nivel 0 ponemos el valor de 0x08, indicando que es "Execute only". para el segmento de código de nivel 3 se usa 0x0A, *Read / Execute*. Mientras que para los 2 de datos ponemos el valor de 0x02, indicando que son de Read/Write.

También se define un segmento que reservado para el área de la pantalla en la memoria. Sabemos que empieza en la dirección base 0x000B8000, con un tamaño de 0x0F9F. Dado que se utilizará como un segmento de datos, su tipo es de Lectura/ Escritura.

También necesitamos entradas para cada una de las tareas y sus banderas. Es decir, selectores de TSS. Estos serán definidos de forma dinámica y no hardcoded, basándose en la posición de su respectivo TSS. Básicamente cada una de estas entradas de la GDT para las TSS fue iniciada de la siguiente manera:

- BASE: Dirección donde fue definido el comienzo de la TSS para cada respectiva tarea.
- P: Present. Este flag debe ir seteado para todas las TSS.
- DPL: las tareas corren en nivel 3, por lo tanto, el DPL = 3 salvo para las tareas INICIAL e IDLE que deben correr en nivel 0.
- limit: Como mínimo las TSS tienen un tamaño de 104 bytes es decir 0x67. Esto es como mínimo ya que existe la posibilidad de extender el IO Map Base Address.
- type: este es particular. dado que es un tipo de descriptor de segmento, el valor tiene que ser 0x09.
- S: este flag determina si el descriptor se refiere a un segmento de código o datos o si es de sistema. En este caso como los descriptors de TSS son de sistema S = 0.

2.1.2. Pasaje a modo protegido

En función de pasar a ejecutar en modo protegido el manual de *Intel*¹ explicita una serie de pasos que se deben seguir para cumplir con esto.

- Habilitar A20. al realizar esto habilitamos el acceso a direcciones superiores a 1 Mb de memoria.
- Una vez que tenemos configurada la gdt, guardamos su ubicacion en una variable gdt_desc. Para que luego la instrucción lgdt pueda cargar la direccion de comienzo de la GDT.
- Seteamos el flag PE del registro CR0, que indica "Protected Environment".
- Por último para pasar a modo protegido hacemos un jmp al comienzo del segmento de código de nivel 0.
- Una vez ahí acomodamos todos los segmentos apuntando a datos de nivel 0 y seteamos la pila del Kernel en 0x27000 según lo indicado por el enunciado.

¹Ver Intel 64 and IA-32 Architectures Software Developer's Manual, Volume 3 System Programming Guide

2.2. Ejercicio 2 IDT

2.2.1. Interrupt Descriptor Table

A través de la IDT, definimos donde está el código de las interrupciones que manejaremos. La estructura de una entrada en la IDT está definida en `idt.h` y en `idt.c` son iniciadas todas las entradas. Por medio de una macro se cargan las primeras 20 interrupciones del procesador, que van desde la división por 0 hasta la interrupción SIMD.

Luego son completadas todas las entradas restantes de la tabla con entradas de interrupciones inválidas con el propósito de manejar de alguna forma todas las interrupciones posibles. Algunas de estas son definidas nuevamente:

- Interrupción 0x32: Clock.
- Interrupción 0x33: Teclado.
- Interrupción 0x50: Servicios del sistema (syscalls).
- Interrupción 0x66: Handlers de las banderas.

En `isr.asm` se encuentra el código donde atendemos estas interrupciones. Saliendo de las 4 interrupciones mencionadas arriba (clock, teclado, syscall, bandera), todas las interrupciones serán atendidas de una forma similar (para esto usamos un macro). Se realizan las escrituras pertinentes en pantalla y después se desaloja la tarea que la causó. Es importante notar que no todas las interrupciones se imprimen igual, pues algunas traen opcode, así que en pantalla tenemos un array que nos indica cuáles instrucciones tienen opcode y cuáles no.

La estructura de una entrada de la idt, definida en `idt.h`, es la siguiente:

- `offset_0_15`: primeros 16 bits del offset al entry point, que atenderá la interrupción
- `segsel`: selector de segmento de código de nivel 0 la gdt
- `attr`: atributos de la entrada: Present, DPL, D. Esto varían según si la interrupción es de Reloj o Teclado que llevan DPL = 00b o Servicios o Banderas cuyo DPL = 11b.
- `offset_16_31`: segundos 16 bits del offset al entry point.

Indice	Descripción	P	DPL	D
0...19	Ins del procesador	1	0	1
32	Clock	1	0	1
33	Teclado	1	0	1
80	Servicios	1	3	1
102	Banderas	1	3	1

2.2.2. Proceso para activar interrupciones

Para poder activar todas estas interrupciones y sus respectivos handlers se siguen los siguientes pasos:

- Mediante el uso de la instrucción `LIDT [IDT_DESC]`, cargamos el principio del array donde tenemos cargados todas las interrupciones
- Por último se deshabilita, se resetea y se vuelve a habilitar el pic que obtiene las interrupciones.²

²Las funciones de deshabilitar, habilitar y resetear fueron provistas por la cátedra.

2.3. Ejercicio 3. Paginación

2.3.1. Kernel, Identity Mapping

Debemos mapear con Identity mapping las direcciones 0x00000000 a 0x0077FFFF. Para esto fueron necesarios:

- 1 Tabla de Directorios de páginas que empieza en la dirección 0x27000.
- 2 Entradas de tabla de directorios que abarcan los 1.75 Gb de memoria.
- 2 tablas de páginas. La primer Page table posee sus 1024 entradas completas direccionando desde 0x00000000 hasta 0x003FFFFFF y tiene como base la dirección 0x28000 y la segunda de 0x40000000 a 0x0077FFFF con dirección base en 0x30000.

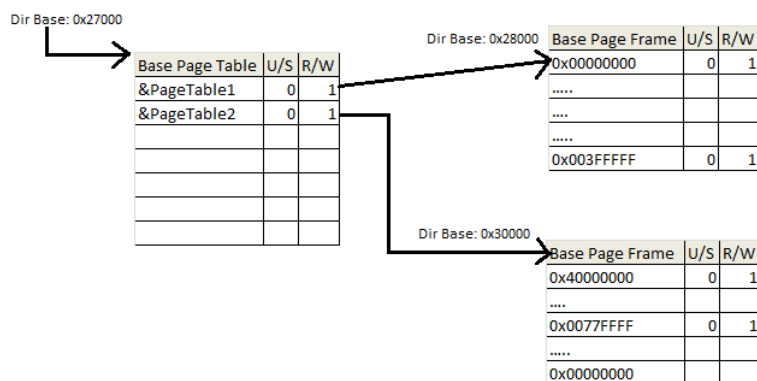
Las entradas de directorio para Kernel son cargadas de la siguiente manera³:

- $P = 1$.
- $R/W = 1$.
- $U/S = 0$.
- Dirección de la Page Table = 0x28000 o 0x30000 según corresponda la primer o segunda page table.

Las entradas de Page Table para el Kernel son cargadas de la siguiente manera³:

- $P = 1$.
- $R/W = 1$.
- $U/S = 0$.
- Dirección del Page Frame desde 0x00000000 a 0x0077FFFF según corresponda.

A continuación se detalla un esquema para una mejor comprensión de lo explicado:



2.3.2. Activación de paginación

Luego de armar el directorio de páginas podemos habilitar la paginación. Para esto seguimos los siguientes pasos:

- Cargar en CR3 la dirección al inicio del directorio de páginas.
- Setear el bit mas significativo del registro CR0.

³Se pueden considerar a los flags no declarados como no seteados, es decir, iguales a 0.

2.4. Ejercicio 4. Paginación de tareas

2.4.1. Paginación de las tareas

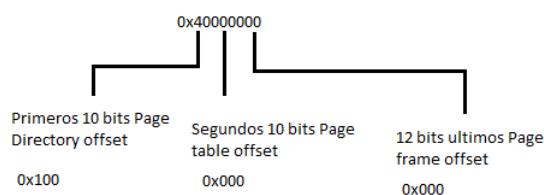
Para la paginación de tareas se necesitaron los siguientes módulos por cada tarea:

- Inicializar un directorio de páginas con 3 entradas, 2 para el Kernel iguales a las descritas en el ejercicio 3 (es decir, identity mapping) y una para direccionar a las páginas de código y pilas de cada tarea. Este Page directory está definido en la dirección 0x40000000
- Dentro de la Page Table de las tareas se encuentran definidas las entradas de cada página de la tarea. Estas son, 2 entradas para el código de la tarea, 1 para el ancla y (cosa que no fue necesaria pero nos simplificó a la hora de codear) 1 para la pila nivel 0.

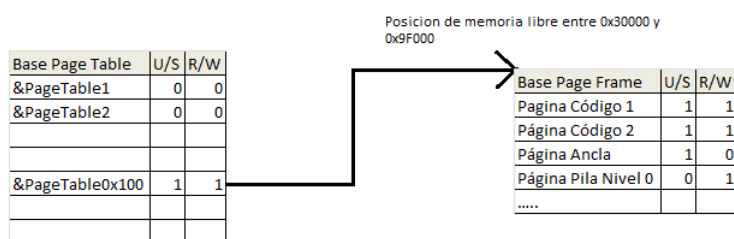
Con el fin de simplificar la cantidad de pasos, las direcciones físicas de las páginas cada tarea estarán mapeadas en arrays externos. De esta forma no tendremos que buscar dentro de la GDT para buscar una dirección física a la hora de hacer otras operaciones, que puede ser costoso en cuestiones de tiempo y dejar un código poco claro.

A diferencia del ejercicio anterior, como en este caso estamos mapeando tareas, estas se diferencian de las páginas de Kernel en que los atributos que utilizan son diferentes, es decir, las tareas al correr en nivel 3 requieren que sus Page Directory entries y sus Page table entries posean $U/S = 1$. De lo contrario no puedo acceder a esas páginas como nos lo demostró nuestra experiencia en la implementación.

El siguiente esquema explica más simplemente lo nombrado anteriormente. Tener en cuenta que esto debe realizarse por cada tarea y que si bien cada una está mapeada al mismo lugar, la base del Page Directory es distinto para cada tarea, provocando que cada una tenga su propio mapeo. Para empezar, page directory entry que corresponde a la tarea, es la 0x100 ya que 0x40000000 es una dirección virtual entonces la tenemos que decodificar como



Y luego de esto el esquema de paginación nos quedaría algo así:



Cabe destacar que para poder cumplir con los ejercicios siguientes, una tarea IDLE va a tener que ser mapeada al comienzo de la paginación de lo contrario, no tener una tarea mapeada me imposibilita arrancar el sistema de scheduling que será introducido más adelante.⁴

⁴Ver sección Ejercicio 7, Scheduling.

2.5. Ejercicio 5 IDT / Clocks, Teclados, Syscalls y Banderas

La siguiente sección está dedicada a los *Handlers* o manejadores de las interrupciones. Estos son los códigos que se ejecutan cuando alguna porción del systema produce un error o llama a una interrupción mejor conocida como syscall o servicios del sistema.

Nuestro Kernel cuenta con 4 interrupciones que poseen handlers. Estas fueron mencionadas en el punto 3. Procederemos a explicar cada una de ellas:

- Clock: El clock es una interrupción que se ejecuta cada ciertos ticks de reloj. La misma se encarga de buscar el siguiente selector de segmento según es especificado en la sección 7. y realizar el salto a dicho selector que puede corresponder a una tarea, una bandera o la tarea IDLE.
- Teclado: La interrupción de teclado cumple la función de cambiar el estado de la pantalla entre el mapa si la "m" es presionada y el estado de las banderas y las tareas corriendo si la "e" es presionada.
- Servicios o Syscalls: Esta interrupción brinda al systema una serie de servicios o funciones a las tareas:
 - Fondear: Se accede pasando por parámetro el número 0x923. Esta función permite a la tarea mover por tierra el ancla permitiéndole mirar de a una página por vez en tierra. Esta llama a la función implementada en C anclar() ubicada en mmu.c.
 - Cañonear: Se accede pasando por parámetro el número 0x83A, la dirección virtual donde voy a disparar y el buffer de 97 bytes que funciona como misil. Básicamente este servicio nos permite escribir en cualquier lugar del mar un buffer de 97 bytes haciendo que en caso de que en esa dirección se encontrara una tarea enemiga, sus páginas sean corrompidas. Esta llama a la función canionear() implementada en mmu.c
 - Navegar: bajo el número 0xAEF, recibe las nuevas direcciones de las primer y segunda páginas de código de la tarea. Generando que mi tarea se pueda mover por el mar sin ser atrapada por una tarea enemiga. Esta syscall llama a navegar() implementada en C en mmu.c.

En este caso hemos añadido un handler de error extra que verifica que no sean llamadas por una bandera haciendo nuestro código mas seguro.

- Bandera: Esta interrupción se encarga de imprimir la bandera y dar la impresión de movimiento como si una bandera flameara. Cabe destacar que solo puede ser llamada por una bandera. Si llega a ser llamada por una tarea la misma debe ser desalojada. Esta llama a Bandera() implementada en sched.c

Cabe destacar que las funciones implementadas en C para las syscalls, navegar, canionear y anclar, se encuentran allí dado que manejan páginas de memoria haciendo que ubicarlas en mmu.c sea lo más conveniente para aprovechar todas las funciones y estructuras utilizadas. En el caso de Bandera() se encuentra en sched.c por un razón similar.

2.6. Ejercicio 6. TSS

Para que el procesador pueda despachar, ejecutar o suspender múltiples tareas, es necesario salvar el estado de las mismas. La arquitectura provee mecanismos para esto. El segmento de estado (TSS, Task State Segment), es el que se encarga de almacenar la información del estado de una tarea.

Una tarea está identificada por el selector de segmento de su TSS. Y a su vez la TSS es un segmento, por lo tanto debe estar descrito en la GDT junto con los descriptores de segmento de código y datos.⁵

Tenemos 8 tareas y definimos un total de 18 TSS, uno para cada tarea, uno para cada bandera de tarea, uno para la tarea Idle, y otro lo dejamos en blanco para la tarea inicial donde se hace el primer salto.

Las entradas de tss idle y la que tss inicial tienen privilegio de kernel, mientras que las demás están configuradas con privilegios de usuario.

Las TSS se actualizan solas con cada JUMP Far, permitiéndonos así volver más tarde a esa tarea y no perder la información de la misma. Por esto mismo es necesario "inicializar" una TSS para que cuando entremos por primera vez la información sea válida. Al momento de inicializar estos segmentos, cada tarea y su flag tendran TSS virtualmente idénticas, con la excepción del eip y pequeños cambios con respecto a las posiciones de las pilas.

Como selectores de segmentos de GDT usamos los que definimos para las tareas (es decir, los de nivel 3), y seteamos el RPL en 0x03 para evitar un GPE.

Una de las grandes ventajas de estar trabajando con direcciones virtuales es que no tenemos que saber la dirección física exacta de + cada tarea para inicializarlas. Sabemos que todas las tareas comparten ciertas direcciones virtuales, así que seteamos el directorio de página (CR3) correspondiente a esa tarea y podemos usar direcciones idénticas para todas las tareas. Como mencionamos antes, las banderas recibirán datos parecidos, con excepción de las pilas que estarán corridas. (El eip que reciban será indiferente por lo que explicamos más abajo). La pila de nivel 0 sería un caso especial, pero como es acordado en la sección de paginación, la mapeamos en la dirección virtual 0x4000 3000 con el fin de evitar tener que buscarla ahora.

Las TSS de las flags son un caso particular por dos razones. La primera es que el eip no es un valor que sepamos de antemano, sino que depende de cada tarea. Al final de cada tarea hay un offset guardado, que sumándolo a 0x4000 0000 nos da la dirección virtual de la función flag. La segunda es que queremos que flag se comporte como una función tradicional, es decir, que corra siempre del principio hasta el final (o ser interrumpida). En pocas palabras, no nos interesa la posición donde estuvo la última corrida, sino que nos interesaría volver siempre al comienzo.

Para resolver esto generamos dos funciones que definen el eip del TSS de un flag forma dinámica, y que deben ser corridas antes de saltar a un flag. Por un lado tenemos la función `fetch_eip`, que se encarga de averiguar el offset de la bandera buscando la tarea en la memoria (recordar que las tareas "navegan" en teoría podrían mutar), y la función `reset_eip`, que escribe este dato dentro de la TSS.

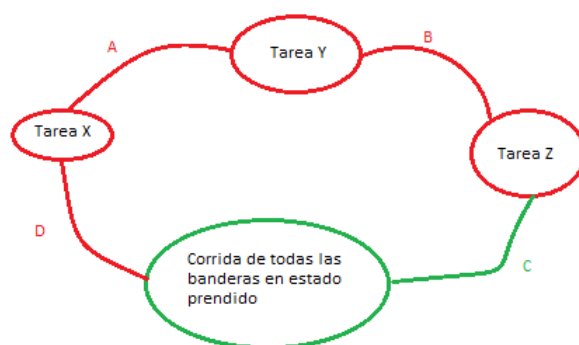
⁵Ver sección 1 para mas información sobre esto.

2.7. Ejercicio 7. Scheduler

El Scheduler es la estructura más grande y quizás más compleja de nuestro trabajo. Su función es simple, coordinar en qué orden ocurren los eventos en nuestro Kernel y determinar ciertas acciones como si una bandera excedió el tiempo que le es dado.

Conceptualmente nos imaginamos al Scheduler dividido en dos etapas o dos corridas: una corrida de tareas que es interrumpida por una corrida de banderas. Hay un timer llamado quantum que dictamina cuántos ciclos le queda a la corrida de tareas hasta que sea interrumpido por la corrida de banderas. La corrida de banderas se ejecuta y una vez terminada vuelve a la corrida de tareas con el quantum reiniciado.

Corrida tarea:



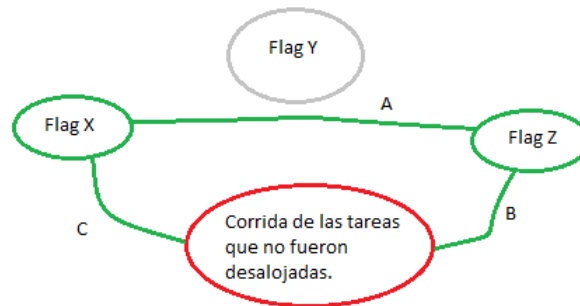
- Estado A: Salgo de la ejecución de la tarea X. `QUANTUM_RESTANTE = 2` ya que me quedan dos tareas restantes por correr suponiendo que no fueron previamente desalojadas. Si ese fuera el caso vuelve a ejecutar Tarea X hasta agotar los 3 ciclos de `QUANTUM`. Si `TASKS_UP > 0` entonces quiere decir que tengo tareas disponibles, es decir, tengo tareas que aun no han sido desalojadas⁶. Luego evalúo en `CONTEXTO` en el que me encuentro siendo:
 - `EN_IDLE_TOTAL`: si solo se puede correr `IDLE`.
 - `EN_IDLE_TAREA`: se encuentra ejecutando la tarea `IDLE` tras haber ejecutado una tarea y dicha tarea haya llamado a una `syscall` provocando el salto a `IDLE`. Por lo tanto si `QUANTUM_RESTANTE` es igual a 0 debería saltar a correr banderas.
 - `EN_IDLE_FLAG`: se encuentra ejecutando la tarea `IDLE` tras haber saltado de una interrupción `0x66` luego de haber llamado a la función bandera.
 - `EN_TAREA`: estoy ejecutando una tarea, con lo cual llegue al clock ejecutando esa tarea.
 - `EN_FLAG`: estoy ejecutando una bandera y cayó una interrupción de clock provocando que dicha bandera y su correspondiente tareas deban ser desalojadas.

Dado este `CONTEXTO`, es que voy a hacer en el siguiente salto a tarea. En nuestra implementación encontraran un `Switch()` que dependiendo el dicho `CONTEXTO` será la ejecución que realicemos.

- Estado B: salgo de la ejecución de la tarea Y. Disminuyo el `QUANTUM_RESTANTE` en 1 y salto a la Tarea Z.
- Estado C: salgo de la ejecución de la tarea Z. Disminuyo el `QUANTUM_RESTANTE` en 1 dejando el valor igual a 0. entonces el siguiente estado voy a tener que ejecutar una corrida de flags.
- Estado D: salgo de la ejecución de todas las banderas que estaban habilitadas. Si mi tarea X no fue desalojada en la ejecución de su bandera ya sea por un error en su ejecución o porque cayó una interrupción de clock durante su ejecución si haber podido llamar a la interrupción `0x66`, entonces puedo saltar a X. El `QUANTUM_RESTANTE` será restaurado al salir de la corrida de flags con el valor 3. Dado que queremos correr tareas por 3 nuevos ciclos de clock.

⁶Esto no incluye a la tarea `IDLE`

Con esto explicamos brevemente como está compuesto nuestro scheduler y su implementación. A continuación hay un breve esquema de la ejecución de las banderas y como sería una corrida suponiendo que ninguna de ellas fue desalojada previamente. En caso de que una de ellas fue desalojada esta será saltada.



- Estado A: se ejecuta la Bandera X correspondiente a la tarea X. y se salta a la Bandera Y, pero como la misma fue desalojada previamente, ahora salto directamente a la Bandera Z de la tarea Z.
- Estado B: Luego de la ejecución de la Bandera Z, ya no quedan mas banderas por recorrer dado que la Z es la última y se ejecuta la corrida de los 3 ciclos ejecutando las tareas.
- Estado C: Se acabó nuevamente el QUANTUM.RESTANTE y ejecuto la Bandera X sino fue desalojada durante la ejecución de las tareas.

La interrupción de clock se encarga de realizar todos los saltos y cambios de tareas, exceptuando el salto a idle (que puede ser hecho en cualquier momento). El scheduler es la estructura que le informa hacia donde ir siguiendo. De esta forma, mantenemos el código fácilmente segmentado.

Una excepción interesante es el caso en el que no querramos saltar a ningún lado sino seguir en la tarea actual. Por ejemplo, si me queda una sola tarea y estoy en la corrida de tareas aún con quantum me gustaría pertenecer en esa tarea. Para esto el scheduler devuelve el selector de segmento 0, el cual es reconocido por el clock como una instrucción para volver a la tarea anterior (iret) y no realizar ningún salto. (tratar de saltar a una tarea en uso daría error).

2.8. Screen

La estructura screen también es una parte integral del trabajo porque no solo se ocupa de mostrarle la información al usuario, en ella también se guardan ciertos datos y se interpreta cierta información. Por esto mismo nos pareció importante agregarle una sección.

Como dice el enunciado, nosotros creamos dos buffers, uno para el screen de mapa y otro para el screen de estado. Además agregamos un tercer buffer que indica que banderas hay en una misma posición del mapa. De esta forma, si antes había muchas páginas en una misma posición, cuando cambio de posición se vallan todas menos uno sabremos qué bandera quedó y nos ahorraremos tiempo de proceso.

Nuestra pantalla de estado está separada en 4 gráficos distintos, la bandera, la tabla de errores (que se encuentra a la derecha), la tabla de páginas de tareas (que se encuentra en la parte inferior) y los banderines (columna inferior con numeros). Todas tienen su propias funciones, y la ventaja que tienen es que solo se imprimen mientras una tarea este ocurriendo o cuando hay un error. De esta forma, sabemos que si una impresión está corriendo es por que esa tarea todavia no fue despejada, por lo que no nos hace falta revisarlo todo el tiempo.

Tabla errores es una estructura que imprime el estado de una tarea al momento de romperse, es decir los registros. Esto excluye a las instancias en donde una tarea es despejada pero no cayó en una interrupción de intel, es decir cuando pasa malos parámetros a la interrupción de servicios”, cuando llama a int 50 desde una bandera”, cuando llama a int 66 desde una tareaz cuando una bandera no llama a la int 66”. Es importante resaltar que a pesar que seguimos las instrucción de la cathedra y usamos el manual de Intel, eflags parecía estar imprimiendo información erronea o ”sucia”.

Tabla de paginas de tareas nos muestra la dirección física de las 3 páginas principales de cada tarea (Página de código 1, Página de código 2, y a donde esta anclada). También acumulará los errores de cada tarea, sirviéndonos como guía para saber por qué fue liberada cada estructura.

Los banderines son una lista de numeros en el fondo que nos indica la tarea actual si estamos en una corrida de tareas, y la bandera actual si estamos en una corrida de banderas. Si una tarea ya fue despejada, esta aparecerá como una letra color gris para representar que no esta disponible.