

LATVIJAS UNIVERSITĀTE
DATORIKAS FAKULTĀTE

**ATMIŅAS IZMETES PIELIETOŠANA
KAUDZES ATKĻŪDOŠANAS METODES
IZSTRĀDEI**

BAKALAURA DARBS

Autors: **Renata Januškeviča**

Studenta apliecības Nr.: rj10013

Darba vadītājs: Mg. sc. ing. Romāns Taranovs

RĪGA 2014

ANOTĀCIJA

Darbs sastāv no ievada, 6 nodaļām, secinājumiem un 3 pielikumiem. Tajā ir 29. lappuses, 18 attēli, 2 tabulas pamattekstā un 24 nosaukumi literatūras sarakstā.

Atslēgvārdi:

ABSTRACT

The development of a heap debugging method based on the use of core dumps

The work consists of introduction, 6 chapters, conclusions and 3 appendixes. It contains 29. pages, 18 figures, 2 tables and 24 references.

Keywords:

SATURS

Apzīmējumu saraksts.....	1
Ievads.....	2
1. Jēdzieni, uz kuriem balstīta metode	3
1.1. Atmiņas izmete.....	3
1.2. Atklādošana, izmantojot atmiņas izmeti	5
2. Atmiņas iedalīšana, organizācija un pārvaldība	9
2.1. Atmiņas iedalīšanas paņēmieni.....	9
2.2. Atmiņas pārvaldība	10
2.3. Atmiņas iedalīšana glibc bibliotēkā	12
3. Problēmu apraksts	19
3.1. Atmiņas noplūde	19
3.2. Maksimālais kopējais kaudzes izlietojums	22
3.3. Fragmentēšana	23
3.4. Kļūdas glibc bibliotēkā	23
4. Atklāšanas metodes apraksts.....	24
4.1. Metodes pamatprincipi	24
4.2. Detalizēts metodes apraksts	24
4.3. Salīdzināšana ar eksistējošām metodēm	24
5. Realizācijas apraksts	25
5.1. Sistēmas apraksts	25
5.2. Projektējums	25
5.3. Iegūtais rezultāts	25
Galvenie rezultāti un secinājumi	26
Izmantotā literatūra un avoti.....	28

APZĪMĒJUMU SARAKSTS

POSIX (Portable Operating System Interface) - IEEE un ISO standartu kopa, kas reglamentē kā rakstīt pieteikumu pirmkodu tā, lai lietotne būtu pārnēsājama starp operētājsistēmām.

IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) - Elektrotehnikas un elektronikas inženieru institūts.

ISO (International Organization for Standardization) - Starptautiskā Standartu organizācija.

Hard link - Stingrā saite - rādītājs uz datnes indeksa deskriptoru.

Heap - Kaudze - globāla datu struktūra, kura nodrošina dinamiski iedalītās atmiņas glabāšanu.

ELF (Executable and Linkable Format) - ELF formāts - bināro datņu formāts, kurš ir Unix un Linux standarts. Šis formāts var būt izmantots priekš izpildāmām datnēm, objektu datnēm, bibliotēkām un atmiņas izmetēm.

Memory allocation - Atmiņas iedalīšana - atmiņas adreses piesaistīšana instrukcijām un datiem.

Static memory allocation - Statiskā atmiņas iedalīšana - atmiņas iedalīšanas paņēmieni, kurš ir pielietots kompilācijas laikā.

Dynamic memory allocation - Dinamiskā atmiņas iedalīšana - atmiņas iedalīšanas paņēmieni, kurš pielietots programmas izpildes laikā.

Core dump - Atmiņas izmete - visa atmiņas satura vai tā daļas pārrakstīšana citā vidē (parasti - no iekšējās atmiņas ārējā). Izmeti izmanto programmu atklūdošanai.

Instance of the program - Programmas instance - izpildāmās programmas kopija, kurai ir nepieciešama vieta operatīvajā atmiņā.

Chunk - Gabals - nepārtraukts atmiņas gabals ar noteikto struktūru.

ptmalloc2 - atvērtā pirmkoda programmatūra, kura nodrošina lietotāja līmeņa atmiņas iedalīšanu. Realizācija ptmalloc2 ir daļa no GNU C bibliotēkas, kura nodrošina dinamisko atmiņas iedalīšanu, izmantojot malloc(), free(), realloc() funkcijas izsaukumus.

dlmalloc (Doug Lea's Malloc) - atvērtā pirmkoda programmatūra, kura nodrošina lietotāja līmeņa atmiņas iedalīšanu, uz kuru balstīta ptmalloc/ptmalloc2/ptmalloc3 realizācijas.

bin - viensaišu vai dubultsaišu saraksts, kurā tiek uzglabāti atbrīvoti atmiņas gabali.

Memory leak - Atmiņas noplūde - ir problēma, kas notiek nepareizās lietotāja atmiņas pārvaldības dēļ, kad atmiņa, kura vairs netiks izmantota programmā, netiek atbrīvota.

IEVADS

1. JĒDZIENI, UZ KURIEM BALSTĪTA METODE

Šajā nodaļā tiek aplūkots atmiņas izmetes jēdziens, ka arī aprakstītas atmiņas izmetes ģenerēšanas iespējas un nosacījumi. Nodaļā ir aprakstīts atklūdošanas process, kas var būt paveikts, izmantojot atmiņas izmeti. Uz šiem pamatjēdzieniem, turpmāk tiks balstīta izstrādājamā kaudzes atklūdošanas metode.

1.1. Atmiņas izmete

Sistēmās, kuras atbalsta POSIX standartus, ir signāli [19], kuri, pēc noklusētās aprakstīšanas, izraisa atmiņas izmetes ģenerēšanu un pārtrauc procesa darbību. Šos signālus var atrast `man 7 signal` komandas izvadā. Signāliem, kuri izraisa izmetes ģenerēšanu, signālu tabulā [14] ir lauks ar vērtību `core`, kas atrodas ailē ar nosaukumu darbība (Action). Uzģenerētā atmiņas izmete iekļauj sevī procesa atmiņas attēlojumu uz procesa pārtraukšanas brīdi, piemēram, CPU reģistrus un steka vērtības katram pavedienam, globālos un statiskos mainīgos. Atmiņas izmeti var ielādēt atklūdotājā, tāda kā `gdb`, lai apskatītu programmas stāvokli uz brīdi, kad atnāca operētājsistēmas signāls [13]. Veicot atmiņas izmetes analīzi, kļūst iespējams atrast un izlabot kļūdas, pat tad, ja nav piekļuves sistēmai.

Reālajās sistēmās atmiņas izmetes tiek uzģenerētas atmiņas kļūdu dēļ. Dažas no kļūdām sīkāk ir aprakstītas 3. nodaļā. Taču tas nav vienīgais veids, ka var iegūt atmiņas izmeti, eksistē vairākas iespējas kā to var uzģenerēt patstāvīgi. To var izdarīt no programmas koda, `gdb` atklūdotāja vai komandrindas interpretatora. Turpmāk katra no iespējam tiks uzskatāmi nodemonstrēta un apskatīta sīkāk.

1.1.1. Atmiņas izmetes ģenerēšana no koda

Ģenerējot atmiņas izmeti no programmas koda, ir divas iespējas: process var turpināties vai beigt savu darbu pēc signāla nosūtīšanas.

```
1 #include <signal.h>
2
3 int main () {
4     raise(SIGSEGV); /* Signal for Invalid memory reference */
5
6     return 0;
7 }
```

1.1. att. Atmiņas izmetes ģenerēšana, pārtraucot procesa darbību

Ja nav nepieciešams, lai process turpinātu darbību, tad var izmantot funkcijas `raise()`, `abort()`, kā arī var apzināti pieļaut kļūdu kodā. Tādas kļūdas kā dalīšana ar nulli nosūta SIGFPE signālu, bet vēršanās pēc null radītāja - SIGSEGV signālu. Izmantojot funkciju `raise()`, ir iespējams norādīt atmiņas izmeti izraisošo signālu. Piemērā (sk. 1.1. attēlu) ir redzams C kods, kur funkcija `raise()` nosūta SIGSEGV signālu izpildāmai programmai. Pēc šī izsaukuma izpildes tiek izvadīts ziņojums: Segmentation fault (core dumped). Atmiņas izmeti lietotāju procesiem var atrast darba mapē, jo Linux operētājsistēmā tā ir noklusēta atmiņas izmetes atrašanas vieta, bet noklusētais atmiņas izmetes nosaukums ir `core`.

```
1 #include <stdlib.h>
2
3 int main () {
4     int child = fork();
5     if (child == 0) {
6         abort(); /* Child */
7     }
8     return 0;
9 }
```

1.2. att. Atmiņas izmetes ģenerēšana, turpinot procesa darbību

Ir iespējams uzģenerēt atmiņas izmeti, nepārtraucot procesa darbību (sk. 1.2. attēlu). To var panākt ar `fork()` funkcijas palīdzību. Funkcija `fork()` izveido bērna procesu, kas ir vecāka procesa kopija. Funkcijas `fork()` veiksmīgas izpildes gadījumā, bērnu procesam atgriež 0 vērtību. Pēc `abort()` funkcijas izpildes, bērns beidz izpildi un uzģenerē atmiņas izmeti. Vecāks process turpina izpildi.

1.1.2. Atmiņas izmetes ģenerēšana no gdb

Atmiņas izmetes ģenerēšanas nolūkam var izmantot gdb komandas: `generate-core-file [file]` (sk. 1.3. attēlu) vai `gcore [file]`. Šīs komandas izveido gdb pakļautā procesa atmiņas izmeti. Izmantojot gdb, var uzģenerēt atmiņas izmeti, kura atbilst kādam pārtraukuma punkta stāvoklim. Neobligāts arguments `filename` nosaka atmiņas izmetes nosaukumu. Šī gdb komanda ir realizēta GNU/Linux, FreeBSD, Solaris and S390 sistēmās [5].

```
1 (gdb) attach <pid>
2 (gdb) generate-core-file <filename>
3 (gdb) detach
4 (gdb) quit
```

1.3. att. Atmiņas izmetes ģenerēšana, izmantojot gdb

1.1.3. Atmiņas izmetes ģenerēšana no komandrindas interpretatora

Trešā iespēja ir nosūtīt signālu, izmantojot komandrindas interpretatoru. Komanda `kill` var nosūtīt jebkuru signālu procesam. Pēc komandas `kill -<SIGNAL_NUMBER> <PID>`, signāls ar numuru `SIGNAL_NUMBER` tiks nosūtīts procesam ar norādītu `PID` vērtību. Izmantojot shell komandrindas interpretatoru ir iespējams izmantot īsinājumtaustiņus signālu nosūtīšanai. Nospiežot `Control + \` tiks nosūtīts `SIGQUIT` signāls procesam, kas pašreiz ir palaists (sk. 1.4. attēlu) [20]. Šajā piemēra ziņojumu - `Quit (core dumped)`, izdruka shell. Šis komandrindas interpretators noteic, ka `sleep` procesu (shell bērnu) pārtrauca `SIGQUIT` signāls. Pēc šī signāla nosūtīšanās darba mapē tiek uzģenerēta atmiņas izmete.

```
1 $ ulimit -c unlimited
2 $ sleep 30
3 Type Control +\
4 ^\Quit (core dumped)
```

1.4. att. Atmiņas izmetes ģenerēšana, izmantojot īsinājumtaustiņus

1.1.4. Atmiņas izmetes ģenerēšanas nosacījumi

Lai uzģenerētu atmiņas izmeti ir jābūt izpildītiem sekojošiem nosacījumiem [20]:

- ir jānodrošina atļauja procesam rakstīt core datni darba mapē,
- ja datne, ar vienādu nosaukumu jau eksistē, tad ir jābūt ne vairāk kā vienai stingrai saitei,
- izvēlētai darba mapei ir jābūt reālai un jāatrodas norādītajā vietā,
- Linux core datnes izmēra robežai `RLIMIT_CORE` jāpārsniedz ģenerējamā faila izmēru, `RLIMIT_FSIZE` robežai jāļauj procesam izveidot atmiņas izmeti,
- ir jāatļauj lasīt bināro datni, kura ir palaista,
- failu sistēmai, kurā atrodas darba mape, ir jābūt uzmontētai priekš rakstīšanas, tai nav jābūt pilnai un ir jāsaturs brīvie indeksa deskriptori,
- bināro datni jāizpilda lietotājam, kurš ir datnes īpašnieks (group owner).

Pēc noklusējuma atmiņas izmetes ģenerēšanas iespēja ir izslēgta, `ulimit -c unlimited` komanda ļauj ieslēgt atmiņas izmetes ģenerēšanu.

1.2. Atklūdošana, izmantojot atmiņas izmeti

Atmiņas izmete satur datus, kuri dod iespēju atrast kļūdas. Tāpēc atmiņas izmete var tikt pielietota, lai veiktu lietotnes atklūdošanu, pēc neparedzētas programmas apstāšanās. Atmiņas izmetes analīze ir efektīvs veids, kā var attālināti atrast un izlabot kļūdas bez

iejaukšanās un tiešas piekļuves sistēmai. Daudzos gadījumos, atmiņas izmete ir speciāli uzģenerēta datne, kura palīdz iegūt atmiņas stāvokli uz signāla nosūtīšanas brīdī. Atmiņas izmete ir labi piemērota kļūdu meklēšanai, kas saistītas ar nepareizo atmiņas izmantošanu lietotnē.

Atmiņas izmete ir ELF, a.out vai cita formātā binārā datne. ELF formāts ir Linux un Unix standarts priekš izpildāmām datnēm, objektu datnēm, bibliotēkām un atmiņas izmetēm. Lai darbotos ar atmiņas izmetēm ir nepieciešams, lai rīks, kurš tika izvēlēts (bibliotēka, utilītprogramma vai atklūdotājs) atbalstītu uzģenerētās datnes formātu. GNU gdb ir Linux standarta atklūdotājs [22], kurš ir plaši pielietojams atmiņas izmešu analīzei. Turpmāk tiek apskatīta atmiņas izmetes analīze ar gdb atklūdotāja piemēru.

1.2.1. Atmiņas izmetes atklūdošana, izmantojot gdb

Ja atmiņas izmetes analīzei tika izvēlēts GNU gdb atklūdotājs, tad pirms sākt analīzi ir nepieciešams pārliecināties ka gdb ir pareizi nokonfigurēts priekš procesora arhitektūras, no kuras bija iegūta atmiņas izmete. To var identificēt uzreiz pēc gdb palaišanas, ar sekojošās rindiņas palīdzību: `This GDB was configured as i686-linux-gnu`. Lai atmiņas izmete saturētu atklūdošanas informāciju, ir jānorāda -g opcija kompilācijas laikā. Atklūdošanas informācija ir uzglabāta objektu datnē un saglabā atbilstību starp izpildāmo datni un pirmkodu, ka arī mainīgo un funkciju datu tipus. Ja atmiņas izmete neiekļauj atklūdošanas informāciju, tad atmiņas izmete var attēlot sekojošo tekstu (sk. 1.5. attēlu).

```
1 (gdb) p main
2 $ 1 = {<text variable, no debug info>} 0x80483e4 <main>
```

1.5. att. Atmiņas izmete nesatur atklūdošanas informāciju

Kad atmiņas izmete ir uzģenerēta, tad to var apskatīt, izmantojot gdb atklūdotāju (sk. 1.6. attēlu). Atklūdotājam kā argumenti tiek padoti: izpildes fails un atmiņas izmete. Izpildes failam ir jāatbilst atmiņas izmetei, lai varētu apskatīt korektus, nesabojātus datus.

```
1 $ gdb <path/to/the/binary> <path/to/the/core>
```

1.6. att. Atmiņas izmetes atvēršana, izmantojot gdb atklūdotāju

Gdb ļauj iegūt svarīgus datus no atmiņas izmetes. Komanda `info files` ļauj apskatīt procesa segmentus. Katram segmentam ir adrešu apgabals ar nosaukumu. Segmenti, kuru nosaukums ir "loadNNN" pieder procesam, tajos var tikt uzglabāti: statistiskie dati, steks, kau-

dze¹, koplietošanas atmiņa. Tā kā segmentu robežas ir zināmas, tad kļūst iespējams izdrukāt atmiņas saturu, kas pieder segmentiem, uzzināt kuram segmentam pieder konkrētā atmiņas adrese un kādas ir segmentu adrešu vērtības.

Lai izdrukātu atmiņas apgabalu var izmantot instrukciju ar sekojošo formātu: (gdb) **x/nfu addr**. Ir nepieciešams norādīt atmiņas adresi (addr), no kuras sākt atmiņas izdruku, formātu (f), apgabala lielumu (n) un norādīt vienības lielumu (u). Izmantojot doto piemēru (sk. 1.7. attēlu), tiks izdrukāti 4 elementi, kuri pieder stekam, jo Intel x86 procesoros 32 bitu režīmā uz steku norāda \$esp reģistrs. Formātu un vienības lielumu vajag norādīt saskaņā ar gdb pamācību [24]. Dotajā gadījumā atmiņa tiks izdrukāta heksadecimālā formātā (x), vienības lielums ir vārds (word) jeb 4 baiti.

```
1 (gdb) x/4wx $esp
```

1.7. att. Atmiņas apgabala izdrukāšana

Lai uzzinātu kuram simbolam (funkcijai, mainīgam vai tipam) pieder adrese var izmantot sekojošo gdb instrukciju (sk. 1.8. attēlu) [24]. Instrukcija **print** vai **p** ļauj izdrukāt datus, bet **p/a** izdrukā absolūto un relatīvo (adresi ar nobīdi) no tuvāka simbola, kuram pieder adrese. Tādā veidā var noteikt kuram atmiņas apgabalam pieder nezināma adrese.

```
1 (gdb) p/a 0x54320
2 $3 = 0x54320 <_initialize_vx+396>
```

1.8. att. Noteikšana, kuram simbolam pieder adrese

Atmiņas izmetes analīze sākas ar backtrace izdrukāšanu. Backtrace ir pārskats, kurš attēlo kā programma nonāca stāvoklī, kurā pabeidza savu darbību. Tas palīdz ātri atrast instrukciju kura bija izpildīta pēdēja un daudzos gadījumos, ļauj ātri identificēt kļūdas cēloņi. Backtrace var nesniegt patieso informāciju par funkciju, kas bija izpildītā pēdējā, jo procesu var pabeigt ārējo apstākļu dēļ, nevis tāpēc, ka bija notikusi iekšējā kļūda. Katra rindīņa satur rāmi (frame). Backtrace izdrukā sākas ar rāmi, kurš iekļauj funkciju, kura bija izpildīta pēdēja. Nākamais rāmis iekļauj funkciju, kas izsauca iepriekšējā rāmī iekļauto funkciju. Katrai backtrace rindīņai piešķirts rāmja numurs. Katrs rāmis var iekļaut: funkcijas nosaukumu, pirmkoda datnes nosaukumu, pirmkodam atbilstošo rindīņas numuru un funkcijas argumentus. Backtrace var tikt iegūts izmantojot gdb komandu **backtrace full** vai **bt f**. Pēc noklusējuma, daudzpavedienu lietotnēs gdb rāda backtrace kārtējām pavedienam,

¹Šī termina nozīme atšķiras no datu struktūras "kaudze", kurā elementi tiek izvēlēti saskaņā ar to prioritāti.

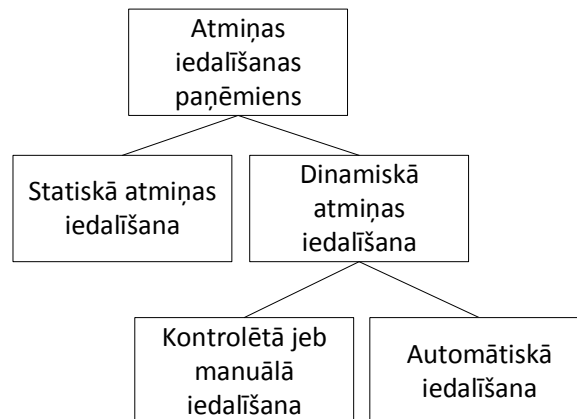
bet pastāv iespēja iegūt arī `backtrace` izdruku priekš citiem pavedieniem. Ja programma bija nokompilēta ar optimizācijas opciju, tad `backtrace` varētu neiekļaut funkcijas argumentus, tad funkciju argumenti varētu tikt nodoti caur CPU reģistriem. CPU reģistru vērtības ir iespējams iegūt, izmantojot komandu `info registers` vai `i r`. Atmiņas izmetē atrodas pēdējais atmiņas stāvoklis, tāpēc CPU reģistru vērtības ir iespējams atjaunot no steka, ja pēc izjaukšanas (`disassembling`) ir redzams, ar cik lielu nobīdi tie tika saglabāti stekā. Izjaukšana (`disassembling`) ļauj izdrukāt asamblera instrukcijas noraidītai funkcijai. Tas dod iespēju salīdzināt pirmkodu ar asamblera instrukcijām un tāda veidā var atrast nepieciešamo mainīgo vērtības stekā.

2. ATMIŅAS IEDALĪŠANA, ORGANIZĀCIJA UN PĀRVALDĪBA

Šajā nodaļā ir aprakstīti atmiņas iedalīšanas paņēmieni, ir dots īss ieskāts atmiņas organizācijā un aprakstīta atmiņas pārvaldība, kuru var veikt kodols vai lietotājs. Nodaļā ir iekļauta informācija, kura palīdz saprast kopējo atmiņas organizāciju un tās saistību ar atmiņas pieprasīšanu programmā.

2.1. Atmiņas iedalīšanas paņēmieni

Pirms izpildīt programmu, operētājsistēmai ir nepieciešams iedalīt resursus, tādus kā atmiņas adreses. Eksistē divas atmiņas iedalīšanas paņēmieni: statiskā un dinamiskā atmiņas iedalīšana (sk. 2.1. attēlu).



2.1. att. Atmiņas iedalīšanas paņēmieni klasifikācija

Statiskā atmiņas iedalīšana

Statiskā atmiņas iedalīšana nozīme, ka atmiņa tiek iedalīta vienu reizi pirms programmas palaišanas, parasti tas notiek kompilācijas laikā. Programmas izpildēs laikā atmiņa vairs netiek iedalīta, ka arī netiek atbrīvota. Statiskais atmiņas iedalīšanas paņēmiens nodrošina to, ka atmiņa tiek iedalīta statiskiem un globāliem mainīgiem, neatkarībā no tā vai mainīgais tiks izmantots pie dotajiem nosacījumiem vai nē.

Dinamiskā atmiņas iedalīšana

Dinamiskā atmiņas iedalīšana nozīme, ka atmiņa tiek iedalīta programmas izpildes laikā. Tas var būt nepieciešams, kad atmiņas daudzums nav zināms programmas kompilācijas laikā.

laikā. Dinamiskā atmiņas iedalīšana, var būt realizēta ar steka vai kaudzes palīdzību un var būt automātiskā vai kontrolētā [15].

Automātiskā iedalīšana notiek, kad sākas programmas funkcijas izpilde. Šeit viens un tas pats atmiņas apgabals, kurš bija atbrīvots, var tikt izmantots vairākas reizes. Piemēram, kad tekošās funkcijas argumenti un lokālie mainīgie ir saglabāti stekā un izdzēsti pēc šīs funkcijas izpildes. Vērtību izdzēšana vai saglabāšana notiek, nobīdot steka norādi. Pēc tam atbrīvotā atmiņa var būt izmantota atkārtoti. Priekš automātiskās atmiņas iedalīšanas, izmato steku. Visiem funkcijas mainīgiem var piekļūt izmantojot steka norādes nobīdi, kas tiek uzglabāta reģistrā, piemēram, Intel x86 procesoros, 16 bitu režīmā reģistrs ir **SP**, 32 bitu režīmā - **ESP** un 64 bitu režīmā - **RSP** [21]. Reģistrs uzglabā adresi, kurā atrodas pēdējā uzglabāta vērtība stekā. Steka pārpildīšana var notikt dažādu iemeslu dēļ, piemēram to var izraisīt dziļa rekursija.

Kontrolētā atmiņas iedalīšana nozīmē, ka programma var izvēlēties patvaļīgus, brīvus atmiņas apgabalus priekš programmas datiem. Kontrolētā jeb manuālā atmiņas iedalīšana tiek nodrošināta ar atmiņas arēnas un kaudzes palīdzību. Šeit nav iespējams piekļūt datiem izmantojot vienu norādi un tās nobīdi. Tagad katram iedalītam atmiņas apgabalam var piekļūt tikai tad, ja ir norāde uz šo iedalīto atmiņas apgabalu. Gadījumos, kad norādes nav, tad adreses vairāk nav sasniedzamas un kļūst pazaudētas. Turpmāk darbā, termins dinamiskā atmiņas iedalīšana apzīmēs kontrolēto atmiņas iedalīšanu no kaudzes.

2.2. Atmiņas pārvaldība

Kad tiek izpildīta jebkura programma, atmiņa tiek pārvaldīta divos veidos: ar kodola palīdzību vai ar lietotnes funkciju izsaukumiem, tādiem kā `malloc()`.

2.2.1. Kodola atmiņas pārvaldība

Operētājsistēmas kodols pārvalda visus atmiņas pieprasījumus, kas attiecas uz programmu vai programmas instancēm. Kad lietotājs sāk programmas izpildi, tad kodols iedala atmiņas apgabalu tekošai programmai. Pēc tam proces pārvalda iedalīto apgabalu, sadalot to vairākos segmentos [17]:

- Teksts - uzglabāti dati, kuri tiek izmantoti tikai lasīšanai. Tās ir koda instrukcijas. Vairākas programmas instances var izmantot šo atmiņas apgabalu.
- Statiskie dati - apgabals, kurā tiek uzglabāti dati ar iepriekš zināmu izmēru. Tās ir globālie un statiskie mainīgie. Operētājsistēma iedala šī apgabala kopiju priekš katras programmas instances atsevišķi.
- Atmiņas arēna - apgabals, kurā tiek uzglabāta dinamiski iedalītā un atbrīvotā atmiņa.

Arēna sastāv no sarakstiem ar atbrīvoto atmiņu un vienas vai vairākām kaudzēm. Kaudze ir apgabals, kurā atrodas visa dinamiski iedalītā atmiņa programmas izpildei.

- Steks - apgabals, kurā tiek uzglabāts funkciju izsaukumu stāvoklis, katram funkcijas izsaukumam. Steks aug no lielākas adreses uz mazāko. Unikāla atmiņas arēna un steks iedalīti priekš katras programmas instances atsevišķi.

Lai palielinātu atmiņas arēnas segmenta izmēru, tiek veikts `brk()` sistēmas izsaukums. Izsaukums uzstāda atmiņas arēnas segmenta jauno beigu robežu. Jā process nepārsniedz savu limitu, tad izsaukums atgriež 0 un arēnas segmenta lielums tiek veiksmīgi izmainīts, pretējā gadījumā tiek atgriezts -1 [7]. Iedalīto adrešu intervālu stekam un atmiņas arēnai var atrast `/proc/<pid>/maps` datnē.

2.2.2. Lietotāja atmiņas pārvaldība

Lietotāja atmiņas pārvaldība ir realizēta veicot sistēmas izsaukumus un pārvaldot iegūto atmiņu, sadalot to sīkākos gabalos. Pārvaldīt nozīme:

1. sekot atmiņas gabaliem, kuri ir izmantoti,
2. sekot atbrīvotiem atmiņas gabaliem,
3. nodrošināt iespēju atkārtoti izmantot atmiņu.

Lietotāja atmiņas pārvaldība ļauj efektīvāk pārvaldīt atmiņu, nekā tas būtu nodrošināts, katru reizi pieprasot atmiņas apgabalu ar sistēmas izsaukumiem. Lietotāja atmiņas pārvaldība varētu būt realizēta, izmantojot dažādus atmiņas iedalītājus (allocator), piemēram, Hoard memory allocator, `ptmalloc2`, `dlmalloc`. Dažreiz speciāli šim nolūkam tiek izveidots individuālā iedalītāja risinājums. Kaut arī daži universālie iedalītāji strādā pietiekoši ātri un fragmentēšanas līmenis ir zems, individuālais risinājums var ņemt vērā lietotnei raksturīgu uzvedību un tās nodrošinās labāko veiktspēju [16].

Turpmāk tiks apskatīta lietotāja atmiņas pārvaldība, izmantojot GNU C bibliotēkas funkciju palīdzību. Lietotājam iedalīta atmiņa atrodas kaudzē, kura tiek novietota atmiņas

```
1 int * ptr1 = new int; // C++
2 int * ptr1 = (int *)malloc(sizeof(int)); /* C */
3
4 char * str = new char[num_elements]; // C++
5 char * str = (char *)malloc(sizeof(char) * num_elements); /* C */
```

2.2. att. Dinamiskās atmiņas iedalīšana C un C++

arēnā. Atmiņas arēna C valodā tiek pārvaldīta ar `malloc()`, `realloc()`, `free()` un `calloc()` fun-

kciju palīdzību [17]. C++ valodā ir izmantots operators `new`, lai pieprasītu atmiņu. Attēlā 2.2. ir redzama C un C++ sintakse atmiņas pieprasīšanai izmantojot C un C++ kodu.

Vienīgais arguments `malloc()` funkcijai ir baitu skaits. C programmai, lai saskaitītu cik baitu ir nepieciešams pieprasīt, ir nepieciešams zināt cik daudz vietas aizņem viens elements un kāds ir elementu skaits. Funkcija `malloc()` atgriež void tipa rādītāju, tāpēc C programmās ir nepieciešams izmantot drošo tipa pārveidotāju (typecast). Tas ir nepieciešams, lai saglabātu atgriezto norādi lokālajā mainīgajā. Atmiņas inicializācija C kodā var būt veikta izmantojot arī citas funkcijas, piemēram `calloc()` funkciju, kura atgriež atmiņas apgabalu inicializētu ar 0 vērtībām.

Funkcija `free()` atbrīvo ar `malloc()` palīdzību iedalīto atmiņu. Lielāka atšķirība starp `free()` un `delete` ir tāda, ka vecajās `free()` realizācijās netiek nodrošināts atbalsts `free()` funkcijai, kad arguments ir `null` [10].

Programmas rakstīšanā nejauc kopā C un C++ stilus, tāpēc priekš C++ programmas izmanto `new` un `delete` operatorus (sk. 2.3. attēlu), bet priekš C programmām `malloc()` un `free`.

```
1 delete ptr1; // C++
2
3 If( ptr1 != NULL )
4     free(ptr1); /* C */
```

2.3. att. Dinamiskās atmiņas atbrīvošana C un C++

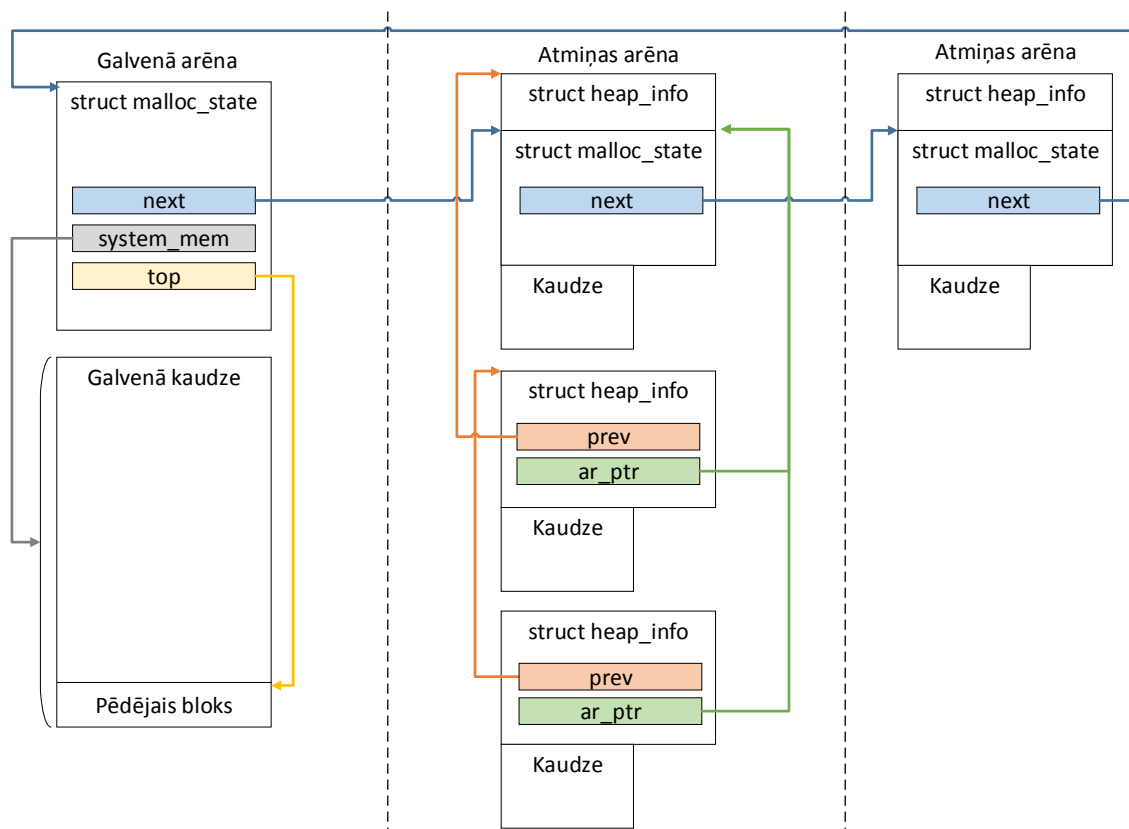
Ja atmiņa pēc izmantošanas netiek nekad atbrīvota, un katru reizi, izpildot vienu un to pašu koda gabalu, iedalīta no jauna, tad pieejams operētājsistēmai atmiņas daudzums ar laiku samazinās. Sākumā sistēma paliek arvien lēnāka, pēc tam parasti notiek sistēmas apstāšanās.

2.3. Atmiņas iedalīšana glibc bibliotēkā

Darbā tiks aplūkota GNU C bibliotēkas (versija 2.3) `ptmalloc2` realizācija, kuru izstrādāja Wolfram Gloger, balstoties uz Doug Lea `dlmalloc` realizāciju. Atmiņas iedalīšana sākas ar `malloc()` vai līdzīgo funkciju izsaukumiem no programmas koda un tiek nodrošināta ar GNU C bibliotēkas palīdzību.

2.3.1. Atmiņas arēna

Atmiņas arēnu var nosaukt par loģisko atmiņas kolekciju. Attēlā 2.4. ir parādītas 3 arēnas, kuras ir atdalītas savā starpā ar raustītam līnijām¹. Atmiņas arēnu vienkāršotā veidā var attēlot kā viensaišu saistīto sarakstu, kurš sastāv no vienas vai vairākiem atmiņas kaudzēm. Kaudze ir lineārās apgabals, kurš iekļauj sevī iedalītus vai atbrīvotus atmiņas gabalus (chunk of memory), kuri ir novietoti blakus viens otram. Atmiņas gabali sīkāk ir aprakstīti 2.3.3. sadaļā. Gadījumos, kad gabals ir iedalīts, tad pašreiz palaists process satur norādi uz



2.4. att. Arēnas GNU C bibliotēkā (versija 2.3)

iedalīto apgabalu kaudzē. Ja gabals ir atbrīvots, tad tas tiek pievienots vienā no sarakstiem uz kuriem norāda bin masīvi, kuri atrodas vienā no arēnām. Bin masīvs un bin saraksti sīkāk ir aprakstīti 2.3.2. sadaļā. Katrā arēnā ir rādītājs uz nākamo izveidoto arēnu. Pēdējā izveidotā arēnā norāda uz galveno arēnu. Tā kā katrai arēnai var būt vairākas kaudzes, tad lai zinātu, kurai arēnai pieder kaudze, katrai kaudzei ir rādītājs uz arēnu. Ja kārtēja kaudze ir izlietotā un tajā nav atmiņas, tad tiek iedalīta jauna kaudze ar fiksēto 64 MB izmēru. Tāda

¹Attēla izveidošanai tika izmantots GNU C malloc pirmkods [8] un vietnē npublicēta shēma [1]. Attēls demonstrē atmiņas organizāciju.

veidā arēnas var tikt paplašinātas, izveidojot jaunās kaudzes un savienojot tās sava starpā. Jaunai kaudzei ir norāde gan uz arēnu, kurai tā pieder, gan uz iepriekšējo kaudzi.

Lai uzlabotu veiktspēju vairākpavedienu procesiem, GNU C bibliotēkā tiek izmantotas vairākas atmiņas arēnas. Katrs funkcijas `malloc()` izsaukums bloķē arēnu, no kuras tiek pieprasīta atmiņa. Laikā, kad arēna ir nobloķēta notiek atmiņas apgabala iedalīšana. Kad vairākiem pavedieniem ir nepieciešams vienlaicīgi iedalīt atmiņu no kaudzes un visi pavedieni mēģina piekļūt vienai un tai pašai arēnai (tas varētu notikt `dldmalloc` realizācijā), tad arēnas bloķēšana var būtiski samazināt veiktspēju. Gadījumos, kad pavedieni izmanto atmiņu no vairākām atsevišķām arēnām, piemēram kā tas notiek `ptmalloc2` realizācijā, tad vienas arēnas bloķēšana neietekmē atmiņas iedalīšanu pārējās arēnās un atmiņas iedalīšana var notikt paralēli. Lai nodrošinātu labāku veiktspēju, GNU C bibliotēkā tiek izmantots modelis: katram pavedienam - viena arēna. Ja `malloc()` pirmo reizi izsaukts pavedienā, tad neatkarībā no tā vai kārtējā arēna bija nobloķēta vai nē, tiks izveidota jauna arēna. Arēnu skaits ir ierobežots atkarībā no kodolu skaita, 32 bitu vai 64 bitu arhitektūras un mainīga `MALLOC_ARENA_MAX` vērtības. Tā kā pavedienu skaits parasti nepārsniedz divkārtšo kodolu skaitu, tad normālā gadījumā katrs pavediens izmanto atsevišķo arēnu. Darbība ar arēnām notiek saskaņā ar sekojošo algoritmu:

1. `malloc()` izsaukums vēršas pie arēnas, kurai piekļuva iepriekšējo reizi,
2. ja arēna ir nobloķēta, tad `malloc()` vēršas pie nākamās izveidotās arēnas,
3. ja nav piekļuves nevienai arēnai, tad tiek izveidota jauna arēna un `malloc()` vēršas pie tās.

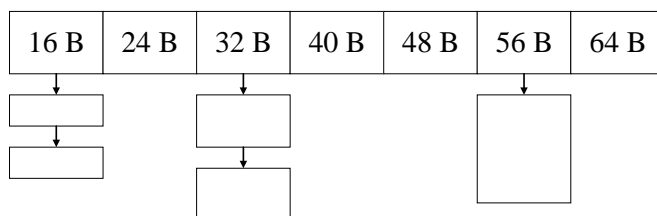
Vispirms atmiņas iedalīšana sākas no galvenās arēnas (`main arena`). GNU C bibliotēkā ir globāls `malloc_state` objekts - galvenā arēna, kura atšķiras no pārējām arēnām ar to, kā tā tiek paplašināta, izmantojot `brk()` nevis `mmap()` sistēmas izsaukumu. Līdz ar galvenās arēnas paplašināšanu, tiek paplašināts arī procesa arēnas segments. Bet `mmap()` sistēmas izsaukums paplašina pārējās dinamiskās arēnas daudzpavedienu lietotnēs, ka arī nodrošina lielu atmiņas bloku iedalīšanu `mmap` apgabalā. Mazākais gabals, kurš pēc noklusējuma tiks iedalīts ar `mmap()` ir vienāds ar 128 kilobaitiem. Sākot ar GNU C bibliotēkas 2.18 versiju, mazāko gabalu, kurš tiks iedalīts ar `mmap()` var uzdot ar `M_MMAP_THRESHOLD` konstanti.

2.3.2. Atbrīvotās atmiņas organizācija

Realizācijā `ptmalloc2` ir masīvi, kuri uzglabā norādes uz bin sarakstiem. Bin saraksti ir struktūras, kuras uzglabā atbrīvotus atmiņas gabalus arēnā, līdz brīdim, kad tie tiks iedalīti procesam atkārtoti. Atbrīvots atmiņas gabals ne vienmēr tiks uzreiz atgriezts operētājsistēmai (sīkāk šī situācija ir aprakstīta 3.2. apakšnodaļā), bet var tikt defragmentēts vai

sapludināts ar pārējiem gabaliem un ievietots sarakstā. Ja atmiņa bija atbrīvota, tad atmiņas gabali tiks uzglabāti vienā no bin saistītiem sarakstiem. Eksistē divi bin saraksta veidi: ātrais (fastbin) un parastais (normal bin).

Ātrais saraksts ir paredzēts bieži izmantotu, mazu atmiņas gabalu glabāšanai. Pēc noklusējuma ātro atmiņas gabalu izmērs nepārsniedz 64 baitus (sk. 2.5. attēlu), bet to var palielināt līdz 80 baitiem [8]. Tas varētu būt nepieciešams, ja programma ir bieži izmantotas struktūras, kuru izmērs pārsniedz 64 baitus. Atmiņas gabali atrodas viensaišu sarakstā un nav sakārtoti, jo katrā bin sarakstā elementi ir ar vienādu izmēru. Lai samazinātu fragmentācijas iespējamību, programma, kad pieprasa vai atbrīvo lielus atmiņas gabalus var sapludināt atmiņas gabalus, kuri atrodas fastbin sarakstā. Piekļuve tādiem atmiņas gabaliem ir ātrāka nekā piekļuve parastiem gabaliem. Fastbin saraksta elementi ir apstrādāti pēdējais iekšā pirmais āra (jeb LIFO) kārtībā [2]. Kad tiek pieprasīta atmiņa no fastbin saraksta, tad jebkurš atmiņas gabals tiek atgriezts konstantā laikā [4].



2.5. att. Ātrais saraksts

Parastie saraksti var būt sadalīti 3 veidos. Pirmkārt, bin saraksts, kurš uzglabā nesaķērtotus gabalus, kuri nesen bija atbrīvoti. Pēc tam tie tiks novietoti vienā no atlikušiem bin sarakstiem: mazā vai lielā izmēra. Mazā izmēra saraksts uzglabā atmiņas gabalus, kuri ir mazāki vai vienādi ar 512 baitiem. Vairāki ātrie gabali var būt sapludināti un uzglabāti dotajā sarakstā. Lielā izmēra saraksts uzglabā atmiņas gabalus, kuri ir lielāki par 512 baitiem, bet mazāki par 128 kilobaitiem. Lielā izmēra saraksta elementi ir sakārtoti pēc izmēra un ir iedalīti pirmais iekšā, pirmais ārā (jeb FIFO) kārtībā [2]. Gabali, kuru izmērs ir lielāks par 128 kilobaitiem netiek uzglabāti bin sarakstos, jo tiek iedalīti, izmantojot mmap().

2.3.3. Atmiņas gabali

Eksistē divu veidu atmiņas gabali: parastie (normal chunk) un ātrie (fast chunk) gabali. Ātrie gabali ir mazā izmērā (parasti līdz 64 baitiem) un pieder ātrajām sarakstām, bet parastie gabali - parastajām sarakstam. Ātrie un parastie gabali, tiek izmantoti, lai nodrošinātu atmiņas iedalīšanu no arēnas segmenta. Atmiņas gabala fiziska struktūra ir vienāda abu veidu gabaliem, bet ir atkarīga no stāvokļa un var tikt interpretēta dažādi. Atmiņa no

kaudzēs tiek iedalīta, izmantojot `malloc_chunk` struktūru (sk. 2.6. attēlu). Sīkāk struktūras `malloc_chunk` elementi ir aprakstīti tabulā 2.1.

2.1. tabula
Chunk struktūras elementu apraksts

Elements	Nozīme
<code>INTERNAL_SIZE_T prev_size</code>	Iepriekšēja gabala izmērs (baitos), ja tas bija atbrīvots
<code>INTERNAL_SIZE_T size</code>	Kārtējā gabala izmērs (baitos)
<code>struct malloc_chunk* fd</code>	Rādītājs uz nākamo atbrīvoto gabalu, ja kārtējais gabals ir atbrīvots un pievienots dubultsaišu bin sarakstām
<code>struct malloc_chunk* bk</code>	Rādītājs uz iepriekšējo atbrīvoto gabalu, ja kārtējais gabals ir atbrīvots un pievienots dubultsaišu bin sarakstām

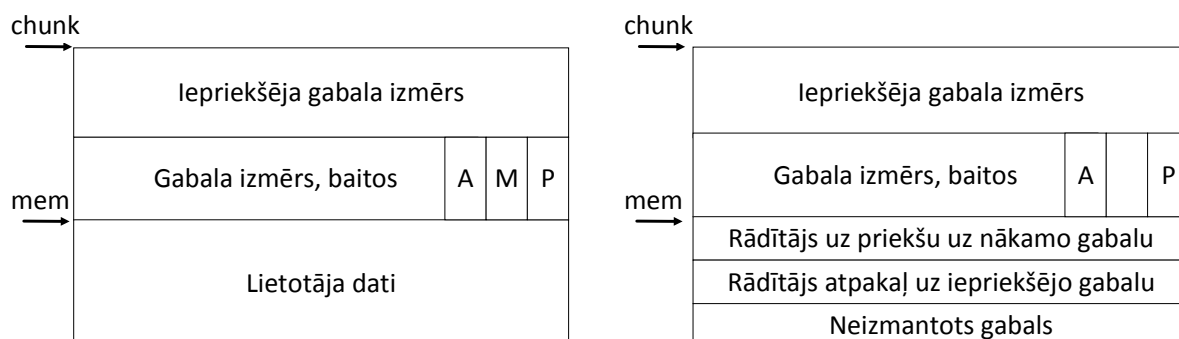
```

1 struct malloc_chunk {
2     INTERNAL_SIZE_T    prev_size;
3     INTERNAL_SIZE_T    size;
4     struct malloc_chunk* fd;
5     struct malloc_chunk* bk;
6 }
```

2.6. att. Atmiņas gabala struktūra

Katru reizi ir iedalīts lielāks atmiņas gabals nekā pieprasīts ar `malloc()` funkciju. Tas ir nepieciešams, lai varētu saglabāt uzturēšanai nepieciešamo informāciju. Iedalītam gabalam uzturēšanas informācija ir divas `INTERNAL_SIZE_T` tipa vērtības, kas vienādas ar 4×2 vai 8×2 baitiem. Tas ir atkarīgs no tā, kāda vērtība ir piešķirta `INTERNAL_SIZE_T` makrodefinīcijai, 4 vai 8 baiti. Ar `INTERNAL_SIZE_T` var uzdot iekšējo vārda izmēru (word-size), kurš pēc noklusējuma ir vienāds ar `size_t` izmēru. Datoriem ar 64 bitu tehnoloģiju, 4 baitu vērtības piešķiršana makrodefinīcijai var samazināt aizņemtās atmiņas daudzumu, bet ierobežo lielāko iespējamo gabala izmēru. Tā kā 4 baitos nevar saglabāt skaitli, kas ir vienāds vai lielāks par 2^{32} , tad laukā `prev_size` un `size` vērtībai ir jābūt mazākai par šo ierobežojošo vērtību. Kad gabals ir iedalīts, tad uzturēšanas informācijai ir izmantoti divas `INTERNAL_SIZE_T` tipa vērtības un, kad gabals ir atbrīvots, tad dubultsaišu saraksta uzturēšanai, papildus tiek izmantoti divi rādītāji (`fd` un `bk`) uz iepriekšējo un nākamo `malloc_chunk` struktūras objektiem. Kopējais atmiņas gabala uzturēšanai izmantotais datu izmērs var būt 16 baiti (ja `INTERNAL_SIZE_T` un rādītāja izmērs ir 4 baiti), 24 baiti (ja `INTERNAL_SIZE_T` ir 4/8 baiti un rādītāja izmērs ir 8/4 baiti) vai 32 baiti (ja `INTERNAL_SIZE_T` un rādītāja izmērs ir 8 baiti). Otrs iemesls kāpēc ir iedalīts lielāks atmiņas

daudzums ir izlīdzināšana skaitlim, kas ir $2 * \text{sizeof}(\text{INTERNAL_SIZE_T})$ reizinājums. Šis skaitlis ir vienāds ar 8 baitu izlīdzinājumu, ja makrodefinīcijas `INTERNAL_SIZE_T` vērtība ir vienāda ar 4 baitiem [8].



2.7. att. Atmiņas gabalu struktūra

No kreisās pusēs attēlots (sk. 2.7. attēlu) [3] atmiņas gabals, kurš bija iedalīts procesam, no labās, tās, kurš bija atbrīvots. Abos gadījumos rādītājs `chunk` attēlo atmiņas gabalu sākumu. Pēc šī rādītāja var iegūt iepriekšēja gabala izmēru, ja iepriekšējais gabals bija atbrīvots. Gadījumā, kad iepriekšējais gabals ir iedalīts, tad `chunk` norāda uz daļu no iepriekšēja gabala novietotiem lietotāja datiem. Pēc tam seko kārtēja gabala izmērs un 3 biti ar meta informāciju.

Tā kā notiek izlīdzināšana $2 * \text{sizeof}(\text{INTERNAL_SIZE_T})$, kas ir vienāda 8 - ka vai 16 - ka reizinājumam, tad 3 pēdējie biti netiek izmantoti izmēra glabāšanai. Šos bitus izmanto kontroles zīmēm. Katram bitam ir sava nozīme, kura aprakstīta 2.2. tabulā. Rādītājs `mem` ir `malloc()` funkcijas atgriežamā vērtība, jeb rādītājs uz iedalīto atmiņas apgabalu. Iedalīts apgabals stiepjas līdz atmiņas gabala struktūras beigām. Pēc šī rādītāja var tikt uzglabāti dati, kad atmiņa ir iedalīta un, ja tā ir atbrīvota, tad šeit tiks uzglabāti divi rādītāji uz nākamo un iepriekšējo atbrīvotiem gabaliem, kas atrodas sarakstā.

2.2. tabula

Chunk gabala kontroles zīmes

Kontroles zīme	Nozīme
A	gabals nepieder galvenajai arēnai
M	gabals tiek iedalīts ar <code>mmap()</code> sistēmas izsaukumu
P	iepriekšējais atmiņas gabals tiek izmantots

Eksistē divi citi atmiņas gabali (`top chunk` un `last_remainder`), kuriem ir īpaša nozīme. `Top chunk` ir atmiņas gabals, kuram ir kopīga robeža ar atmiņas arēnas segmentu. `Top` gabals ir izmantots gadījumos, kad nav piemērotu gabalu bin sarakstos, kuri apmierina pieprasījumu vai varētu būt saplūdināti, lai apmierinātu pieprasījumu. Sākotnēji atmiņās iedalīšana

sākas ar top gabalu, bet top gabals nodrošina arī pēdējo iespēju iedalīt pieprasīto atmiņas daudzumu. Top gabals var mainīt savu izmēru. Tas saraujas, kad atmiņa ir iedalīta un izstieptas, kad atmiņa ir atbrīvota blakus top gabala objektam. Ja ir pieprasīta atmiņa, kas ir lielāka par pieejamo, tad top gabals var paplašināties ar brk() palīdzību. Top gabals ir līdzīgs jebkuram citam atmiņas apgabalam. Galvenā atšķirība ir lietotāja datu sekcija, kura netiek izmantota, P kontroles zīme, kura vienmēr norāda, ka iepriekšējais gabals ir izmantots, ka arī speciāla top gabala apstrāde, lai nodrošinātu, ka top chunk vienmēr eksistē [11].

Last_remainder ir vel viens atmiņas gabals ar īpašu nozīmi. Tas ir izmantots gadījumos, kad ir pieprasīts mazs atmiņas gabals, kas neatbilst nevienam bin saraksta elementam. Last_remainder ir dalījuma atlikums, kurš izveidojās pēc lielāka gabala sadalīšanas, lai apmierinātu pieprasījumu pēc maza gabala [11].

Zinot atmiņas gabala struktūru, var uzrakstīt kodu C valodā, kurš izdrukās iedalītā gabala izmēru (sk. 2.8. attēlu).

```
1  #include <stdio.h>
2  #include <malloc.h>
3
4  int main () {
5      char * ptr1;
6      int chunk_size;
7
8      ptr1 = malloc(4);
9
10     /* get value of chunk size (the second malloc_chunk element) */
11     chunk_size = *((char *) ptr1 - sizeof(size_t));
12     /* the lower 3-bits are used as metadata */
13     chunk_size = chunk_size - (chunk_size & 7);
14
15     printf("size = %d\n", chunk_size);
16     free(ptr1);
17
18     return 0;
19 }
```

2.8. att. Izmēra noteikšana iedalītām gabalam

Algoritms ir sekojošs:

1. ar malloc() tiek iedalīts atmiņas apgabals,
2. tiek iegūta size elementa vērtība (objektam ar malloc_chunk struktūru),
3. tiek atņemtas A, M, P kontroles zīmes $111 = 7$ un iegūts iedalītā atmiņas gabala izmērs,
4. tiek atbrīvota atmiņa.

3. PROBLĒMU APRAKSTS

3.1. Atmiņas noplūde

Atmiņas noplūde (memory leak) ir viena no bieži sastopamām problēmām C un C++ valodās [17]. Atmiņas noplūde notiek nepareizās lietotāja atmiņas pārvaldības dēļ, kad atmiņa, kura vairs netiks izmantota programmā, netiek atbrīvota.

Atmiņas noplūdes problēmu var sadalīt divos dažādos veidos: fiziskā un loģiskā atmiņas noplūde [18]. Fiziskā atmiņas noplūde ir novērojama, kad atmiņas adreses, kuras tika iedalītas procesam, kļūst nepieejamas, pazaudētas, tas notiek, kad procesa adrešu telpā uz iedalīto atmiņas gabalu kaudzē nenorāda neviens rādītājs. Šīs programmas stāvoklis var būt novērojams 3 iemeslu dēļ [18]:

- pēdēja norāde uz atmiņas gabalu ir pārrakstīta vai norāde bija palielināta, piemēram, lai sasniegtu datus ar nobīdi,
- norāde atrodas ārpus darbības lauka (out of scope),
- atmiņas bloks, kurš glabāja norādi, bija atbrīvots.

Loģiskā atmiņas noplūde ir novērojama, kad iekšējā buferī, rindā vai citā datu struktūrā ir uzglabātas norādes uz dinamiski iedalītu atmiņu, bet norāžu skaits pieaug neierobežoti. Loģiskā atmiņas noplūdi bieži nosauc par slēpto atmiņas noplūdi (hidden memory leak) [23], jo atmiņa ir joprojām sasniedzama no programmas, bet nekad netiek atbrīvota.

Abos gadījumos sekas ir vienādas. Sākumā tiks novērota pakāpeniskā procesa palēnināšana, jo daļa no informācijas tiks uzglabāta lapošanas failā (paging file). Kaut kāda brīdī, kad tiks iztērēta visā dinamiskā atmiņa, katrs malloc() funkcijas izsaukums būs neveiksmīgs. Šeit var notikt kritiskā kļūda, kuras cēlonis ir sliktā programmēšanas prakse. Programmētāji ne vienmēr pārbauda malloc() rezultātu pirms vērsties pēc malloc() funkcijas atgrieztās norādes. Mēģinājums piekļūt null adresei izraisīs Segmentation fault kļūdu. Ja programmā bija paredzēts, ka malloc() var atgriezt null, tad process turpina izpildi ierobežotā režīmā, jo vairs nav iespējams dinamiski iedalīt atmiņu. Daudzās sistēmās tas nav pieļaujams un var tikt uzstādīti dažādi ierobežojumi, kuri pēc ierobežojošās vērtības sasniegšanas (izpildes laiks, patērētās atmiņas) automātiski pārtrauks procesa darbību.

Atmiņas noplūdes problēma ir uzskatāmi nodemonstrēta piemērā (sk. 3.1. attēlu). Programma iedala 10001 atmiņas gabalus ar new operatora palīdzību. Rādītājs **str** katru reizi tiek pārrakstīts un norāda uz kārtējo iedalīto atmiņas gabalu, kurā izmērs ir 14 baiti. Tā kā atmiņas adreses kļūst pazaudētas un nav iespējas piekļūt iepriekšējiem elementiem pēc tam

```

1 #include <string>
2 using namespace std;
3
4 int main() {
5     string *str;
6
7     for (int i=0; i<10001; i++) {
8         // 10000*14 bytes are lost
9         str = new string("Hello, World!");
10    }
11    delete str;
12
13    return 0;
14 }

```

3.1. att. Atmiņas noplūde, C++

kad `str` radītājs ir parakstīts, tad piemēra ir redzama fiziskā atmiņas noplūde. Beigās tiek atbrīvots tikai viens atmiņas gabals, kurš bija iedalīts pēdējais. Programmas darbības laikā kļūst pazaudēti 10000 gabali, kuru kopējais izmērs ir 140000 baiti. Pēc programmas izpildes beigām visā procesam iedalītā atmiņa tiek atgriezta operētājsistēmai.

Sekojošos gadījumos sistēmas kļūst viegli ievainojamas, ja tajās ir kļūda, kas izraisa atmiņas noplūdi [9]:

- Kad operētājsistēma neatbrīvo, lietotnes izpildei izmantoto atmiņu pēc tam, kad lietotne beidz savu darbību, piemēram, AmigaOS,
- Ja servera vai citas programmas darbojās visu laiku bez apstāšanās,
- Ja portatīvām ierīcēm ir ierobežots atmiņas daudzums,
- Ja programmas pieprasa atmiņu uzdevumiem, kuri izpildās ilgstošu laika periodu,
- Reālā laikā sistēmās, jo ir svarīgi iegūt rezultātu ierobežotajā laikā.

Atmiņas noplūdes problēmu ir grūti atklādot, jo nav zināmi nosacījumi, kuriem izpildoties notiek atmiņas noplūde. Ja ir redzamas sekas (ir atmiņas izmete un programma pabeidza savu darbu), bet nav zināms problēmas cēlonis, tad izstrādātājiem ir nepieciešams daudz resursu, lai atkārtotu un izlabotu atmiņas noplūdi. Eksistē vairāki rīki, kuri palīdz atklādot atmiņas noplūdes problēmu, tādi ka: Valgrind, Totalview, Purify. Taču tie ne vienmēr sniedz pietiekamu informāciju un bieži netiek izmantoti strādājošās sistēmās, jo piedāvātas atklādošanas tehnikas un rīki var palēnināt sistēmas darbību. Ieslēdzot Memcheck rīku iekš Valgrind instrumentācijas ietvarā, programmas izpildes ātrums palēninās 20-30 reizes [12].

3.1.1. Atmiņas noplūdes pazīmes

Reālajās sistēmās problēma var izpausties uzreiz pēc palaišanas, bet var kļūt novērojama tikai pēc dažiem gadiem. Abi gadījumi ir izplatīti [6]. Tā kā atmiņas noplūdes rezultātā atmiņa tiek pazaudēta, tad var periodiski novērot procesa atmiņas patēriņa pieaugumu. Pazīme, kas varētu liecināt par atmiņas noplūdi ir pārmērīgs¹ atmiņas daudzums, kas visu laiku pieaug. Kad process izmanto pārmērīgo atmiņu un izmantotās atmiņas daudzums nemainās, tad šī pazīme var dot tikai aptuvenu novērtējumu par dotās problēmas esamību, jo eksistē vairākas citas problēmas, piemēram, fragmentēšana, atmiņas nevienmērīga lietošana vai kļūdas trešās puses bibliotēkās, kuras var palielināt izmantotās atmiņas daudzumu. Tā kā atmiņas izmete satur procesa atmiņas attēlojumu uz procesa pārtraukšanas brīdi, tad uzģenerētās datnes izmērs, atmiņas noplūdes problēmas ietekmēs rezultātā, var sasniegt vairākus gigabaitus.

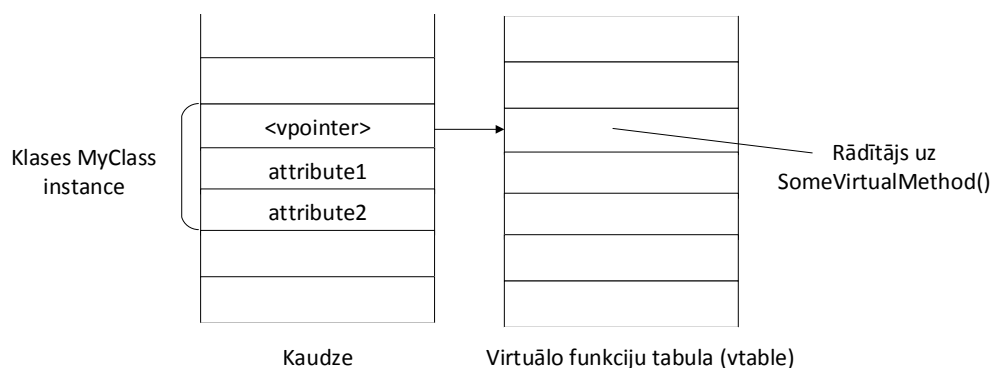
Par fiziskās atmiņas noplūdes pazīmi var uzskatīt stāvokli, kad uz atmiņas gabaliem kaudzē nav norāžu no procesa adresu telpas. Par šo programmas stāvokli var pārliecināties, veicot atmiņas izmetes analīzi. Atmiņas izmetē atrodas kaudzes saturs visām atmiņas arēnām. Interpretējot katru kaudzes saturu, kā kopu ar daudziem atmiņas gabaliem, var iegūt adreses, uz kuriem malloc() funkcija atgriezta norādes procesam. Ja procesa adresu telpā nav nevienas norādes uz atrastajām adresēm, tad ar lielu varbūtību var apgalvot, ka programmā ir atmiņas noplūde. Kamēr kļūda nav atrasta kodā, to nevar secināt, jo atmiņas izmete var būt bojāta un var neiekļaut daļu no procesa adresu telpas. Šī pazīme nav raksturīga loģiskajai atmiņas noplūdei.

Loģiskās atmiņas noplūde rezultātā visiem atmiņas gabaliem atbilst norādes procesa adresu telpā. Problēmai ir raksturīgs stāvoklis, kad ir daudzi atmiņas gabali, kuru lietotāja datu sekcija satur līdzīgus datus (izmēru, līdzīgas datu shēmas). Turpmāk tiks apskatīts piemērs, kurš paskaidro kā var izpausties šī pazīme. Piemērā ir aplūkots gadījums, kad programmā ir izmantoti objekti, kuri ir C++ klases instances un klasē ir izmantota virtuālā funkcija. Ja C++ klasē ir virtuālās funkcijas, tad kompilators izveido virtuālo funkciju tabulu (vtable), kura iekļauj rādītājus uz šī klases virtuālām funkcijām. Katrai klasei ir tikai viena virtuālo funkciju tabula, kuru izmanto visi klases objekti. Ar katru virtuālo funkciju tabulu ir saistīts virtuālo funkciju rādītājs (vpointer). Šis rādītājs norāda uz virtuālo funkciju tabulu un tiek izmantots lai piekļūtu virtuālajām funkcijām. Atmiņā klases izvietojums, kurā ir virtuālā funkcija atmiņā tiek attēlots sekojoši (sk. 3.2. attēlu). Ja loģiskā atmiņas noplūde notiks, tāpēc ka atmiņā neierobežoti pieaugs MyClass objektu skaits, tad pēc vpointer norādes atmiņas gabalos var identificēt doto problēmu, bet saprast kurai klasei pieder objekti var ar gdb palī-

¹Šajā kontekstā pārmērīgs nozīme, ka izmērs ir lielāks par to, kuru paredz programmētājs un tas rāda pamatotas šaubas, par atmiņas noplūdes problēmas esamību programmā.

dzību. Instrukcijas, kas ļauj apskatīties, kuram apgabalam pieder adrese jau tika aprakstītas sadaļā 1.2.1.

```
1 class MyClass
2 {
3     virtual SomeVirtualMethod();
4
5     public:
6         void* attribute1;
7         void* attribute2;
8 }
```



3.2. att. C++ klases ar virtuālo funkciju izvietojums atmiņā

3.2. Maksimālais kopējais kaudzes izlietojums

Dinamiskās atmiņas daudzums, kas tiek izmantots programmas izpildes laikā visu laiku var mainīties. Daudzām programmām var būt nepieciešams liels atmiņas daudzums, kāda uzdevuma izpildīšanai, pēc kura pabeigšanas atmiņa tiks atbrīvota ar kādu no lietotāja atmiņas pārvaldības funkcijām. Ir svarīgi pievērst uzmanību gadījumiem, kad kopējais kaudzes izlietojums ir maksimāls¹ (peak memory usage). Šajā brīdī ir iespējama situācija, kad liels atmiņas daudzums pēc izmantošanas netiks atgriezts operētājsistēmai, pat tad, ja tās būs atbrīvota ar `free()` vai `delete` palīdzību. Rezultātā process var patērēt pārmērīgo atmiņas daudzumu, kurš netika paredzēts projektējumā.

Šī situācija kļūst iespējama, ja notiek daudzi pieprasījumi pēc atmiņas, kas ir mazāki par 128 kilobaitiem. Pieprasījums pēc lielāka atmiņas gabala tiks apstrādāts ar `mmap()` sistēmas izsaukumu un neizraisīs doto problēmu. Pēc `mmap()` izsaukumiem atmiņu ir iespējams atgriezt operētājsistēmai ar `munmap()` palīdzību. Bet, izmantojot `brk()` sistēmas izsaukumu,

¹Maksimālais kopējais kaudzes izlietojums ir maksimālā kopējā iedalītu un atbrīvotu gabalu izmēru summa.

atmiņa var netikt atgriezta operētājsistēmai. Tas ir atkarīgs no tā, kāda veidā tika atbrīvota atmiņa pēc maksimālā kopējā kaudzes izlietojuma sasniegšanas. Kamēr netiks atbrīvota vislielākā adrese kaudzē, atmiņa netiks atgriezta operētājsistēmai.

3.2.1. Maksimālā kopējā kaudzes izlietojuma pazīmes

3.3. Fragmentēšana

3.3.1. Fragmentēšanas pazīmes

3.4. Kļūdas glibc bibliotēkā

3.4.1. glibc kļūdu pazīmes

4. ATKĻŪŠANAS METODES APRAKSTS

4.1. Metodes pamatprincipi

4.2. Detalizēts metodes apraksts

4.3. Salīdzināšana ar eksistējošām metodēm

5. REALIZĀCIJAS APRAKSTS

5.1. Sistēmas apraksts

5.2. Projektējums

5.3. Iegūtais rezultāts

GALVENIE REZULTĀTI UN SECINĀJUMI

LITERATŪRA

- [1] Anatomy of memory managers. http://core-analyzer.sourceforge.net/index_files/Page335.html. [Online; resurss apskatīts 28-Apr-2014].
- [2] Binning. <http://www.blackhat.com/presentations/bh-usa-07/Ferguson/Whitepaper/bh-usa-07-ferguson-WP.pdf>. [Online; resurss apskatīts 26-Apr-2014].
- [3] Chunks of memory. <http://www.blackhat.com/presentations/bh-usa-07/Ferguson/Whitepaper/bh-usa-07-ferguson-WP.pdf>. [Online; resurss apskatīts 26-Apr-2014].
- [4] A comprehensive complexity analysis of user-level memory allocator algorithms. file:///D:/Downloads/104923_1.pdf. [Online; resurss apskatīts 29-Apr-2014].
- [5] How to produce a core file from your program. <http://sourceware.org/gdb/onlinedocs/gdb/Core-File-Generation.html>. [Online; resurss apskatīts 22-Mar-2014].
- [6] How to troubleshoot a memory leak or an out-of-memory exception in the biztalk server process. <http://support.microsoft.com/kb/918643>. [Online; resurss apskatīts 6-Mai-2014].
- [7] Linux programmer's manual. [http://cf.ccmr.cornell.edu/cgi-bin/w3mman2html.cgi?brk\(2\)](http://cf.ccmr.cornell.edu/cgi-bin/w3mman2html.cgi?brk(2)). [Online; resurss apskatīts 3-Mai-2014].
- [8] malloc() realizācija. <http://code.woboq.org/userspace/glibc/malloc/malloc.c.html>. [Online; resurss apskatīts 26-Apr-2014].
- [9] Memory leak detection using electric fence and valgrind. http://rts.lab.asu.edu/web_438/project_final/CSE_598_Memory_leak_detection.pdf. [Online; resurss apskatīts 5-Mai-2014].
- [10] Portability of c functions. <http://www.hep.by/gnu/autoconf/Function-Portability.html>. [Online; resurss apskatīts 5-Apr-2014].
- [11] Top chunk, last_remainder. <http://www.blackhat.com/presentations/bh-usa-07/Ferguson/Whitepaper/bh-usa-07-ferguson-WP.pdf>. [Online; resurss apskatīts 26-Apr-2014].

- [12] Using valgrind to detect undened value errors with bit-precision. <http://www.cs.columbia.edu/~junfeng/10fa-e6998/papers/memcheck.pdf>. [Online; resurss apskatīts 8-Mai-2014].
- [13] BY THE FREE SOFTWARE FOUNDATION. Invoking gdb. http://www.delorie.com/gnu/docs/gdb/gdb_7.html. [Online; resurss apskatīts 22-Mar-2014].
- [14] CHRISTIAS, P. Standard signals. <http://man7.org/linux/man-pages/man7/signal.7.html>. [Online; resurss apskatīts 21-Mar-2014].
- [15] DHAMDHERE, D. M. *Systems Programming and Operating Systems*. Tata McGraw-Hill Publishing Company Limited, 2009, pp. 166–168.
- [16] EMERY D. BERGER, BENJAMIN G. ZORN, K. S. M. Composing High-Performance Memory Allocators.
- [17] GENE NOVARK, EMERY D. BERGER, B. G. Z. Efficiently and Precisely Locating Memory Leaks and Bloat.
- [18] JONAS MAEBE, MICHIEL RONSSE, K. D. B. Precise detection of memory leaks.
- [19] KAY A. ROBBINS, S. R. *UNIX SYSTEMS Programming*. Prentice Hall Professional, 2003, p. 257.
- [20] KERRISK, M. *The Linux Programming Interface*. No Starch Press, 2010, pp. 448–449.
- [21] LEITERMAN, J. C. *32/64-BIT 80x86 Assembly Language Architecture*. Wordware Publishing, Inc., 2005, p. 44.
- [22] MATT WELSH, MATTHIAS KALLE DALHEIMER, T. D. L. K. *Running Linux, Fourth Edition*. O’Reilly & Associates, Inc, 2003, p. 485.
- [23] REESE, R. *Understanding and Using C Pointers*. O’Reilly Media, Inc, 2013, p. 38.
- [24] RICHARD STALLMAN, ROLAND PESCH, S. S. *Debugging with gdb, Ninth Edition, for GDB version 6.8.50.20090216*. Free Software Foundation, 2009, pp. 89–90.

Bakalaura darbs „Atmiņas izmetes pielietošana kaudzes atklūdošanas metodes izstrādei” izstrādāts LU Datorikas fakultātē.

Ar savu parakstu apliecinu, ka pētījums veikts patstāvīgi, izmantoti tikai tajā norādītie informācijas avoti un iesniegtā darba elektroniskā kopija atbilst izdrukai.

Autors: _____ Renata Januškeviča

Rekomendēju/nerekomendēju darbu aizstāvēšanai

Vadītājs: Mg. sc. ing. Romāns Taranovs _____ .06.2014.

Recenzents: docents Dr. poniz. Jālis Bērziņš

Darbs iesniegts Datorikas fakultātē _____ .06.2014.

Dekāna pilnvarotā persona: vecākā metodiķe Ārija Sproģe _____

Darbs aizstāvēts bakalaura gala pārbaudījuma komisijas sēdē

_____ .06.2014. prot. Nr. _____.

Komisijas sekretār _____: