

# Apuntes clase 3

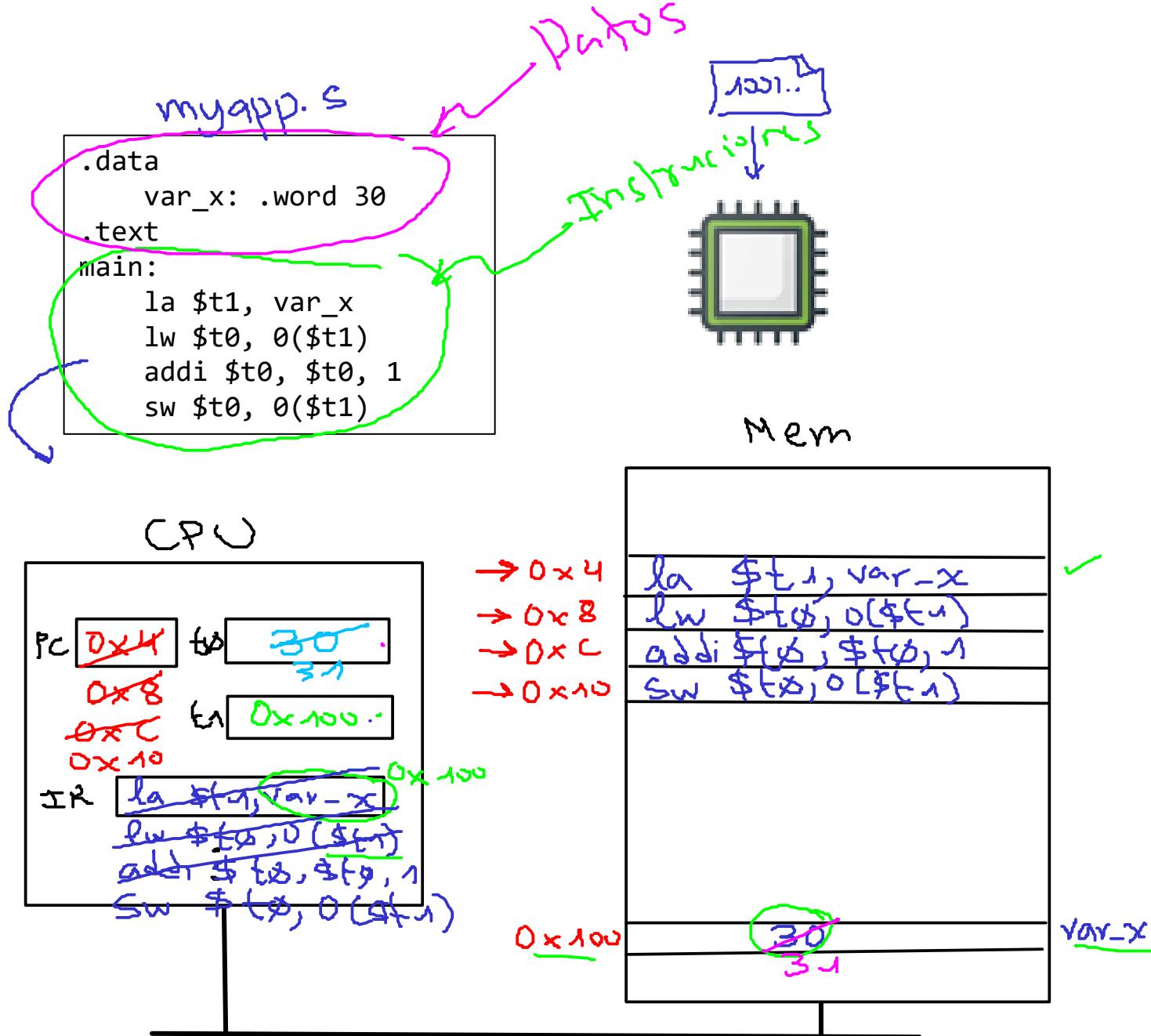
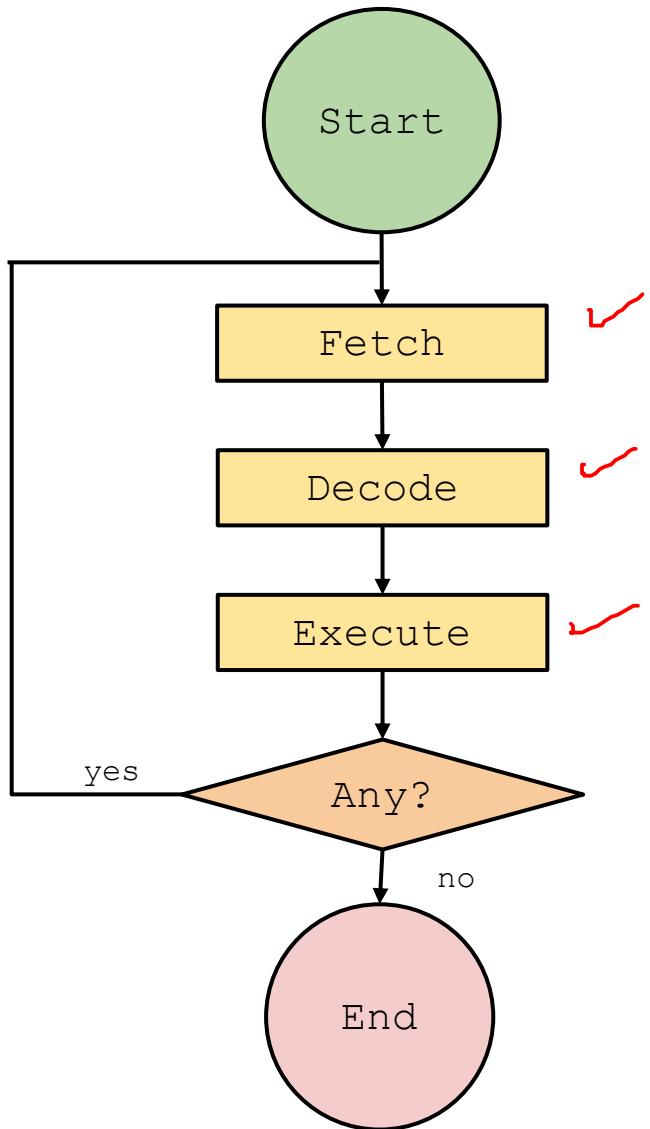
Sistemas Operativos

17/02/2026

# Agenda

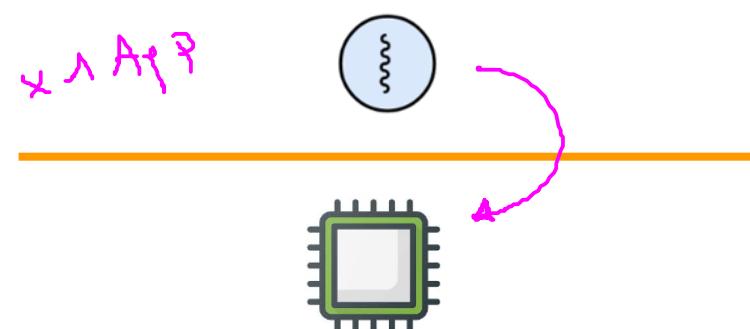
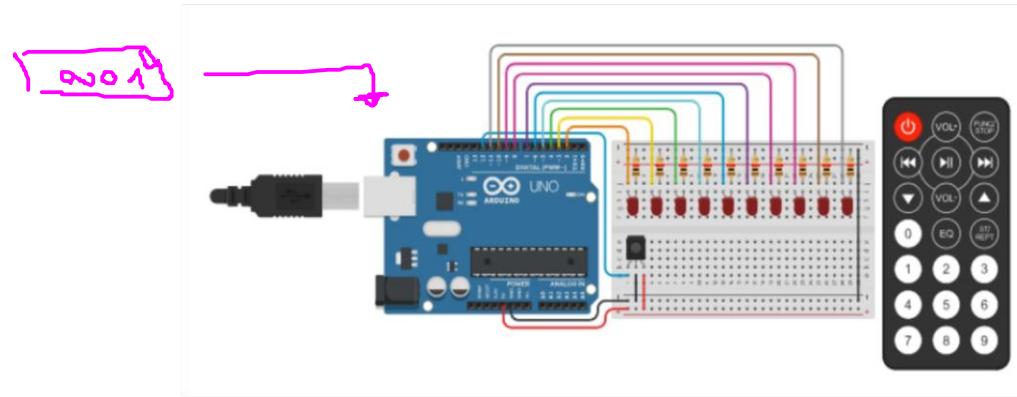
- Repaso clase anterior
- Contexto
- ¿Que es un proceso?
- ¿Como se crea un proceso?
- Elementos de los sistemas operativos
- API de procesos
- Estados de un proceso
- Estructuras de datos de sistemas operativos

# Instruction fetch

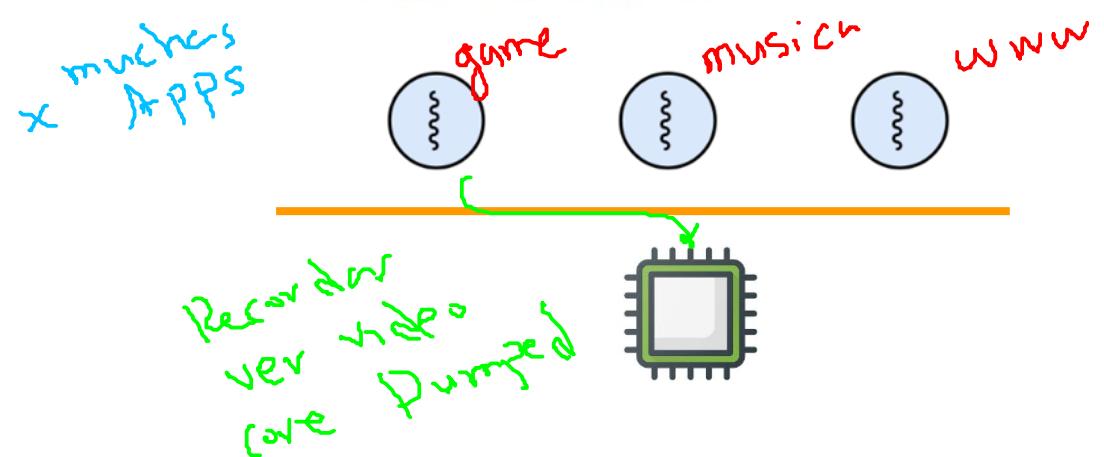


# Contraste

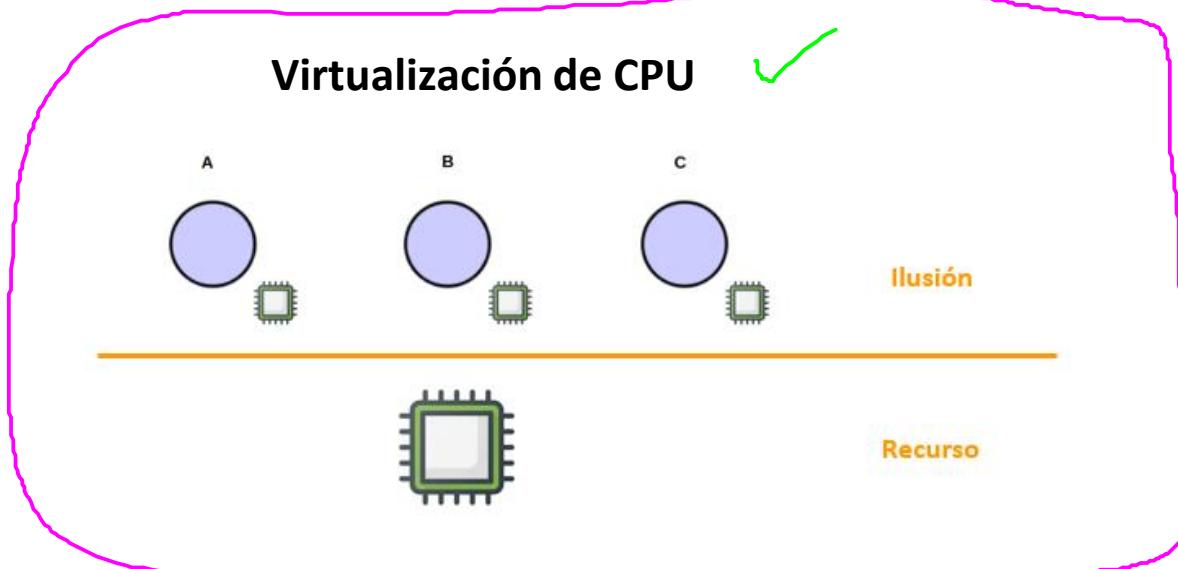
## Sin sistema Operativo



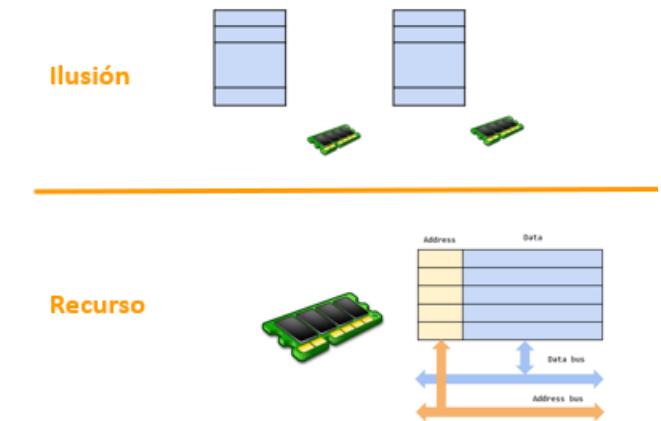
## Con sistema Operativo



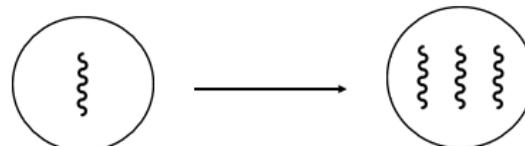
# Virtualización



## Virtualización de Memoria



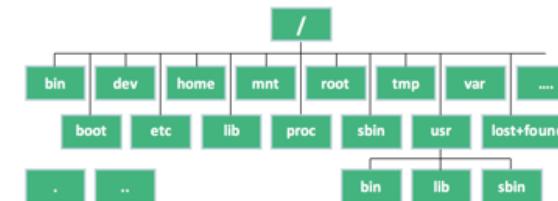
## Concurrencia y paralelismo



Un hilo de ejecución

Múltiples hilos de ejecución

## Persistencia

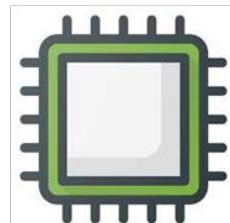
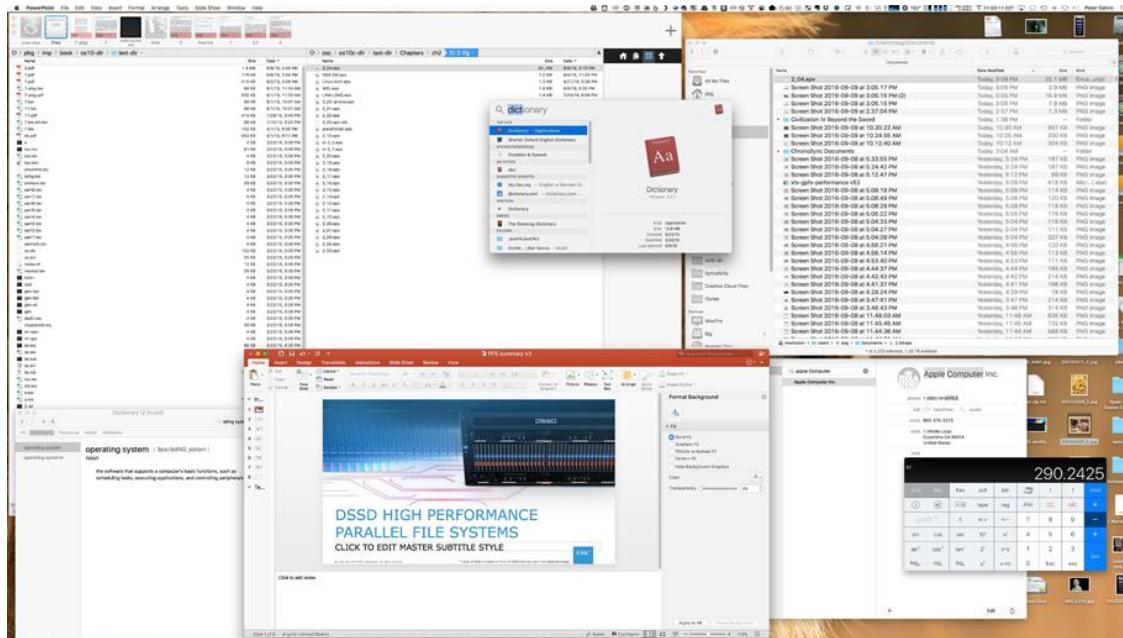


modulo 1

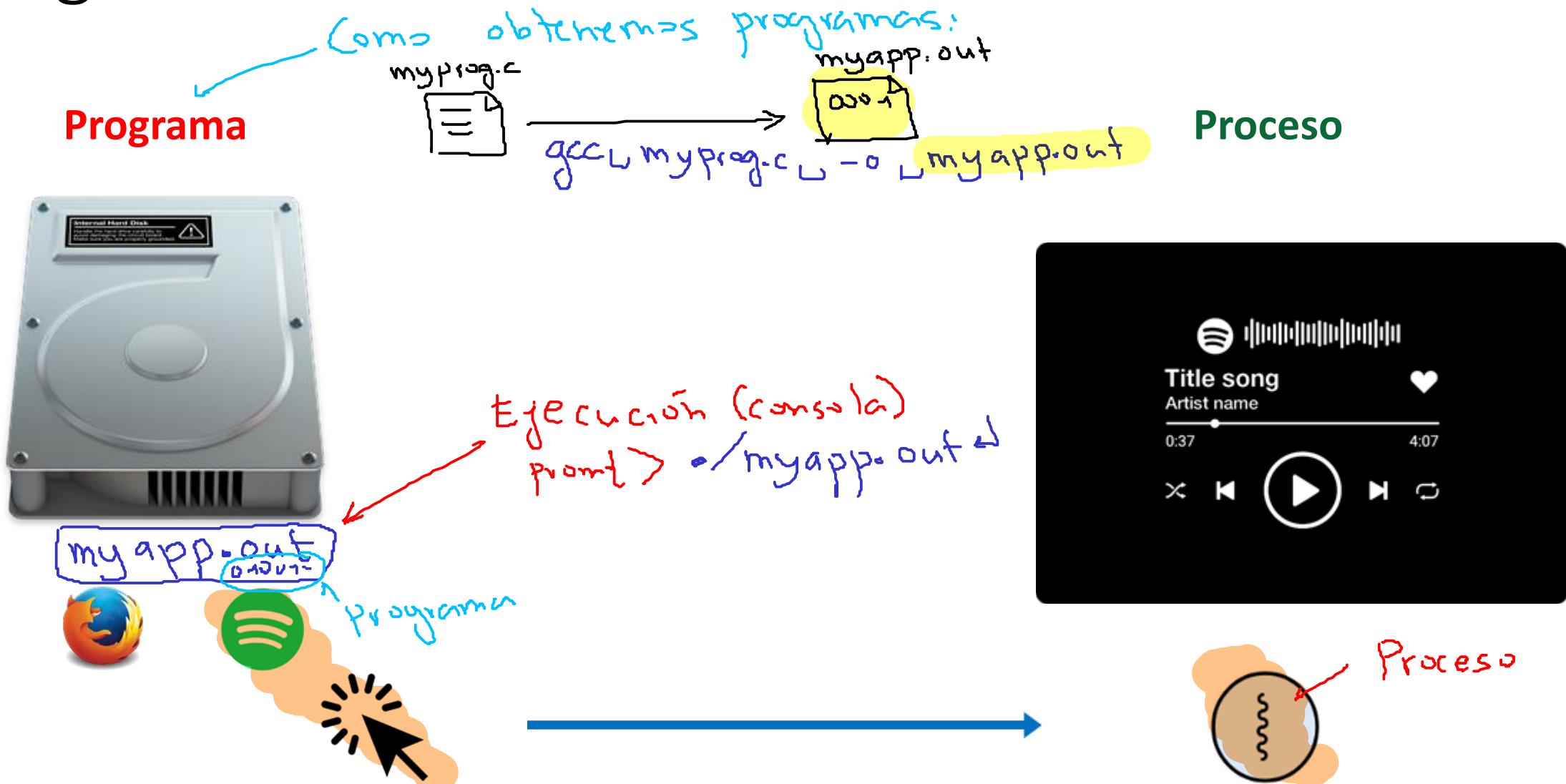
# Contextualización

# Virtualización de CPU

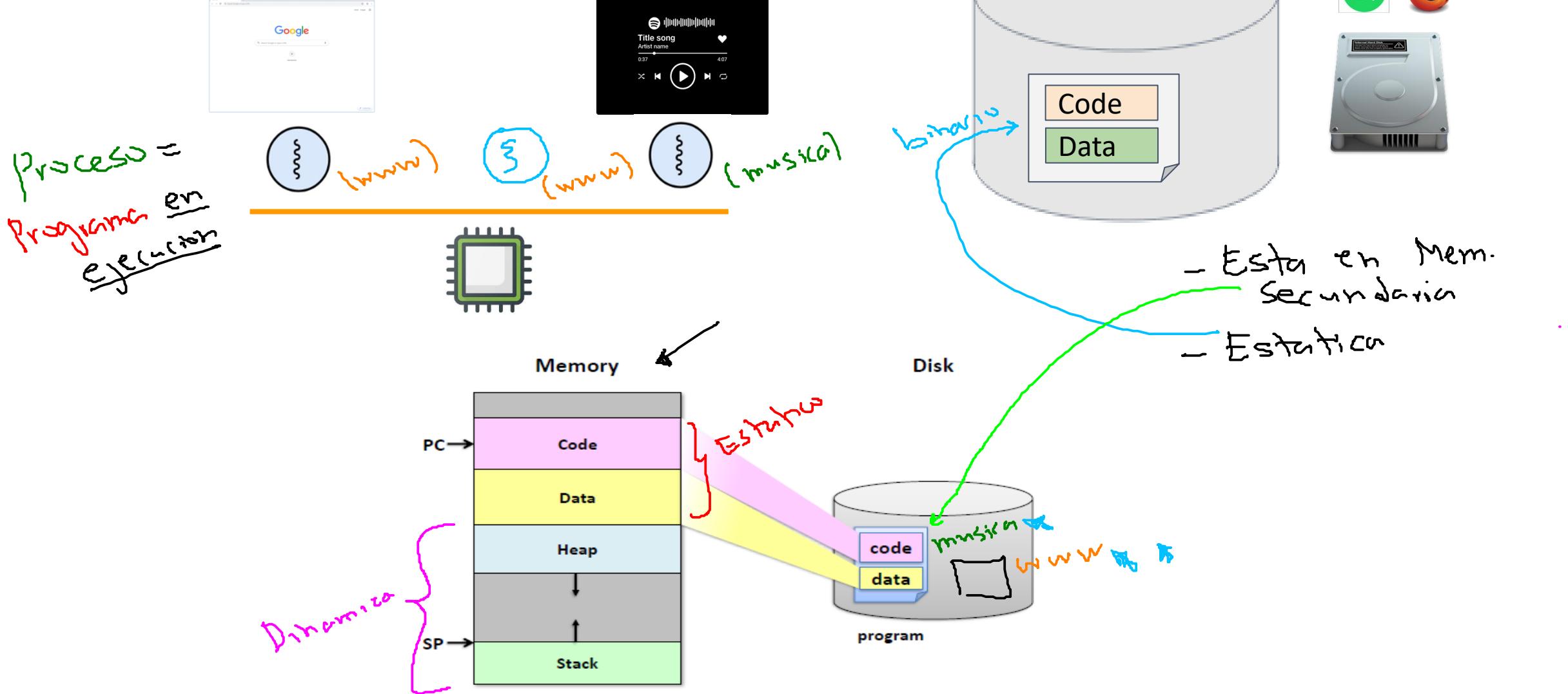
¿Cómo es que teniendo una sola CPU (en teoría) puedo correr varias tareas a la vez?



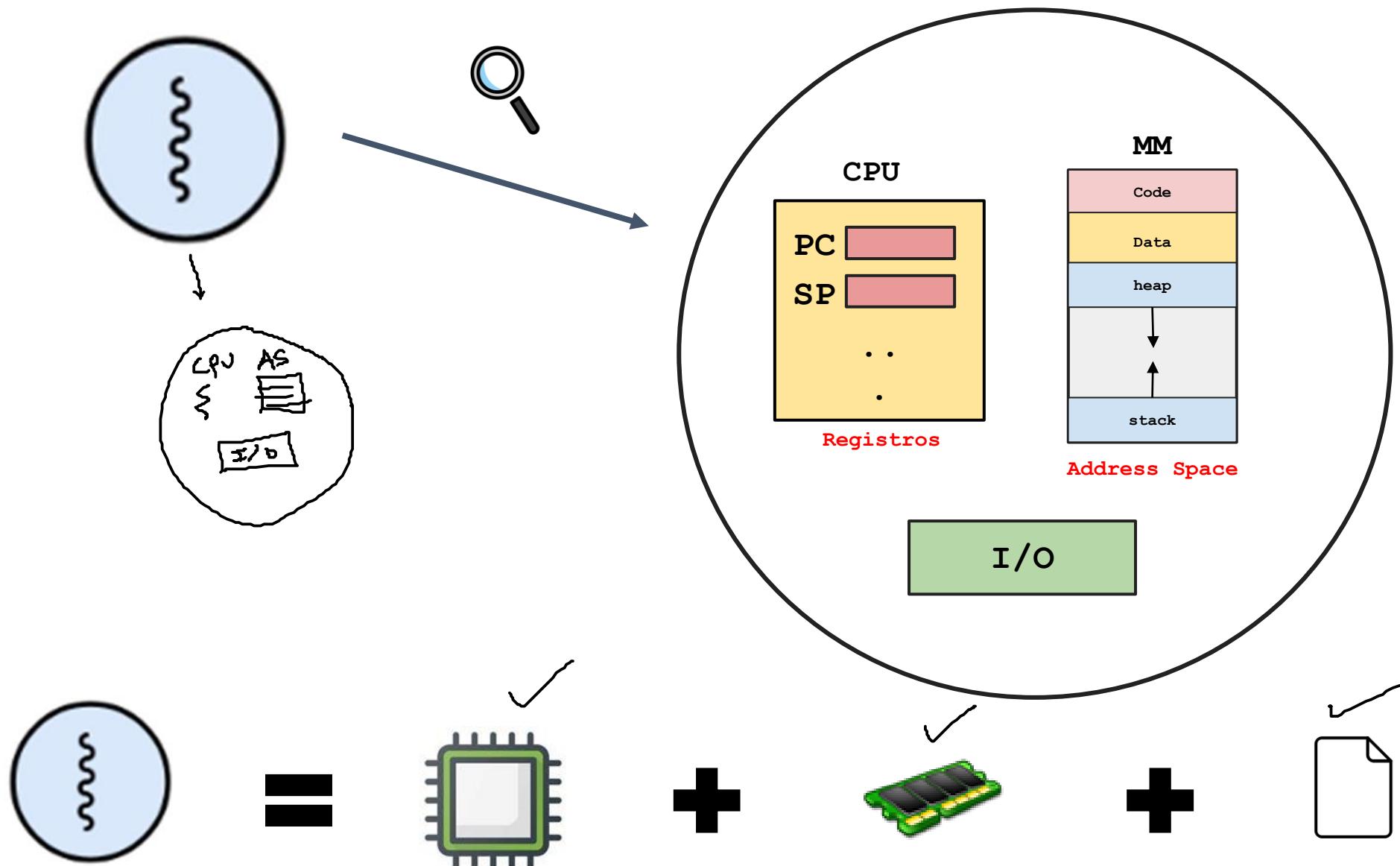
# Programa .vs. Proceso



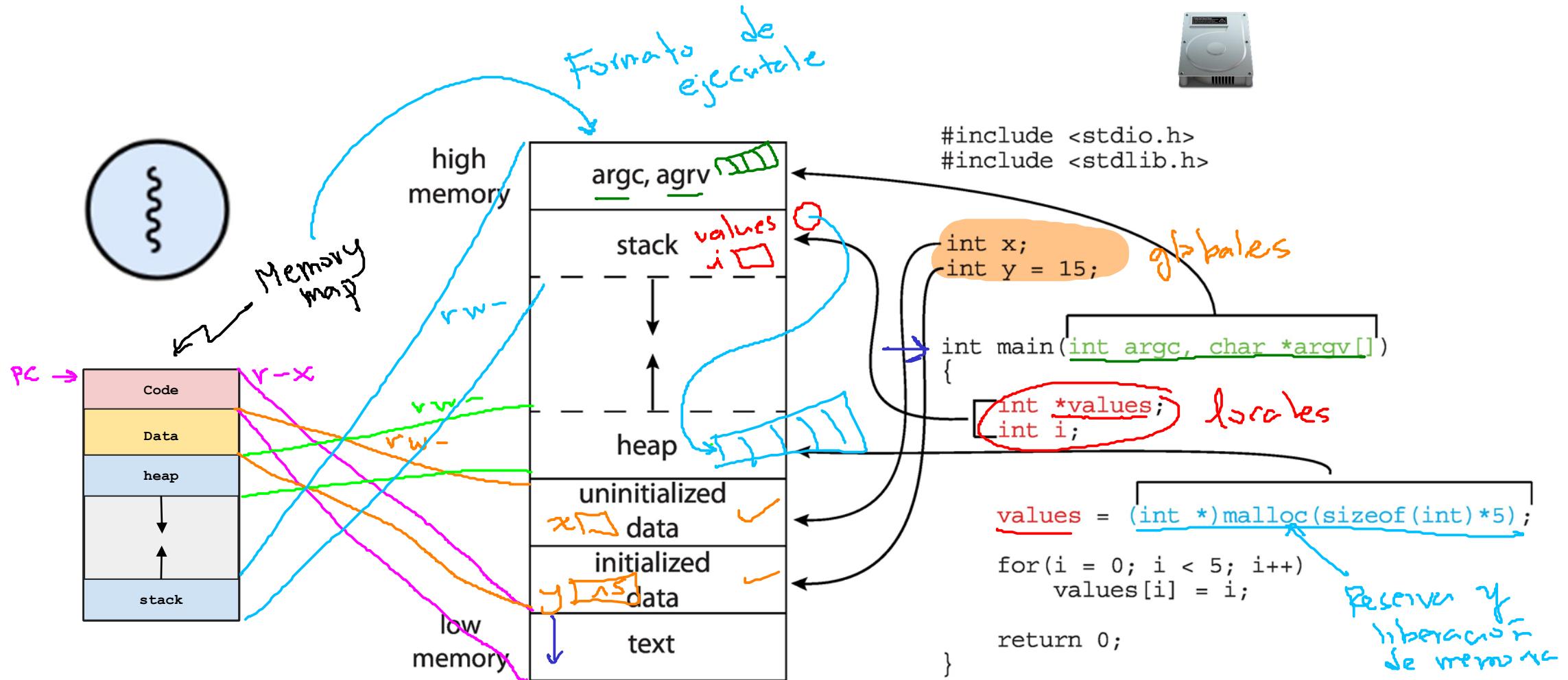
# Programa. vs. proceso



# Proceso: Abstracción



# Virtualización

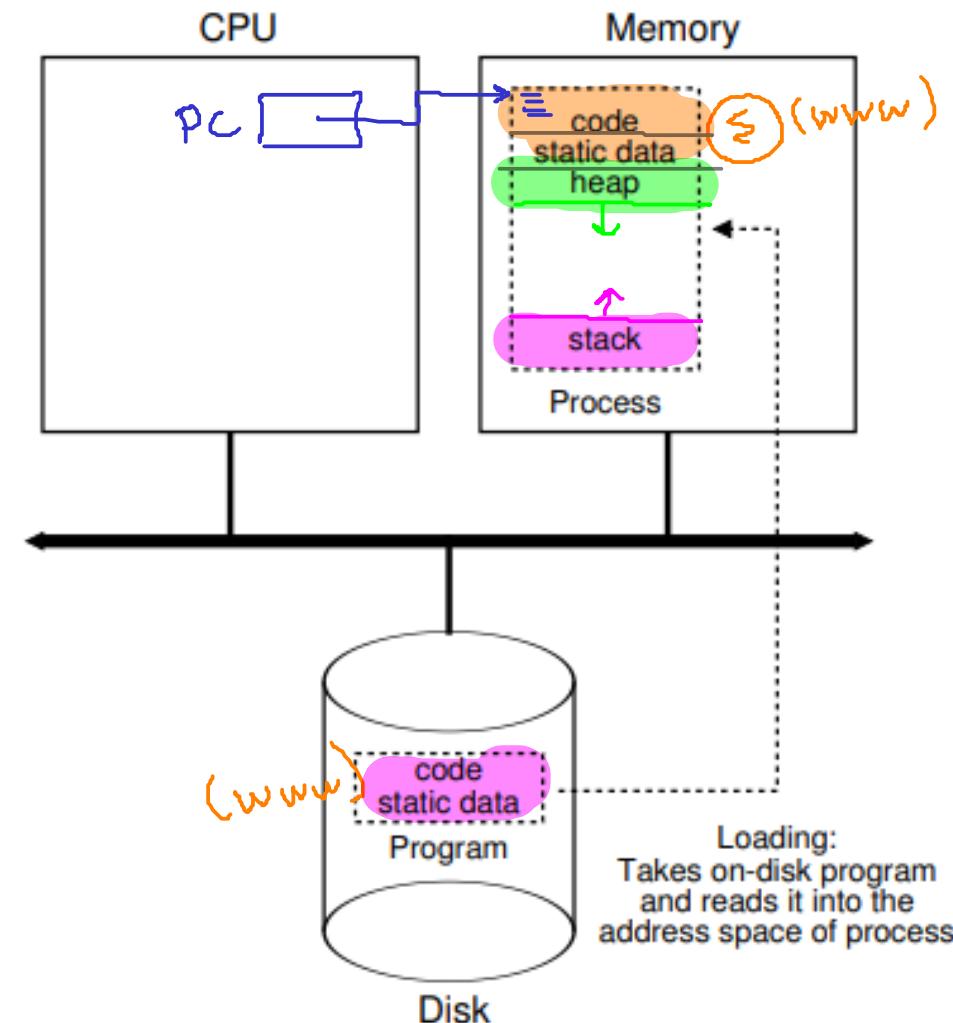


Simulación online ([link](#))

# Carga: De un programa a un proceso

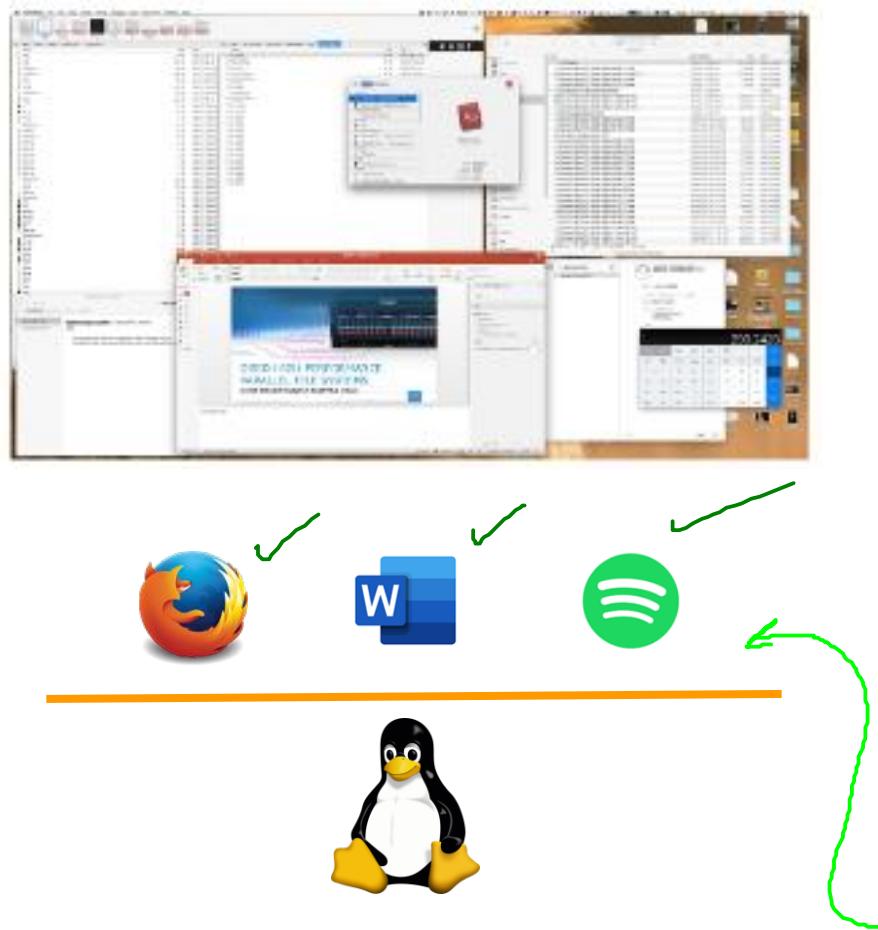
## Pasos

1. del código del programa a memoria en forma diferida
2. Asignación de memoria en la pila (**stack**) en tiempo de ejecución
3. Creación del espacio de memoria **heap**
4. Realización de tareas de inicialización I/O
5. Inicio del programa ejecutando el punto de entrada main()

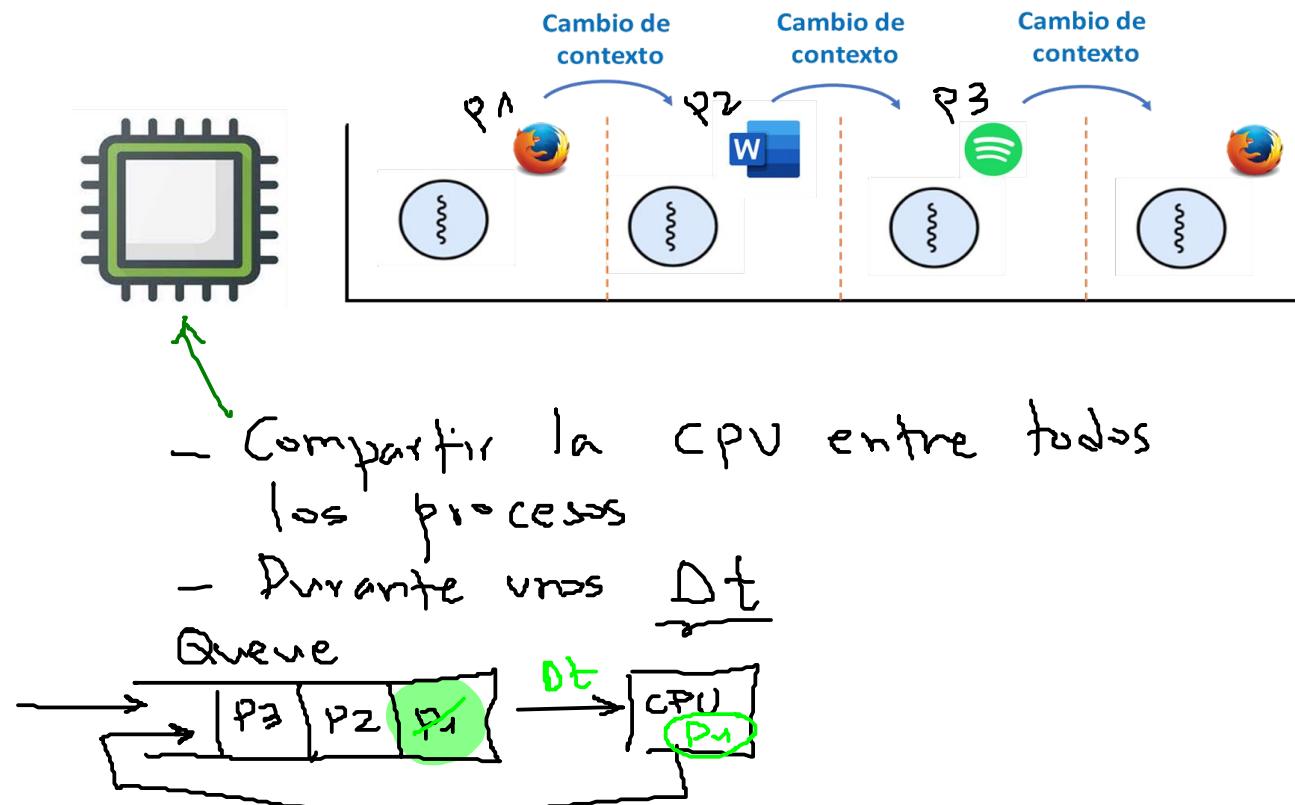


# Volvamos a la pregunta

¿Cómo es que teniendo una sola CPU (en teoría) puedo correr varias tareas a la vez?

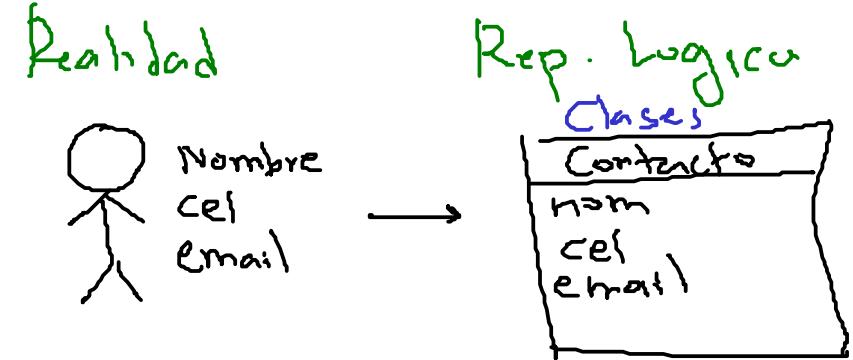


Técnica de **time sharing**



# Agenda

- Repaso clase anterior
- Contexto
- ¿Que es un proceso?
- ¿Como se crea un proceso?
- **Elementos de los sistemas operativos**



SO → Software (Abstracción)

Hardware → Estructuras de datos

CPU  
Mem  
Disk  
I/O → Que Abstracciones usamos?

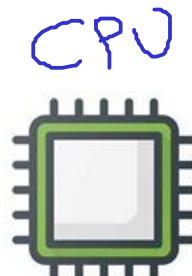
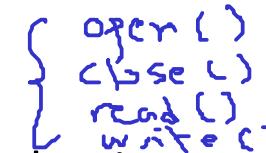
# Elementos de los sistemas operativos

Estos tres conceptos son los pilares que permiten que el software interactúe con el hardware sin caos:

1. **Abstracción (lo que “ve” el usuario)**: Interfaz simplificada que oculta la complejidad física del hardware.
  - process, thread, file, socket, memory page.



2. **Mecanismos (el “como” se hace)**: representa las herramientas o funciones de bajo nivel que permiten implementar una operación.
  - create, schedule, open, write, locate.
3. **Políticas (El “quien” y “cuando”)**: es el conjunto de reglas o algoritmos que deciden cómo se utilizan los mecanismos para cumplir un objetivo.
  - Last Recently Used (LRU), Earliest Deadline First (EDF), etc.

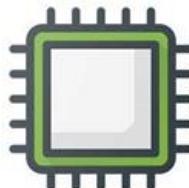


Process management	Abstracción	Proceso
	Mecanismos	create, destroy, wait, status,...
	Políticas	FIFO, RR,...

# Elementos de los sistemas operativos

Estos tres conceptos son los pilares que permiten que el software interactúe con el hardware sin caos:

- 1. Abstracción (lo que “ve” el usuario):** Interfaz simplificada que oculta la complejidad física del hardware.
  - process, thread, file, socket, memory page.
- 2. Mecanismos (el “como” se hace):** representa las herramientas o funciones de bajo nivel que permiten implementar una operación.
  - create, schedule, open, write, locate.
- 3. Políticas (El “quien” y “cuando”):** es el conjunto de reglas o algoritmos que deciden cómo se utilizan los mecanismos para cumplir un objetivo.
  - Last Recently Used (LRU), Earliest Deadline First (EDF), etc.

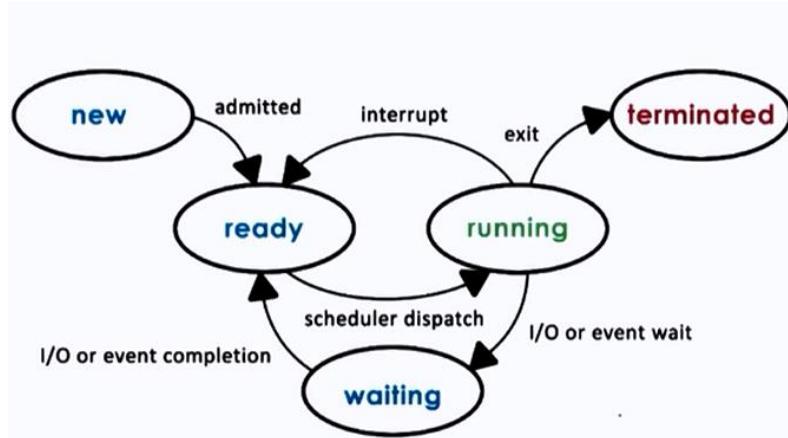


<b>Process management</b>	<b>Abstracción</b>	Proceso
	<b>Mecanismos</b>	create, destroy, wait, status,...
	<b>Políticas</b>	FIFO, RR,...

# Como implementar la Abstracción

## La Abstracción (El "Qué")

- **Definición:** **Modelo simplificado** que oculta la complejidad del hardware.
- **Objetivo:** Transformar recursos físicos (voltajes, sectores) en objetos lógicos.
- **Ejemplos:** Archivos, Procesos, Espacios de Direccionamiento.



## La API (El "Contrato")

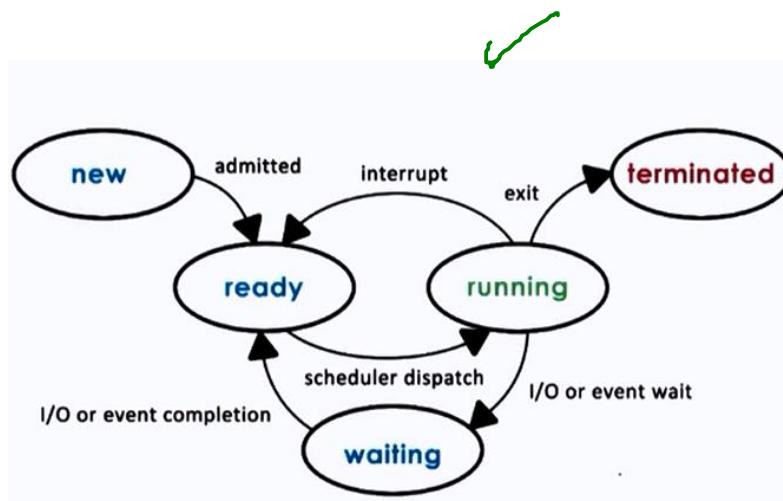
- **Definición:** Conjunto de funciones y protocolos (punto de entrada) para interactuar con el Kernel.
- **Rol:** Es la **formalización de la abstracción**. Permite la portabilidad (ej. **POSIX**, **Linux**).
- **Seguridad:** Única vía legal para pasar de *Modo Usuario* a *Modo Privilegiado*.

Función	Descripción
Crear (create)	Crea un nuevo proceso para ejecutar un programa.
Eliminar (destroy)	Forzar la detención de un programa en ejecución.
Esperar (wait)	Espera que un proceso termine su ejecución.
Operaciones de control	Ej. Suspender un proceso.
Estado (status)	Información de estado del proceso.

# Como implementar la Abstracción

## La Abstracción (El "Qué")

- **Definición:** Modelo simplificado que oculta la complejidad del hardware.
- **Objetivo:** Transformar recursos físicos (voltajes, sectores) en objetos lógicos.
- **Ejemplos:** Archivos, Procesos, Espacios de Direccionamiento.

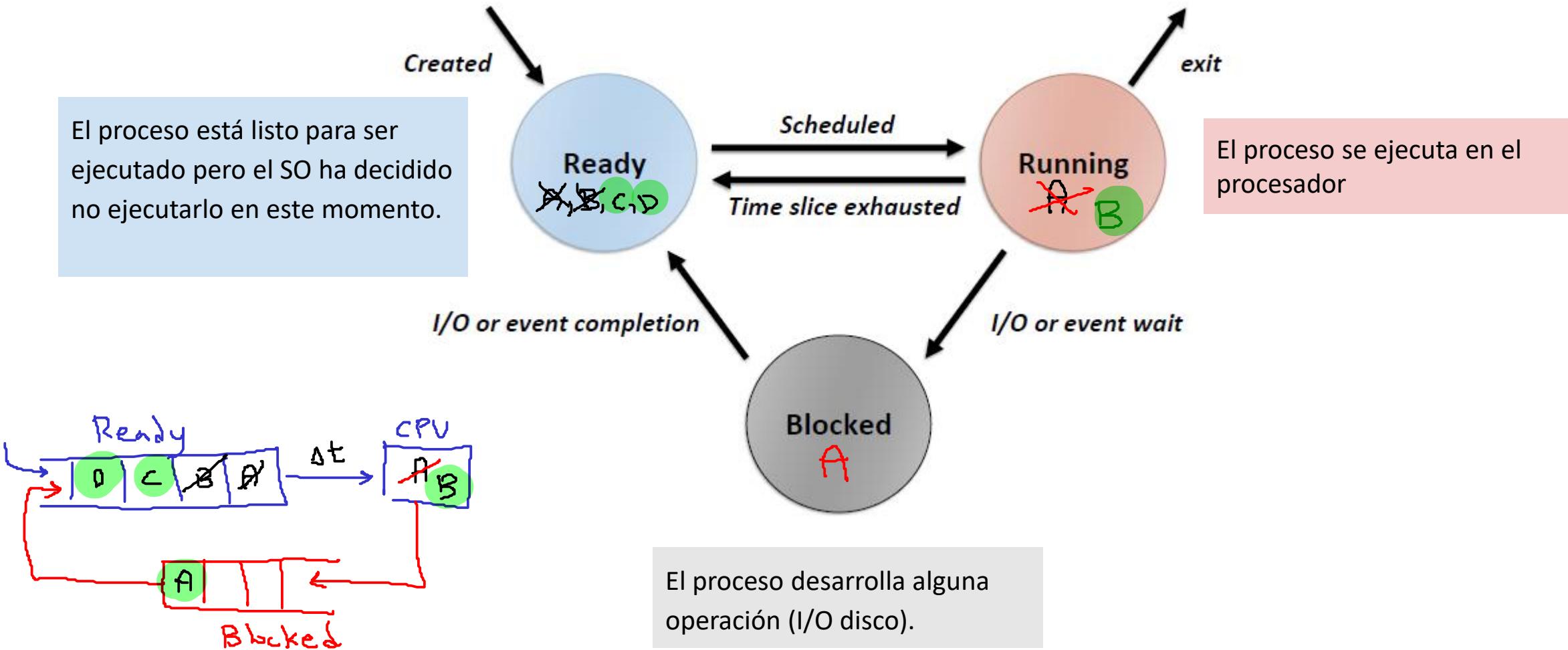


## La API (El "Contrato")

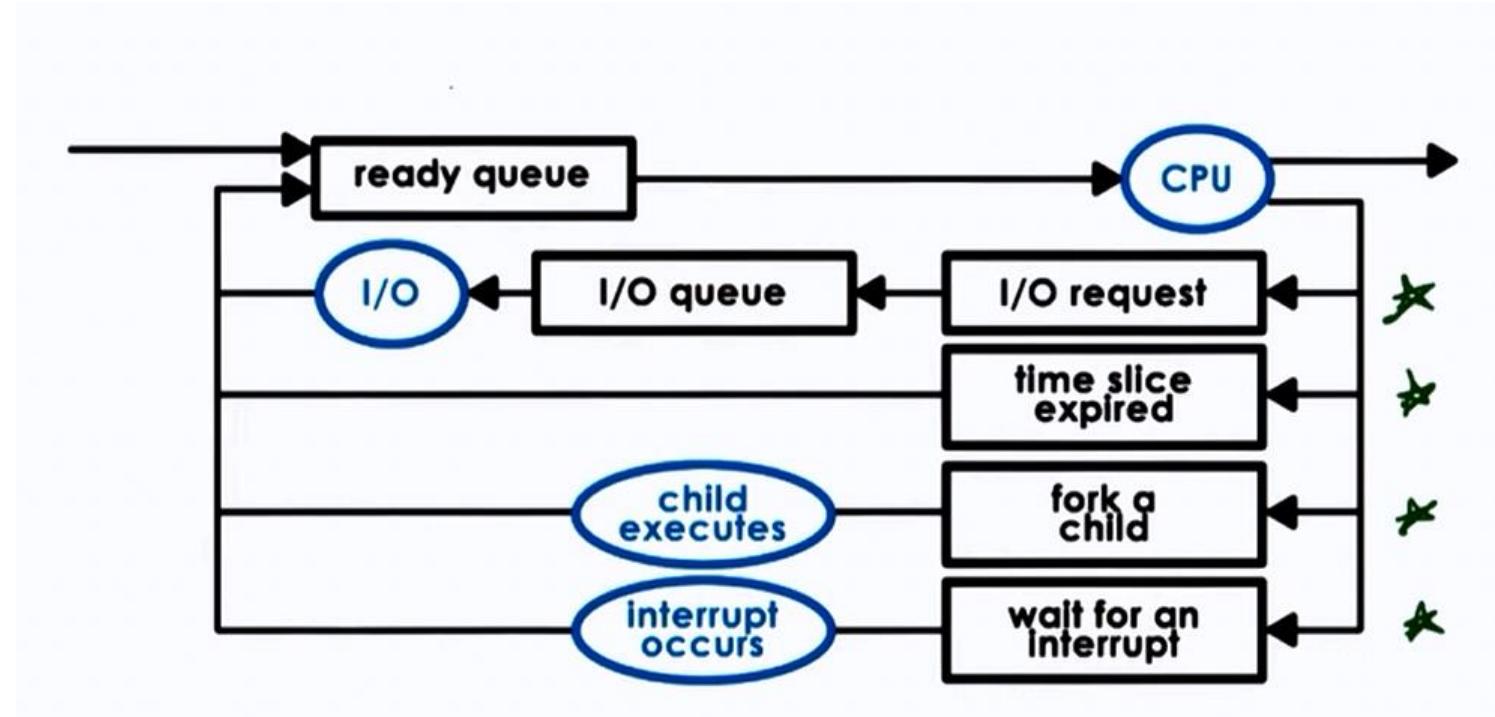
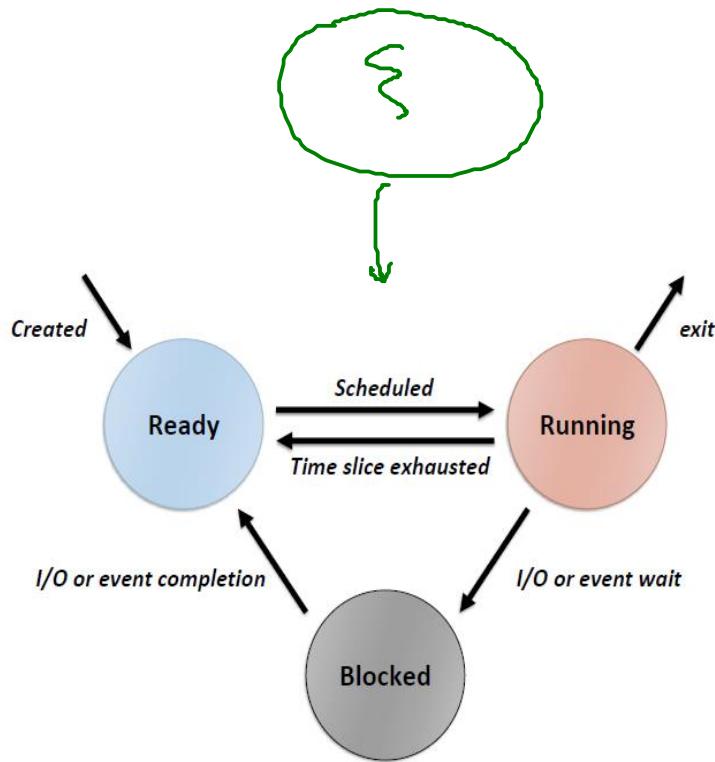
- **Definición:** Conjunto de funciones y protocolos (**punto de entrada**) para interactuar con el Kernel.
- **Rol:** Es la **formalización de la abstracción**. Permite la portabilidad (ej. POSIX).
- **Seguridad:** Única vía legal para pasar de *Modo Usuario* a *Modo Privilegiado*.

Función	Descripción
Crear (create)	Crea un nuevo proceso para ejecutar un programa.
Eliminar (destroy)	Forzar la detención de un programa en ejecución.
Esperar (wait)	Espera que un proceso termine su ejecución.
Operaciones de control	Ej. Suspender un proceso.
Estado (status)	Información de estado del proceso.

# Modelo de tres estados



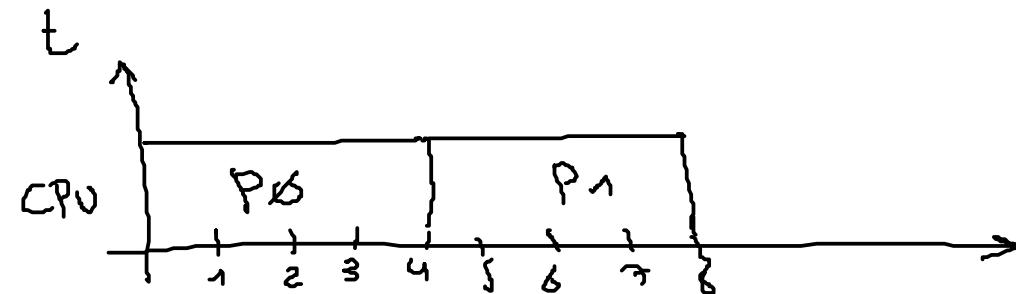
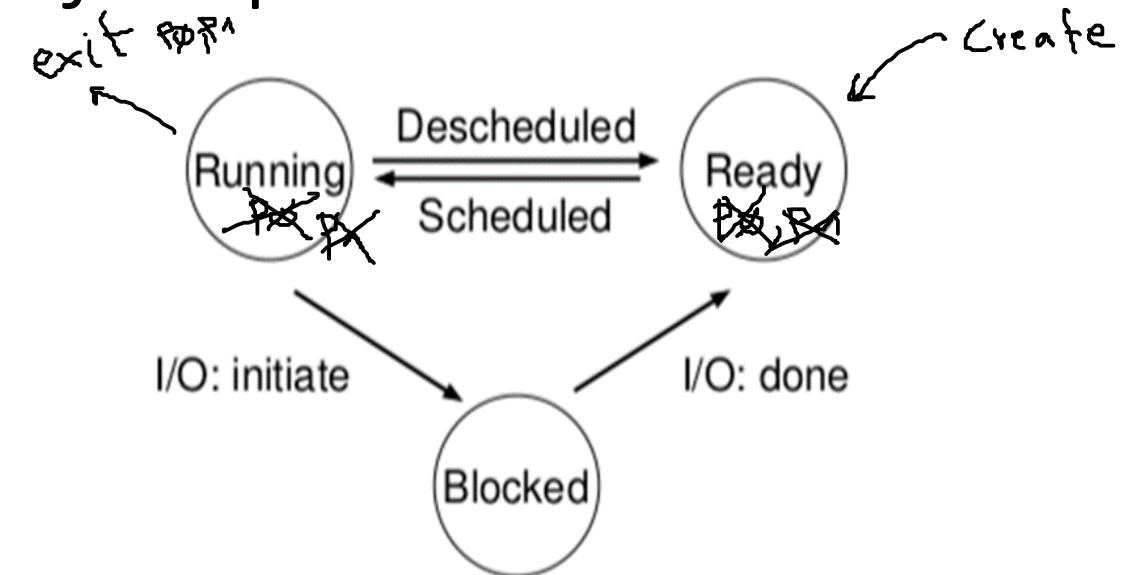
# Modelo de tres estados



# Estados de un proceso – Ejemplo 1

Time	Process <sub>0</sub> (P <sub>0</sub> )	Process <sub>1</sub> (P <sub>1</sub> )	Notes
1	Running	Ready	
2	Running	Ready	
3	Running	Ready	
4	Running	Ready	Process <sub>0</sub> now done
5	–	Running	
6	–	Running	
7	–	Running	
8	–	Running	Process <sub>1</sub> now done

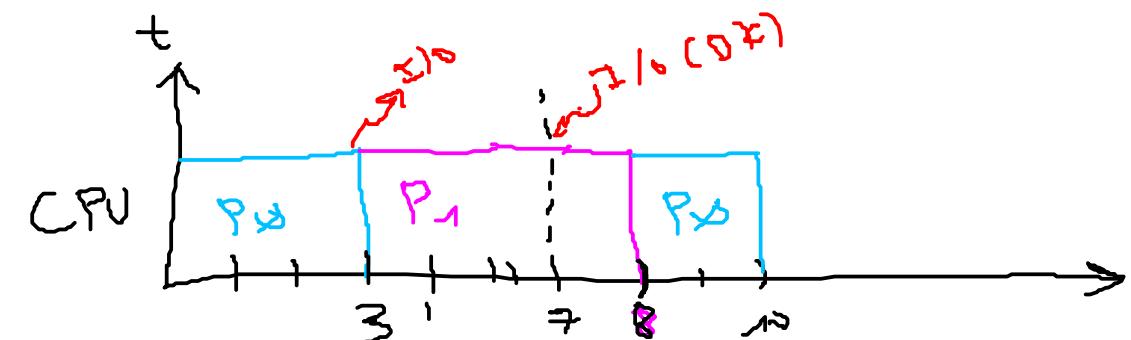
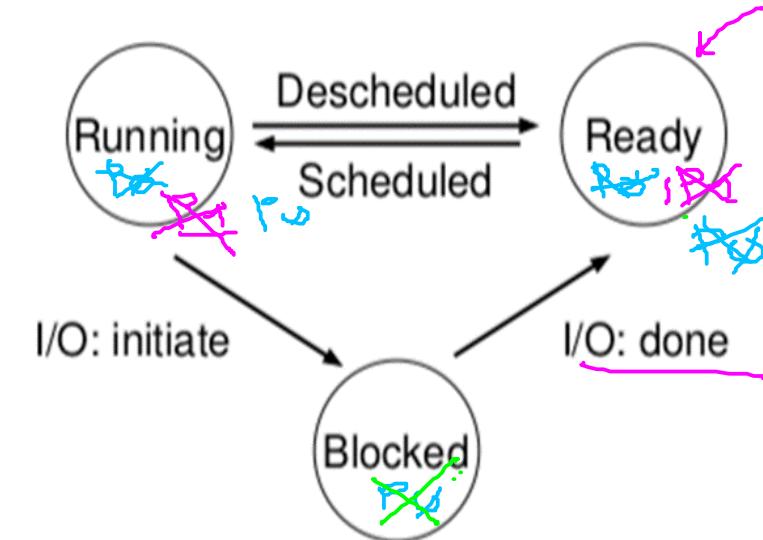
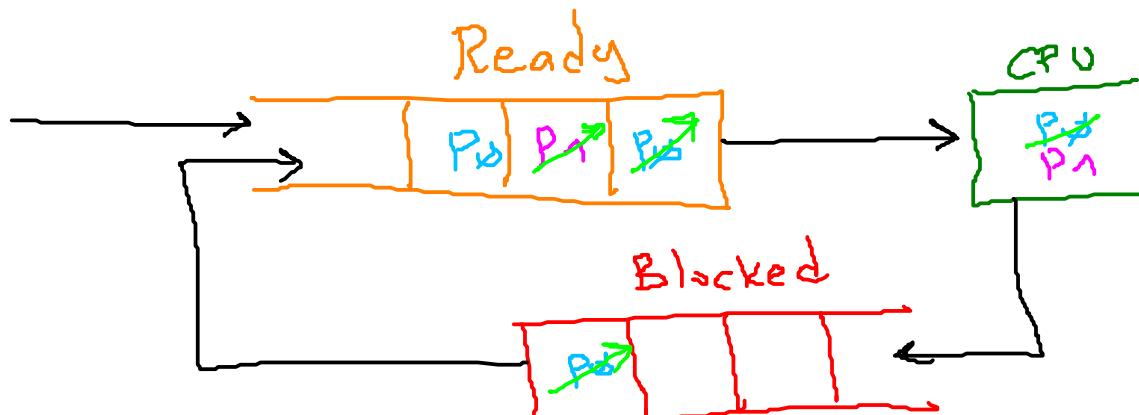
Tracing Process State: CPU Only



# Estados de un proceso – Ejemplo 2

Time	Process <sub>0</sub>	Process <sub>1</sub>	Notes
1	Running	Ready	
2	Running	Ready	
3	Running	Ready	
4	Blocked	Running	Process <sub>0</sub> initiates I/O
5	Blocked	Running	Process <sub>0</sub> is blocked, so Process <sub>1</sub> runs
6	Blocked	Running	
7	Ready	Running	I/O done
8	Ready	Running	Process <sub>1</sub> now done
9	Running	-	
10	Running	-	Process <sub>0</sub> now done

Tracing Process State: CPU and I/O



# Modelo Linux

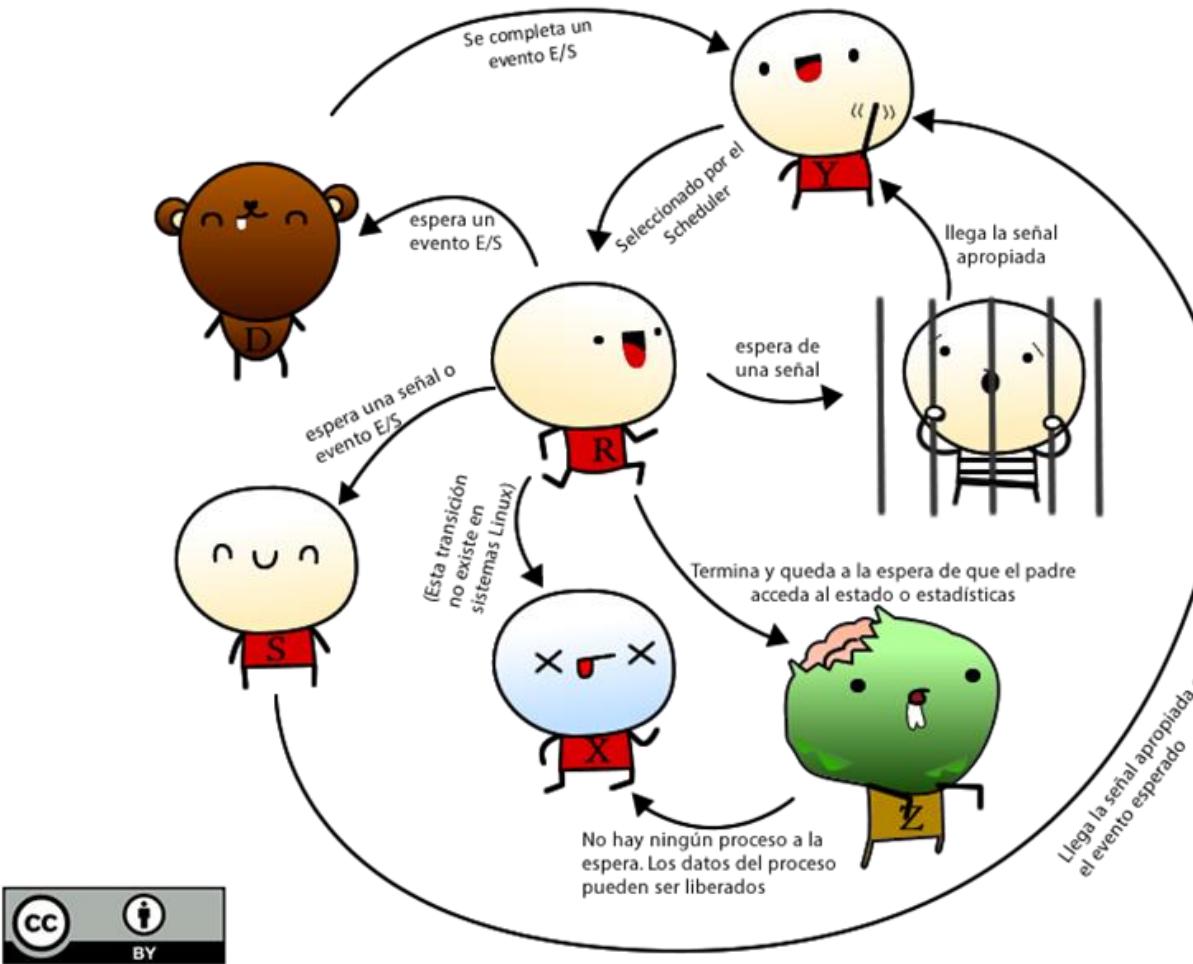


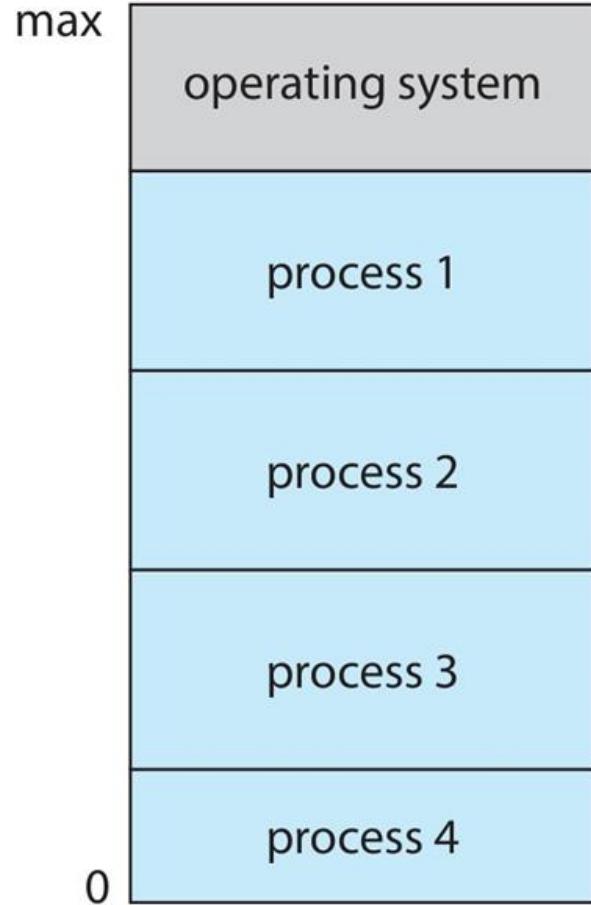
Imagen realizada por Adrián Martínez



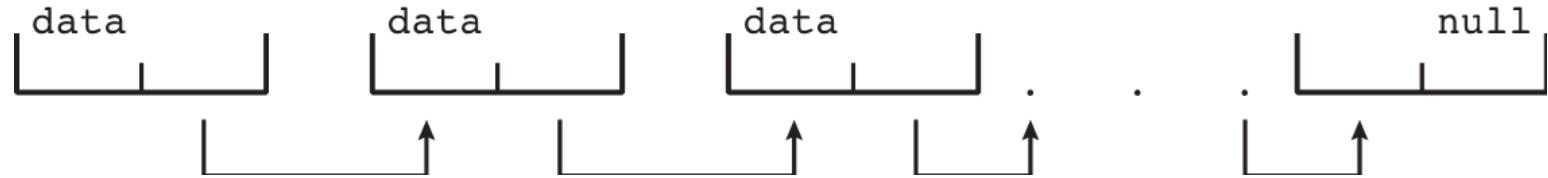
morion

# Pasando al código – Estructuras de datos

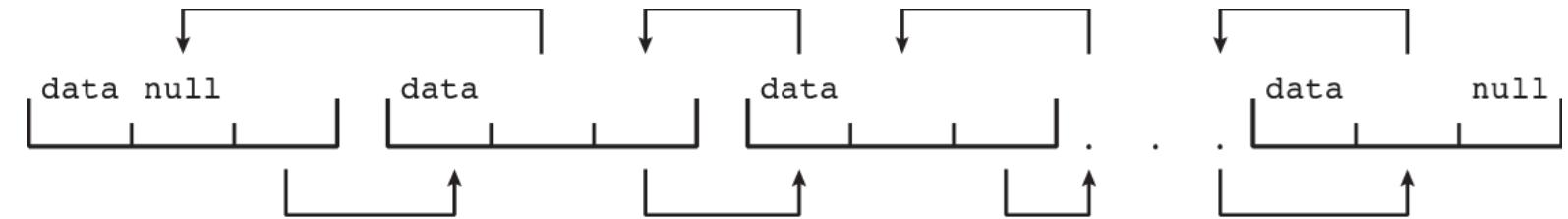
- El sistema operativo requiere **estructuras de datos** para rastrear los elementos claves.



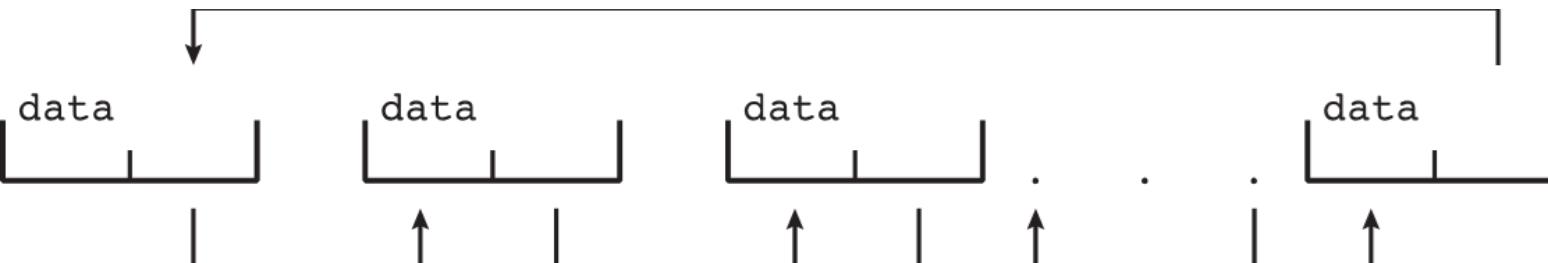
Single linked list



Double linked list

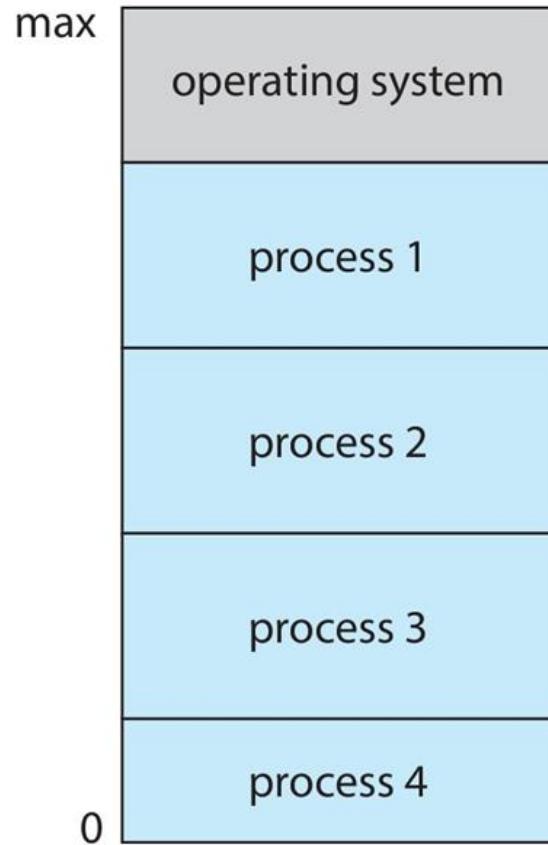


Circular linked list

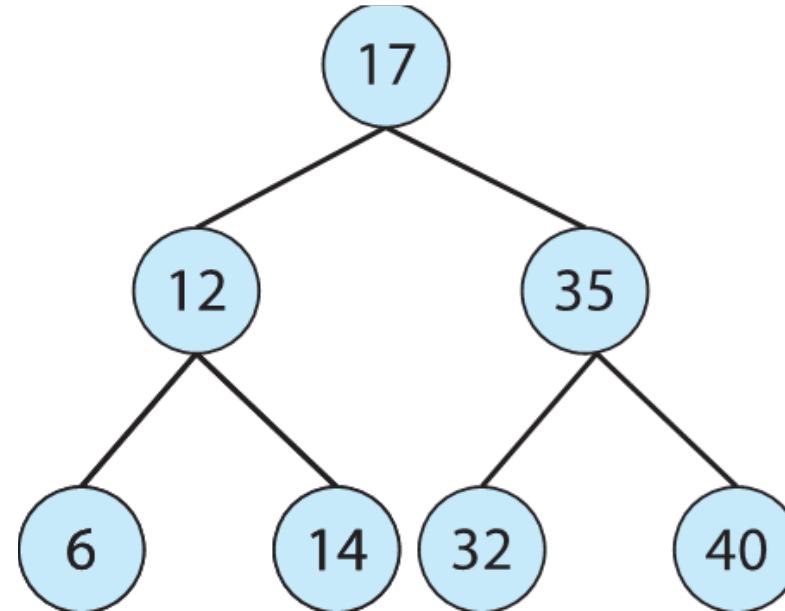


# Pasando al código – Estructuras de datos

- El sistema operativo requiere **estructuras de datos** para rastrear los elementos claves.

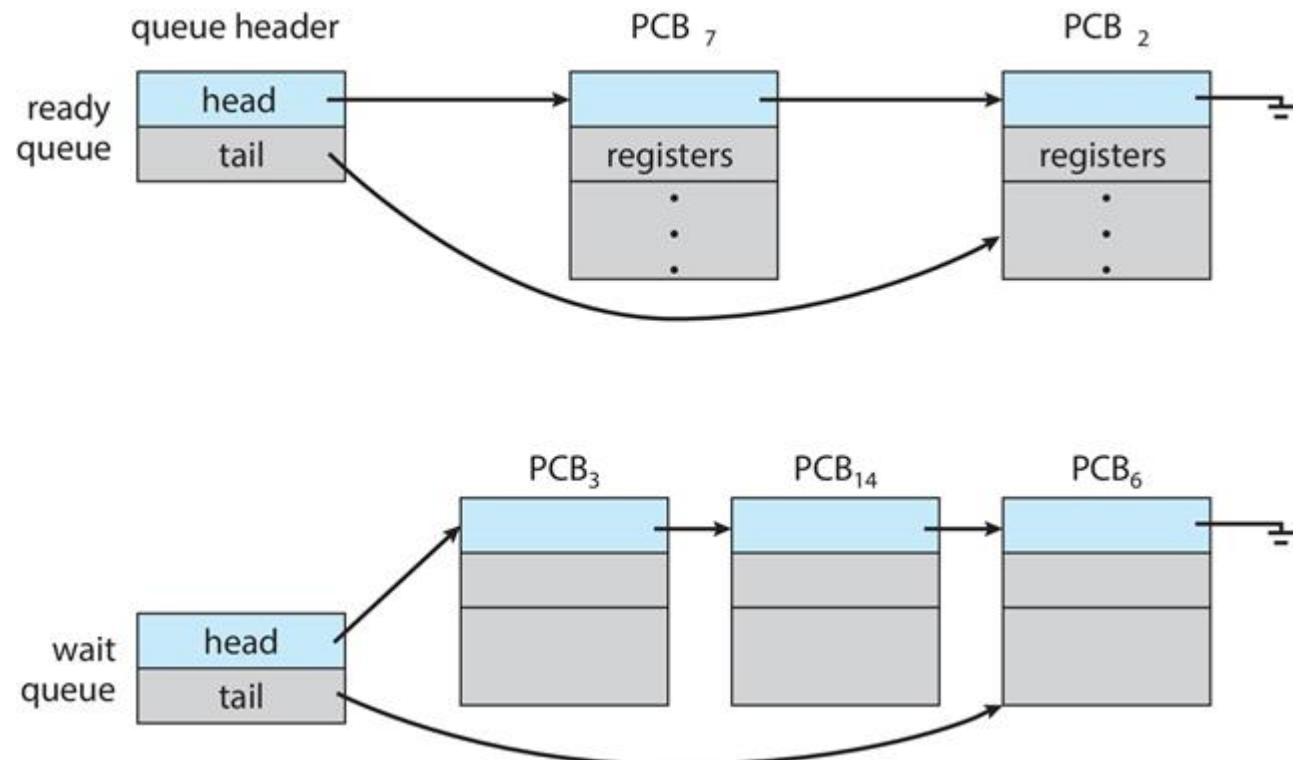
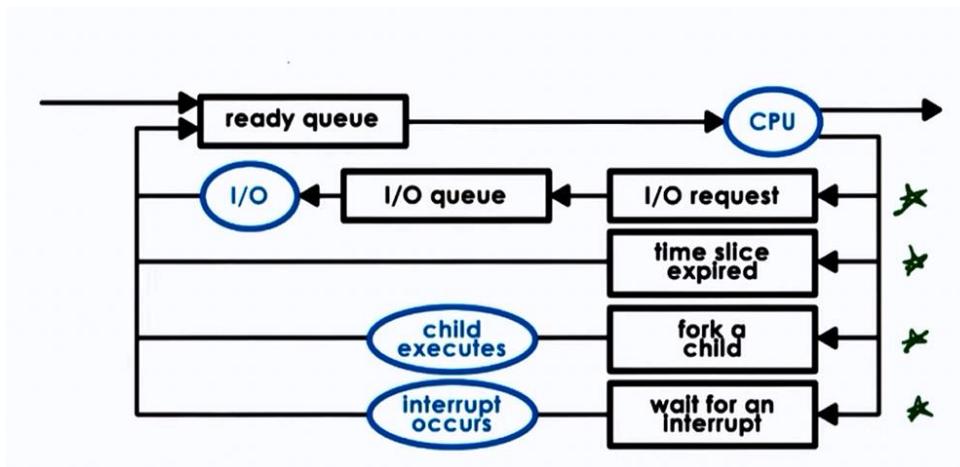


Binary search three



# Lista de procesos

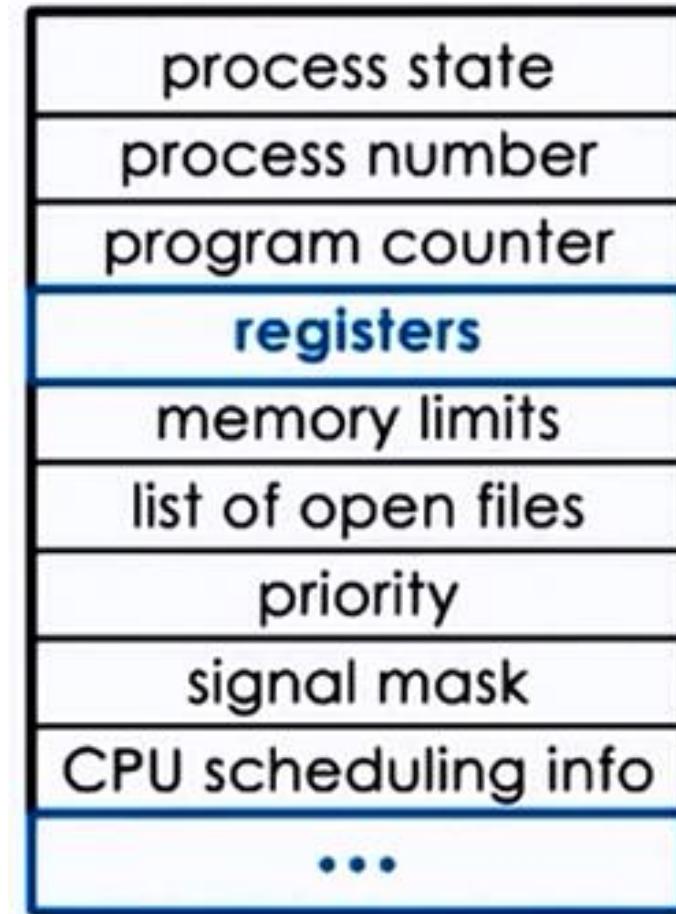
- Procesos listos
- Procesos bloqueados
- Procesos en ejecución



# Process Control Block (PCB)

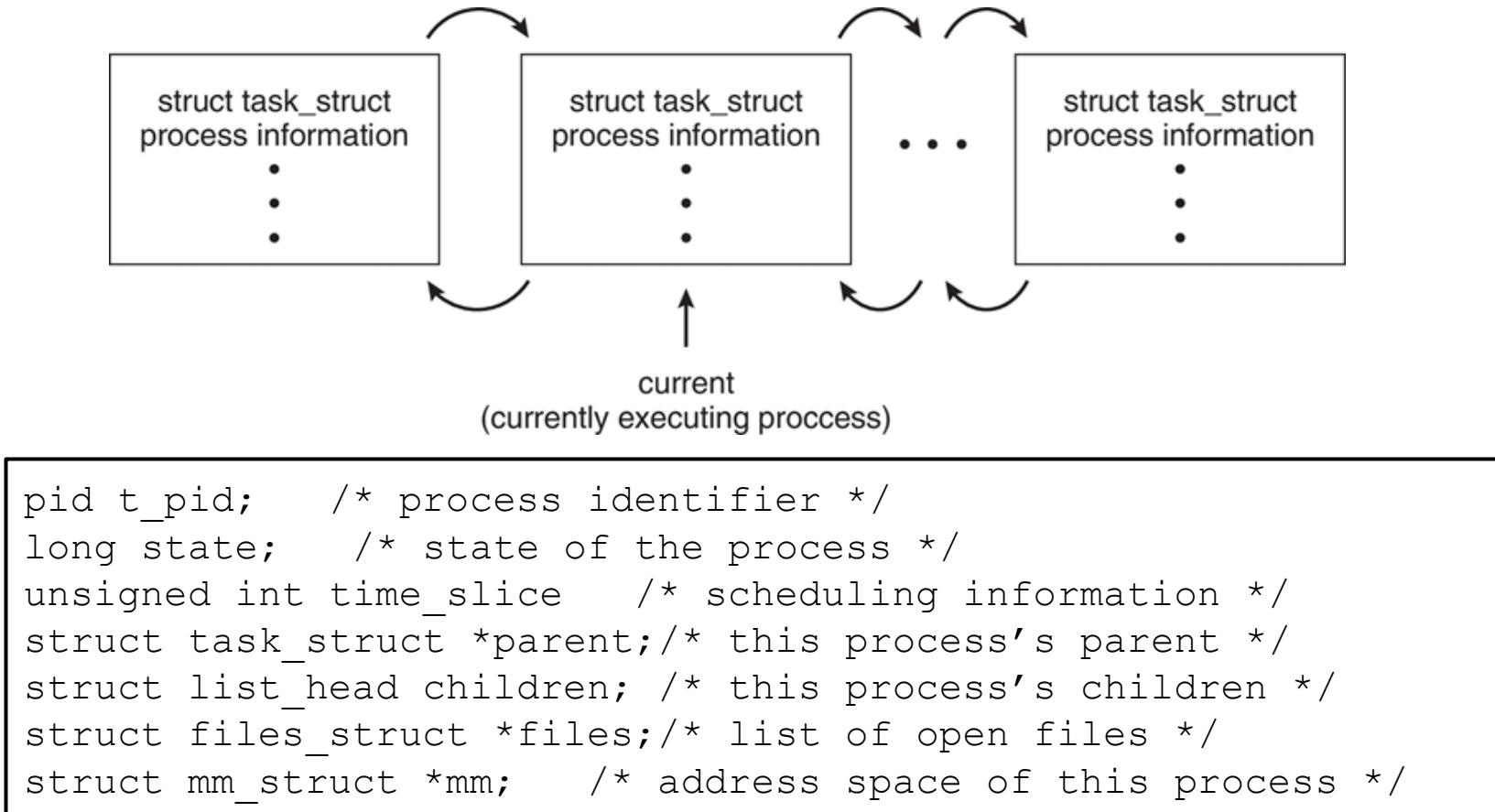
Información acerca de cada proceso (estructura en C).

- **Estado de ejecución del programa:** running, ready, etc.
- **Program counter:** Localización de la próxima instrucción a ejecutar.
- **Registros de la CPU:** Contenido de todos registros asociados al proceso.
- **Información de scheduling de la CPU:** Prioridades, etc.
- **Información de manejo de memoria:** Memoria asignada por el proceso.
- **Información (Accounting information):** CPU usada, tiempo gastado desde el inicio, límites de tiempo.
- **Información de estado de I/O:** Dispositivos I/O asociados al proceso, lista de archivos abiertos.



# Process Control Block (PCB)

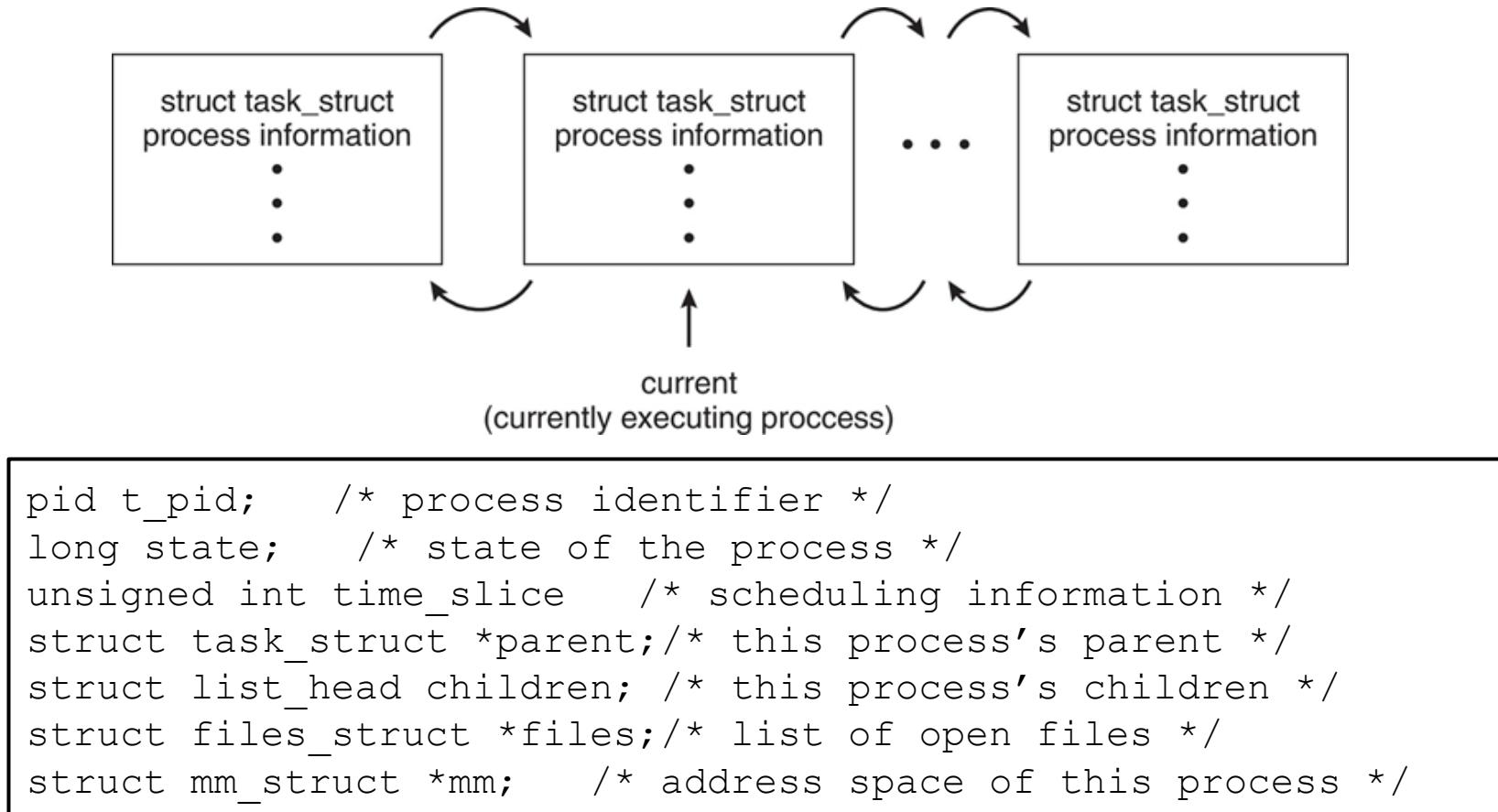
process state
process number
program counter
<b>registers</b>
memory limits
list of open files
<b>priority</b>
signal mask
CPU scheduling info
...



**The xv6 Proc Structure ([link](#))**

# Process Control Block (PCB)

process state
process number
program counter
<b>registers</b>
memory limits
list of open files
<b>priority</b>
signal mask
CPU scheduling info
...



**The xv6 Proc Structure ([link](#))**

# Process Control Block (PCB)

```
// the registers xv6 will save and restore
// to stop and subsequently restart a process
struct context {
    int eip;
    int esp;
    int ebx;
    int ecx;
    int edx;
    int esi;
    int edi;
    int ebp;
};

// the different states a process can be in
enum proc_state { UNUSED, EMBRYO, SLEEPING,
                  RUNNABLE, RUNNING, ZOMBIE };
```

The xv6 Proc Structure ([link](#))

# Process Control Block (PCB)

```
// the information xv6 tracks about each process
// including its register context and state
struct proc {
    char *mem;                                // Start of process memory
    uint sz;                                   // Size of process memory
    char *kstack;                             // Bottom of kernel stack
                                              // for this process
    enum proc_state state;                   // Process state
    int pid;                                  // Process ID
    struct proc *parent;                     // Parent process
    void *chan;                               // If !zero, sleeping on chan
    int killed;                              // If !zero, has been killed
    struct file *ofile[NFILE];               // Open files
    struct inode *cwd;                      // Current directory
    struct context context;                 // Switch here to run process
    struct trapframe *tf;                    // Trap frame for the
                                              // current interrupt
};
```

The xv6 Proc Structure ([link](#))