

Conceptos Avanzados en Lenguajes de Programación

Administración de Almacenamiento

<2016-08-29 lun>

Contents

Introducción

Tiempo de Vida del Objeto y Ligadura

- Creación del objeto
- Creación de las ligaduras
- Referencias a variables, subrutinas, tipos, todos los cuales usan las ligaduras
- Desactivación y reactivación de ligaduras que pueden estar temporalmente en desuso
- Destrucción de ligaduras
- Destrucción de los objetos

Tiempos de vida distintos

- Referencias colgadas
 - La ligadura sobrevive al objeto
- Almacenamiento sin referencias (basura)
 - El objeto sobrevive a su ligadura

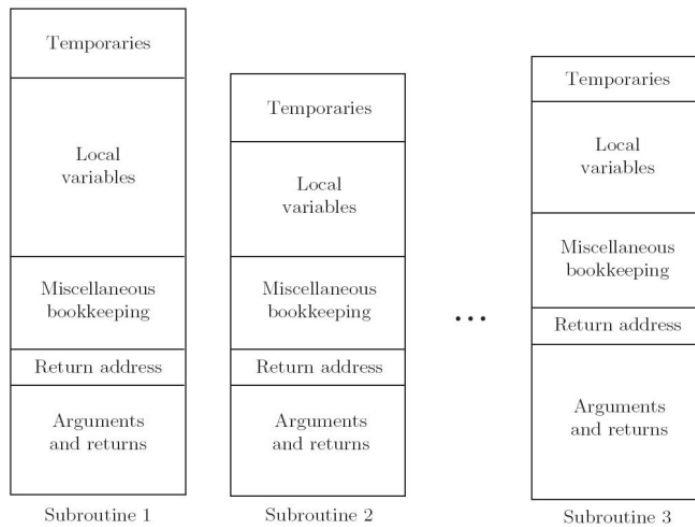
Mecanismos de alojamiento

- Estático
 - A los objetos se les da una dirección absoluta que es retenida a través de la ejecución del programa
- Basado en Pila
 - Los objetos son alojados y desalojados en un orden LIFO
- *Heap*
 - Los objetos pueden ser alojados y desalojados en momentos arbitrarios. Requiere algoritmos de administración mas generales y caros.

Alojamiento Estático

- Código
- Variables Globales
- variables *static* u *own*
- constantes explícitas
- tablas de soporte en tiempo de ejecución

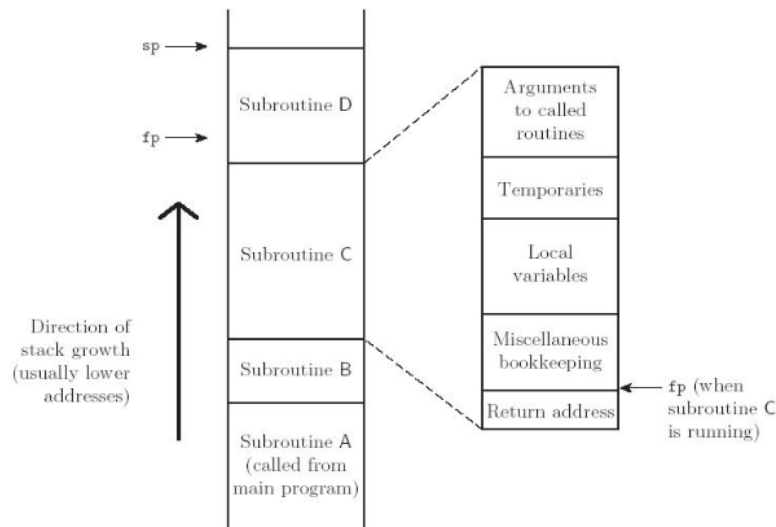
Subrutinas



Alojamiento basado en Pila

- Pila central para:
 - parámetros
 - variables locales
 - datos temporales
- Porqué una Pila?
 - aloja espacio para rutinas recursivas (no necesario en FORTRAN sin recursión)
 - reuso del espacio (En todos los lenguajes)

Subrutinas



Alojamiento basado en Pila

- Contenido de un Registro de Activación
 - Argumentos y Resultado
 - variables locales
 - Datos temporales
 - Datos de mantenimiento (registros guardados, número de líneas estático, links etc)
- A las variables locales y Argumentos se les asigna un desplazamiento FIJO (a partir del puntero de pila o puntero de registro de activación) en tiempo de compilación.

Alojamiento basado en Pila

- El mantenimiento de la Pila es responsabilidad de la *secuencia de llamado* del llamador, y de el *prologo* y el *epilogo* de la subrutina llamada.
 - se ahorra espacio colocando todo lo posible en el *prologo* y en el *epilogo*
 - se puede ahorrar tiempo

- * colocando material en el llamador o
- * combinado lo que es conocido en ambos lugares (optimización interprocedural)

Alojamiento basado en *Heap*

- Alojamiento Dinámico



Figure 3.3: **External fragmentation.** The shaded blocks are in use; the clear blocks are free. While there is more than enough total free space remaining to satisfy an allocation request of the illustrated size, no single remaining block is large enough.

Alojamiento basado en *Heap*

- Muchas posibles estrategias
- compromiso entre espacio y tiempo
- Fragmentación
 - interna (se aloja un bloque que es mas grande que el requerido para el objeto)
 - externa (cuando los bloques asignados para los objetos de datos estan distribuidos en todo el heap de tal modo que el espacio restante esta compuesto de muchos bloques muy pequeños. Hay suficiente espacio pero ninguna pieza suficientemente grande para alojar un nuevo requerimiento.

Alojamiento basado en *Heap*

- Lista ligado de bloques libres
- Algoritmos de asignación
 - *First fit* selecciona el primer bloque de la lista que es suficientemente grande para satisfacer el requerimiento.

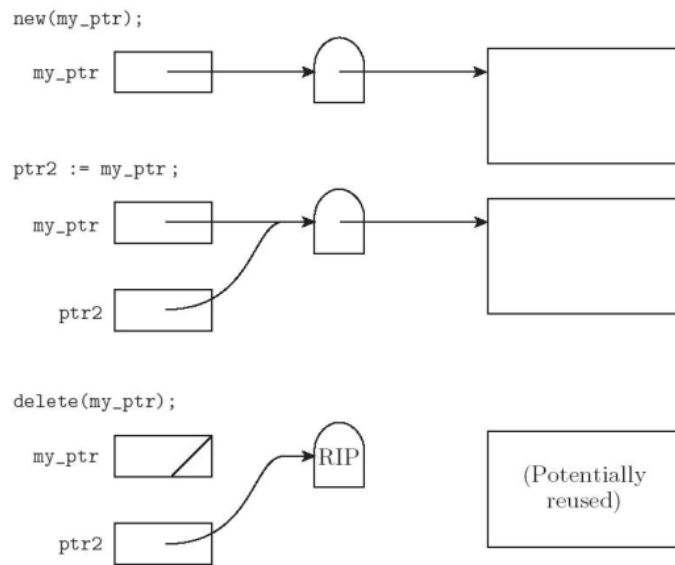
- *Best fit* busca la lista entera para encontrar el bloque mas chico suficientemente grande para alojar el objeto
- Varias listas libres separadas por tamaño. La división puede ser estática o dinámica
 - *Buddy System*
 - * potencia de 2. si un bloque de 2^k se necesita y ninguno es disponible se divide uno de 2^{k+1}
 - *Fibonacci heap*
 - * numeros de fibonacci para los tamaños estandars

Alojamiento basado en *Heap*

- El problema de referencias sueltas (dangling) son debidas a
 - desalojo explícito de objetos del *heap*
 - * solo en lenguajes con desalojo explícito
 - desalojo implícito de objetos elaborados
- Dos mecanismos de implementación para manejar referencias sueltas:
 - Lápidas (*Tombstones*)
 - Llaves y cerrojos (*Locks and Keys*)

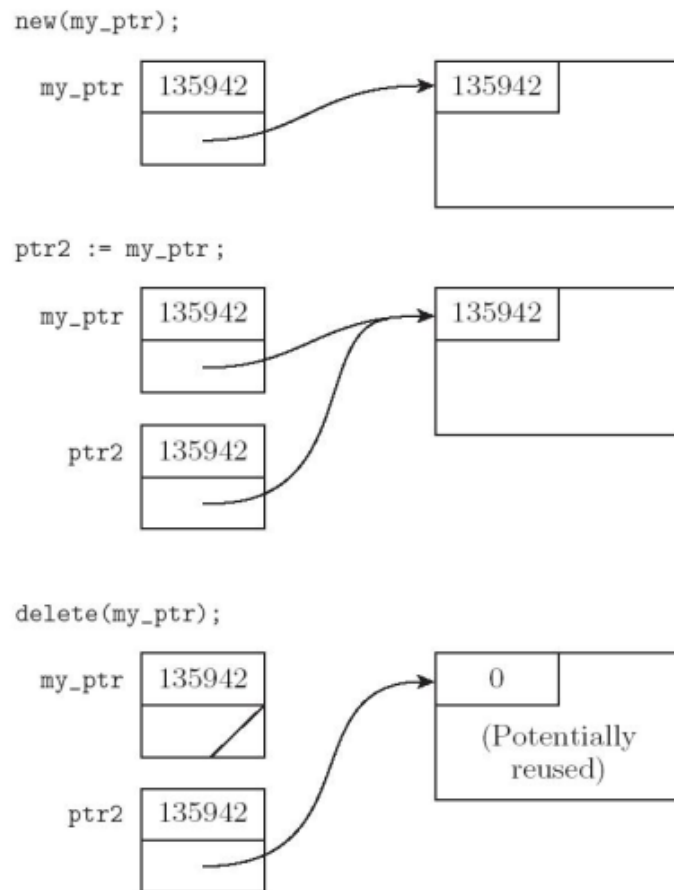
Alojamiento basado en *Heap*

- *Tombstones*



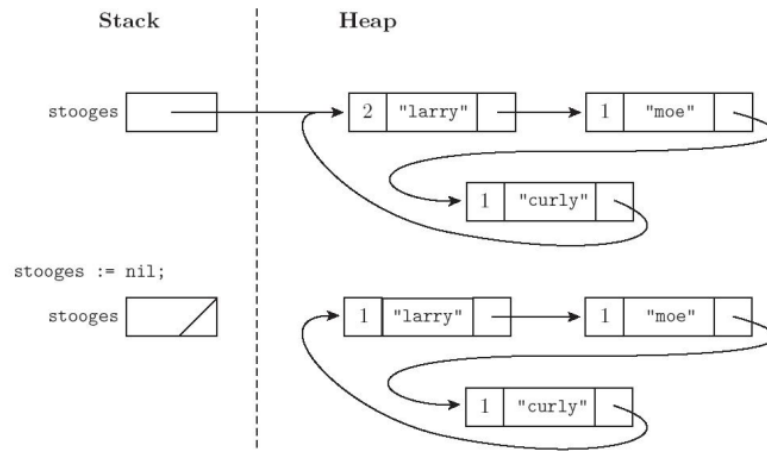
Alojamiento basado en *Heap*

- *Locks and Keys*



Recolección de Basura

- *garbage collection*
 - esencial en lenguajes funcionales y lógicos
 - se volvió popular en lenguajes imperativos
- Contador de referencias

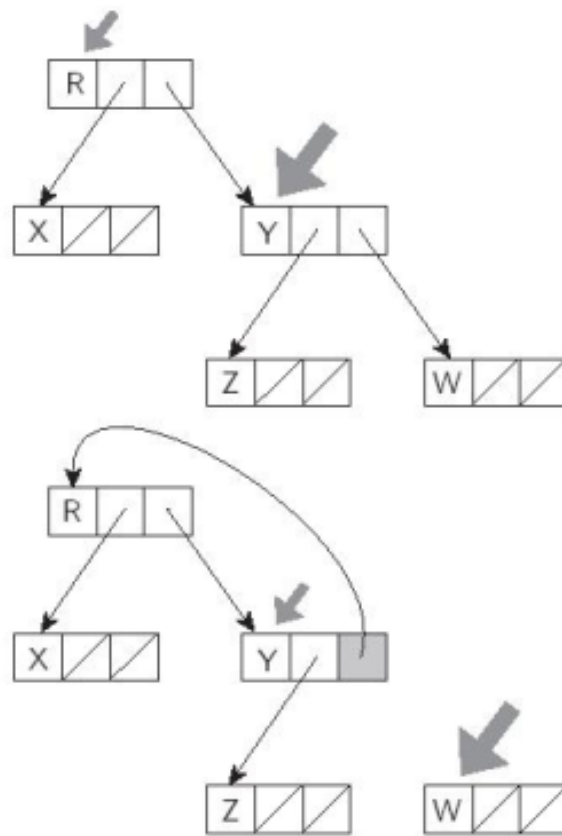


Trazado de la colección

- marcado y barrido (*mark and Sweep*)
 1. El recolector camina a través del *heap* marcando todo bloque como "usable" tentativamente
 2. Comenzando de punteros de afuera del *heap*, recursivamente explora todos las estructuras de datos ligadas, marcando cada bloque nuevo descubierto como "usado"
 3. El recolector recorre de nuevo el *heap*, moviendo todo bloque aún marcado como "usable" a la lista de bloques libres.

Recolección de Basura

- Reversión de puntero



Recolección de Basura

- Otras alternativas
 - Parar y Copiar
 - Recolección Generacional
 - Recolección Conservadora