**Adresování a správa paměti**

**Garbage collecting, Reference/ukazatele, Struktura paměti programu**

**Adresování/Adresace**

* Určené umístění a přidělení lokace prvku v paměti
* Vyhledání dat počítačem podle dané adresy
* **Fyzická**
  + přenesena na sběrnici
  + fyzicky adresuje hlavní paměť
* **Logická**
  + má ji k dispozici proces
* Druhy přístupu do paměti (paměť programová i datová)
  + **Přímé adresování**
    - V instrukci je přímo uvedeno **ODKUD** nebo **KAM** se data mají přenést
    - Instrukce může být „MOV A, R0, MOV R0“ a je součástí zdrojového kódu
      * V tomto případě se jedná o adresy z paměti RAM
    - Tyto adresy jsou pevně dané
  + **Nepřímé adresování**
    - Můžeme dát pokyn nebo určit adresu
    - Pokyny se mohou dát za běhu programu

**Ale co můžeme s adresou dělat? K čemu nám je?**

* Adresu můžete použít
  + Manuální správa paměti (Místo Garbage collectoru)
  + Zjištění, zda dvě proměnné odkazují na stejnou proměnnou
  + Debuggování
  + Optimalizování – pokud víte, jak funguje adresování a zbytečné deklarování, můžete snadno omezit zbytečné využívání paměti

**Správa paměti**

Je to soubor metod, který dokáže přidělovat a odebírat operační paměť procesům nebo proměnným

**Jak funguje?**

Při spuštění programu se vytvoří tzv. adresní prostor programu

Cílem správy paměti je

* usnadnit fungování operačního systému, ochrany paměti, multitaskingu nebo zvýšit kapacitu paměti

Spolupracuje s **Garbage collectorem**

**Garbage collecting**

Je to tzv. **automatizovaná správa paměti**

Je většinou součásti programu nebo prostředí

Automaticky uvolňuje nepoužívanou paměť

* V programováni = mazání paměti, která byla už nepotřebným objektům
* Zajišťuje, aby programu nedošla paměť
* Může mít špatný důraz na výkon, protože jeho funkcionalita využívá výpočetní hodnoty
* Objekt je živý do té doby, dokud se používá
* Často objekty třídí do tří kategorii:

1. **Nově vytvořený**
   1. Dočasný objekty se nikdy z této kategorie neposunou, GC je při vyskytnutí šance/možnosti umaže
2. **Přeživší první kategorii**
   1. Méně využívaná, objekty, co byli z nějakého důvodu potřebný déle, nebo byli tvořeny s důrazem na jejich životnost se třídí tady.
3. **Dlouho žijící nebo permanentní**
   1. Skoro nepoužívaná kategorie

* V pythonu funguje na základě „REFERENCE COUNTING“
  + Počítá počet ukazatelů na objekt
    - Při vzájemném odkazování se počet nedá evidovat
    - Tato metoda dokáže vzájemné odkazy rozeznat, a Garbage collector je může následně vymazat
* V JAVA GC objekt se přehazuje z SURVOR1 až po SURVIVOR8
  + Pokud byl objekt potřebný za tu dobu – přežívá
  + pokud ne – maže se
* V pythonu můžeme odkazy manuálně čistit pomocí metody DEL

A picture containing text, font, screenshot, number

Description automatically generated A computer screen with red and blue text

Description automatically generated with low confidence

**Ukazatel**

Proměnná, která obsahuje odkaz na ADRESU (místo) k jiný proměnný nebo hodnotě

Pomocí ukazatelů mohou programy pracovat s velkými datovými strukturami (pole, řetězce) efektivněji a s menšími nároky na paměť

Dokáže zpřístupnit data, která jsou uložena na adrese v operační paměti

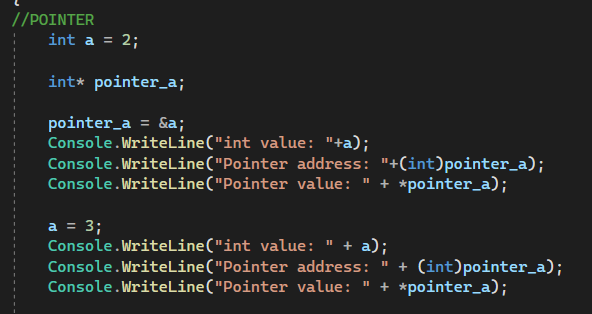
Může odkazovat na NULL

Použití ukazatelů vyžaduje přesnost a pečlivou práci

* Nesmí dojít k přístupu k neplatný adrese
  + To může vést k pádu programu
  + Hacking her

Je to DATOVÝ TYP

* Velikost ukazatele se liší podle architektury operačního systému
  + 4 bajtů – 32bitový systém
  + 8 bajtů – 64bitový systém
* V C# je omezený, může mít paměťovou adresu na typy a pole
  + Není zaznamenán Garbage Collectorem
  + V kódu musí být zabalen v „unsafe“

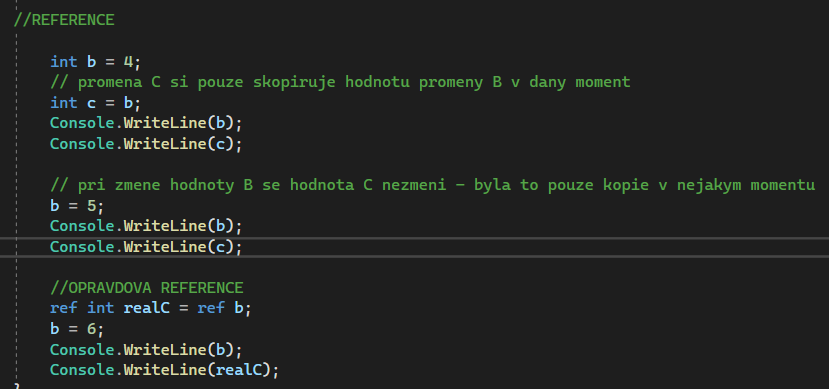


* V Pythonu NENÍ

**Reference**

Abstraktnější variantou ukazatele, ukazatel nemá žádnou informaci o objektu v operační paměti

* Odkaz na PROMĚNOU nebo instanci objektu
* Abstraktní datový typ
* Nemůže odkazovat na NULL
* Zvyšují flexibilitu
* Snadnější sdílení mezi kódem
* Je potřeba vhodně používat



**Struktura paměti programu**

Organizace a správa počítačové paměti

Je to prostor, kde jsou uloženy data a příkazy

Obsahuje hierarchii paměťových kapacit, který se liší jejich prostorem, rychlostí a cenou

Typická zjednodušená hierarchie

(řazená

od RYCHLEJŠÍCH + MENŠÍCH

do POMALEJŠÍCH + VĚTŠÍCH)

1. REGISTRY
   1. Nejmenší a nejrychlejší
   2. Nachází se v procesoru
   3. Obsahují data
      1. která procesor právě zpracovává
      2. nebo bude za chvíli zpracovávat
2. CACHE
   1. Malá a rychlá
   2. Nedokáže udržet tolik paměti
   3. Obsahuje data, ke kterým je často přistupováno
   4. Dělená na několik úrovní (každý jinou rychlost)
3. RAM
   1. Hlavní paměť počítače
   2. Obsahuje data a instrukce na kterých počítač právě pracuje
   3. Promazávají se kompletně při vypnutí
4. VIRTUAL MEMORY
   1. Rozšíření RAM
   2. Používá obyčejnou paměť z hard disku
      1. Pokud je paměť z RAM plná