

Gestão de Memória

Parte II – Algoritmos

Algoritmos de Gestão de Memória

- Tipos de decisões que o sistema operativo tem de tomar em relação à memória principal:
 - **Reserva:** onde colocar um bloco de informação?
 - **Transferência:** quando transferir um bloco de memória secundária para memória primária e vice-versa?
 - **Substituição:** quando não existe mais memória livre, qual o bloco a retirar da memória principal para satisfazer um pedido?

Algoritmos de Reserva

Reserva de Memória

- **Paginação**
 - Muito simples basta encontrar uma página livre, normalmente existentes numa Lista de Páginas Livres do sistema operativo
- **Segmentação**
 - O tamanho variável dos segmentos torna mais complexa a reserva de espaço para um segmento
 - Na libertação de memória é necessário recompartar os segmentos

Reserva de Segmentos: Critérios de Escolha de Blocos Livres

- **Best-fit (o menor possível):**
 - gera elevado número de pequenos fragmentos
 - em média percorre-se metade da lista de blocos livres na procura
 - a lista tem de ser percorrida outra vez para introduzir o fragmento
- **Worst-fit (o maior possível):**
 - pode facilmente impossibilitar a reserva de blocos de grandes dimensões
 - a lista de blocos livres tem de ser percorrida para introduzir o fragmento
- **First-fit (o primeiro possível):**
 - minimiza a tempo gasto a percorrer a lista de blocos livres
 - gera muita fragmentação externa
 - acumula muitos blocos pequenos no início da lista, ficando para o fim os blocos maiores
- **Next-fit (o primeiro possível a seguir ao anterior):**
 - espalha os blocos pequenos por toda a memória

Critérios de Escolha de Blocos Livres (cont.)

- **dimensão do pedido:**
15k
 - best-fit – ?
 - worst-fit – ?
 - first-fit - ?

13K	A
22K	B
16K	
32K	D
29K	E

Critérios de Escolha de Blocos Livres: Algoritmo Buddy

- A memória livre é dividida em blocos de dimensão b^n
- Se $b = 2$ então designa-se por *buddy* binário
- Para satisfazer um pedido de dimensão D percorre-se a lista à procura de um bloco de dimensão 2^k tal que $2^{k-1} < D \leq 2^k$
- Se não for encontrado procura-se um de dimensão 2^{k+i} , $i > 0$, que será dividido em duas partes iguais (*buddies*)
- Um dos buddies será subdividido quantas vezes for necessário até se obter um bloco de dimensão 2^k
- Se possível, na libertação um bloco é re combinado com o seu *buddy*, sendo a associação entre *buddies* repetida até se obter um bloco com a maior dimensão possível
- Consegue-se um bom equilíbrio entre o tempo de procura e a fragmentação interna e externa

Algoritmos de Transferência

Algoritmos de Transferência

- Existem três situações em que a transferência pode ser feita:
 - a pedido (*on request*): o programa ou o sistema operativo determinam quando se deve carregar o bloco em memória principal
 - normalmente usado na memória segmentada
 - por necessidade (*on demand*): o bloco é acedido e gera-se uma falta (de segmento ou de página), sendo necessário carregá-lo para a memória principal
 - normalmente usado na memória paginada
 - por antecipação (*prefetching*): o bloco é carregado na memória principal pelo sistema operativo porque este considera fortemente provável que ele venha a ser acedido nos próximos instantes

Swapping / Paging

- Quando é necessário libertar espaço na memória física o SO copia páginas para disco
 - Escolhe aquelas que previsivelmente não irão ser usadas brevemente
 - Zona do disco que as contém – “swap area”
- Terminologia: swapping vs. paging
 - Granularidade: todas as páginas do processo (processo *swapped out*) vs. páginas individuais
- Minimizar latência: pre-fetching
 - Traz páginas antes de serem pedidas

Algoritmos de Substituição de Segmentos (Swapping de Processos ou de Segmentos)

- Possíveis critérios para decidir qual o processo a transferir para disco:
 - Estado e prioridade do processo: processos bloqueados e pouco prioritários são candidatos preferenciais
 - Tempo de permanência na memória principal: um processo tem que permanecer um determinado tempo a executar-se antes de ser novamente enviado para disco
 - Dimensão do processo

Algoritmos de Substituição de Páginas

Algoritmos de Substituição de Páginas

- Ótimo
 - Retira a página cujo próximo pedido seja mais distante no tempo
 - Requer conhecimento futuro
 - Usado como “benchmark”

Algoritmos de Substituição de Páginas

- menos usada recentemente (*Least Recently Used*, LRU):
 - Eficaz segundo o princípio de localidade de referência
 - Latência associada à sua implementação rigorosa.
Aproximação:
 - Utilização de um contador por página que indique a que “grupo etário” ela pertence
 - atualizado regularmente pelo processo paginador
 - Quando atingir um valor máximo, a página passa para a lista das livres ou das livres mas modificadas

Algoritmos de Substituição de Páginas

- Não usada recentemente (*Not Recently Used, NRU*):
 - Agrupamento das páginas em 4 grupos:
 - 0: (R = 0, M = 0) Não referenciada, não modificada
 - 1: (R = 0, M = 1) Não referenciada, modificada
 - 2: (R = 1, M = 0) Referenciada, não modificada
 - 3: (R = 1, M = 1) Referenciada, modificada
 - O processo paginador percorre regularmente as tabelas de páginas e coloca o bit R a 0
 - Libertam-se primeiro as páginas dos grupos de número mais baixo

Algoritmos de Substituição de Páginas

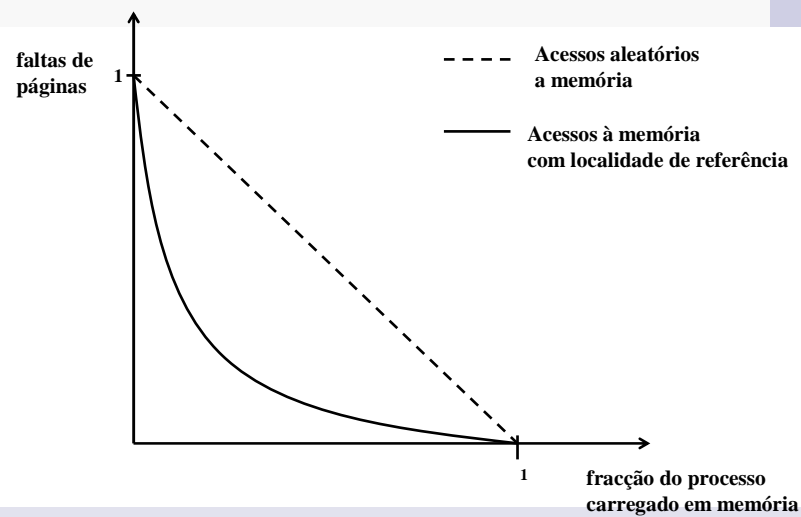
- FIFO:
 - é muito eficiente mas não atende ao grau de utilização das páginas (apenas ao seu tempo de permanência em memória primária)
 - existem variantes desta política que evitam a transferência de páginas antigas mas muito usadas para disco

Espaços de Trabalho (working sets)

- Espaço de trabalho (*working set*) de um processo num determinado intervalo de tempo é o conjunto de páginas acedidas pelo processo nesse intervalo de tempo:
 - verifica-se que, para intervalos de tempo razoáveis, o espaço de trabalho de um processo mantém-se constante e menor que o seu espaço de endereçamento
- Certos algoritmos adaptativos tentam manter o working set de cada processo em memória

- **O que acontece se a estimativa for muito baixa?**
 - **E se for muito alta?**

Espaços de Trabalho (cont.)



Comparação: segmentação e paginação (1)

- **segmentação:**
 - vantagens:
 - adapta-se à estrutura lógica dos programas
 - permite a realização de sistemas simples sobre hardware simples
 - permite realizar eficientemente as operações que agem sobre segmentos inteiros
 - desvantagens:
 - o programador tem de ter sempre algum conhecimento dos segmentos subjacentes
 - os algoritmos tornam-se bastantes complicados em sistema mais sofisticados
 - o tempo de transferência de segmentos entre memória principal e disco torna-se incomportável para segmentos muito grandes
 - a dimensão máxima dos segmentos é limitada

Comparação: segmentação e paginação (2)

- **paginação:**
 - vantagens:
 - o programador não tem que se preocupar com a gestão de memória
 - os algoritmos de reserva, substituição e transferência são mais simples e eficientes
 - o tempo de leitura de uma página de disco é razoavelmente pequeno
 - a dimensão dos programas é virtualmente ilimitada
 - desvantagens:
 - o hardware é mais complexo que o de memória segmentada
 - operações sobre segmentos lógicos são mais complexos e menos elegantes, pois têm de ser realizadas sobre um conjunto de páginas
 - o tratamento das faltas de páginas representa uma sobrecarga adicional de processamento
 - Tamanho potencial das tabelas de páginas

UNIX

Gestão de Memória

Unix - Gestão de Memória

- Unix implementado sobre arquitecturas diferentes
- Dois grupos de implementações:
 - Segmentação com swapping
 - Paginação

Transferência (*swapping*)

- Arquitecturas segmentadas:
 - Regiões (texto, dados, stack) carregadas contiguamente em memória
 - Transfere para disco processos que estejam bloqueados ou com menor prioridade
- Existem 4 situações que potencialmente provocam a transferência:
 - Chamada fork - é preciso espaço para o novo processo
 - Chamada brk - expande o segmento de dados do processo
 - Crescimento natural da pilha
 - Sistema operativo precisa de espaço para carregar em memória um processo que estava *swapped-out*

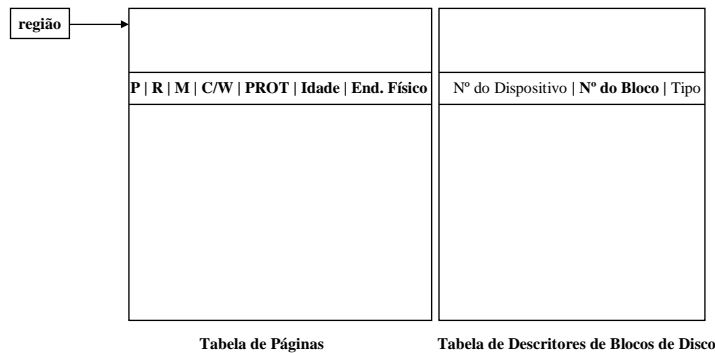
Swapper

- *Swapper*: processo que efectua as transferências de segmentos entre memória principal e secundária
- Área especial do disco reservada para os segmentos retirados de memória

Paginação

- Um processo tem inicialmente 3 regiões: código, dados e *stack*
- Cada região tem uma tabela de páginas própria

Tabela de Páginas e de Descritores de Blocos de Disco



Significado dos campos da tabela de páginas

- P – *present* – indica se a página está residente na memória primária
- R – *referenced* – foi acedida ou referenciada
- M – *modified* – modificada
- C/W – *copy-on-write*
- PROT – bits de protecção
- Idade – algoritmo do *page stealer*
- End. Físico da *page frame*
- N° do Dispositivo | N° do Bloco - disco e bloco onde se encontra
- Tipo – *swap, demand fill, demand zero*

8/9/2006

Tabela *pfdata*

- Permite a gestão eficaz das páginas de memória física
- Indexada pelo número da página física
- Contém:
 - Estado da página (livre, existe cópia na área de *swap* ou num ficheiro executável, operação de leitura pendente)
 - Contador com número de processos que referenciam a página
 - Número de *device* e bloco onde existe cópia da página

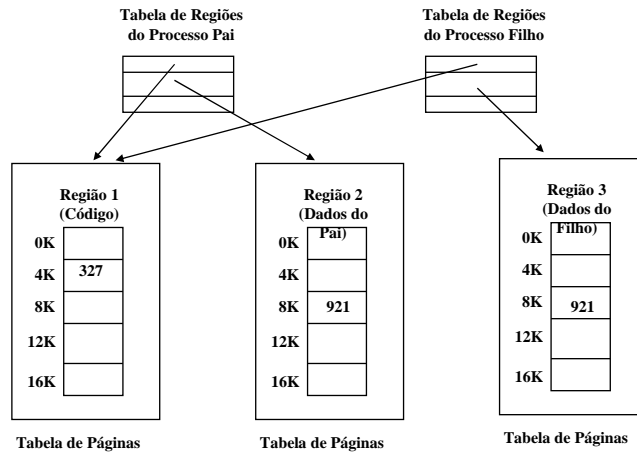
Substituição de Páginas

- Aproximação ao algoritmo Menos Usada Recentemente (LRU)
- Idade da página é mantida na PTE
- *Page-stealer* é acordado quando o número de páginas livres desce abaixo de um dado limite
- Percorre as PTE incrementando o contador de idade das páginas
- Se a página for referenciada a sua idade é anulada
- Se a página atingir uma certa idade marca-a para ser transferida

Criação de um Processo

- **fork**: duplica os segmentos de código, dados e pilha do pai
- não é feita nenhuma cópia física de memória:
 - cria uma nova tabela de regiões para o filho
 - dá-lhe a mesma região de código
 - copia as regiões de dados e pilha, i.e. aloca novas tabelas de páginas e copias as PTE e os descritores de blocos de disco
 - em seguida, percorre as PTE do pai e, para as páginas válidas, incrementa o contador de processos na pfdato e coloca a 1 o bit *copy on write* (no pai e no filho)
 - antes dum página ser escrita (pelo pai ou pelo filho):
 - o sistema copia-a para uma nova página que aloca,
 - preenchendo a PTE do processo onde ocorreu a falta com o endereço físico da nova página
 - só se copiam as páginas que forem de facto modificadas

fork



Tratamento do Copy on Write

