

Betriebssysteme Theorie

WS 2011/12

Hans-Georg Eßer
Dipl.-Math., Dipl.-Inform.

Foliensatz F (10.12.2011)
Speicherverwaltung



- Speicher zu knapp für große Programme
→ Overlay-Programmierung
- Programmteile dynamisch nachladen, wenn sie benötigt werden
- Programmierer muss sich um Aufteilung in Overlays kümmern

Overlay-Programmierung

Turbo Pascal, um 1985-90:

```
program grossesprojekt;  
  
overlay procedure kundendaten;  
...  
  
overlay procedure lagerbestand;  
...  
  
{ Hauptprogramm }  
begin  
  while input <> "exit" do begin  
    case input of  
      "kunden": kundendaten;  
      "lager":  lagerbestand;  
    end;  
  end;  
end.
```



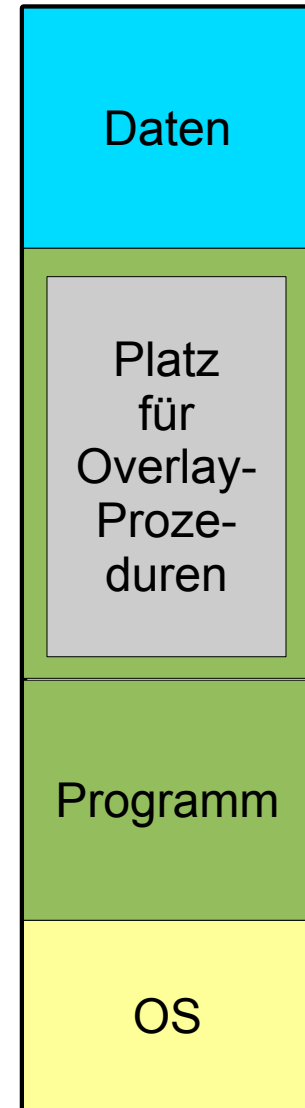
projekt.001



projekt.002



projekt.com



Lösung des Problems

- Virtueller Speicher, der das gesamte Programm aufnehmen kann
- Programm sieht Speicherbereich, der ihm zur Verfügung gestellt wurde – wie viel wirklich vorhanden ist, spielt (für das Programm) keine Rolle

Virtuelle Speicherverwaltung (Paging)

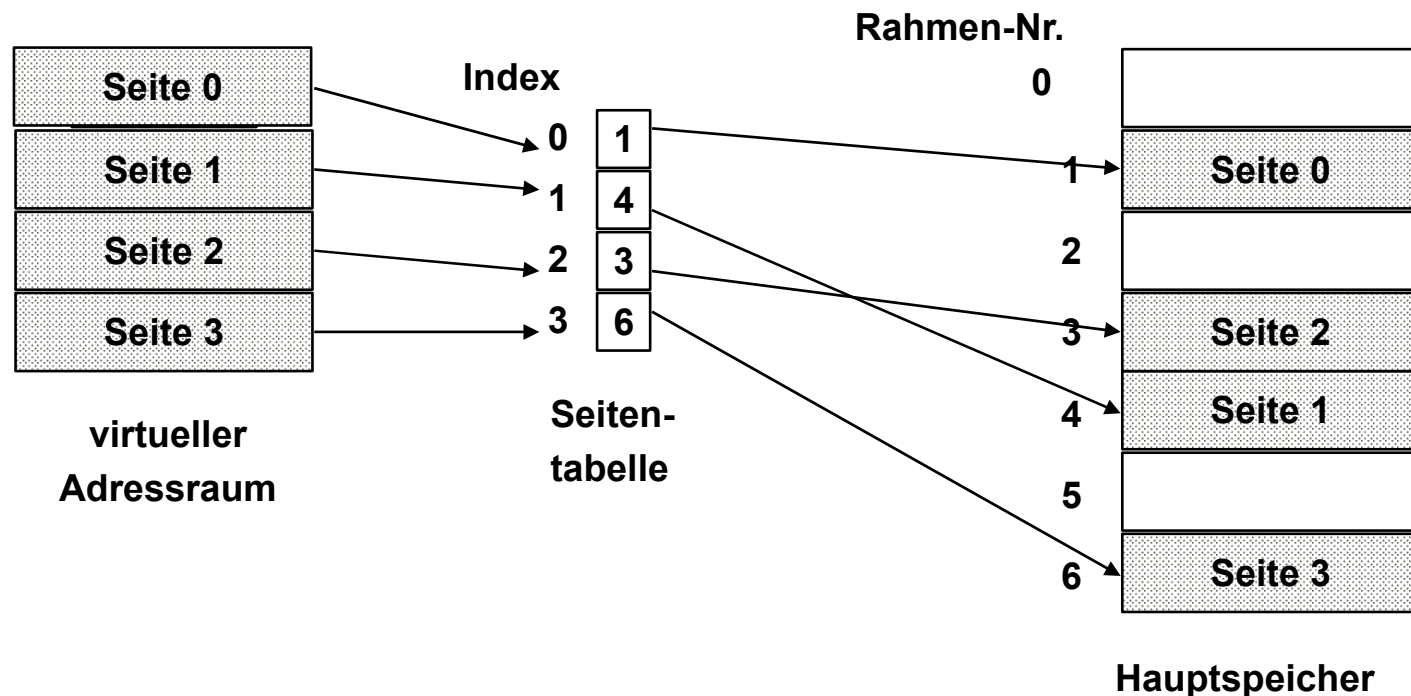
- Aufteilung des Adressraums in **Seiten (pages)** fester Größe und des Hauptspeichers in **Seitenrahmen (page frames)** gleicher Größe.
 - Typische Seitengrößen: 512 Byte bis 8192 Byte (immer Zweierpotenz).
- Der lineare, zusammenhängende Adressraum eines Prozesses („**virtueller**“ **Adressraum**) wird auf beliebige, nicht zusammenhängende Seitenrahmen abgebildet.
- BS verwaltet eine einzige Liste freier Seitenrahmen

Virtuelle Speicherverwaltung (Paging)

- Die Berechnung der **physikalischen Speicheradresse** aus der vom Programm angegebenen **virtuellen Adresse**
 - geschieht zur Laufzeit des Programms,
 - ist transparent für das Programm,
 - muss von der Hardware unterstützt werden.
- Vorteile der virtuellen Speicherverwaltung:
 - Einfache Zuteilung von Hauptspeicher.
 - Kein Aufwand für den Programmierer.

Virtueller Adressraum (1)

- Paging stellt den Zusammenhang zwischen Programmadresse und physikalischer Hauptspeicheradresse erst zur Laufzeit mit Hilfe der Seitentabellen her.



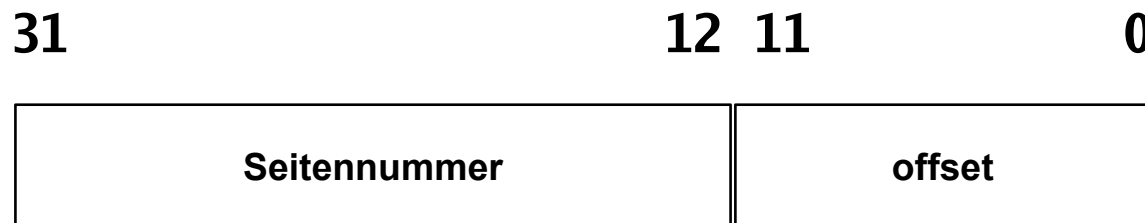
Virtueller Adressraum (2)

- Die vom Programm verwendeten Adressen werden deshalb auch **virtuelle Adressen** genannt.
- Der **virtuelle Adressraum** eines Programms ist der lineare, zusammenhängende Adressraum, der dem Programm zur Verfügung steht.

Adressübersetzung beim Paging (1)

- Die Programmadresse wird in zwei Teile aufgeteilt:
 - eine Seitennummer
 - eine relative Adresse (offset) in der Seite

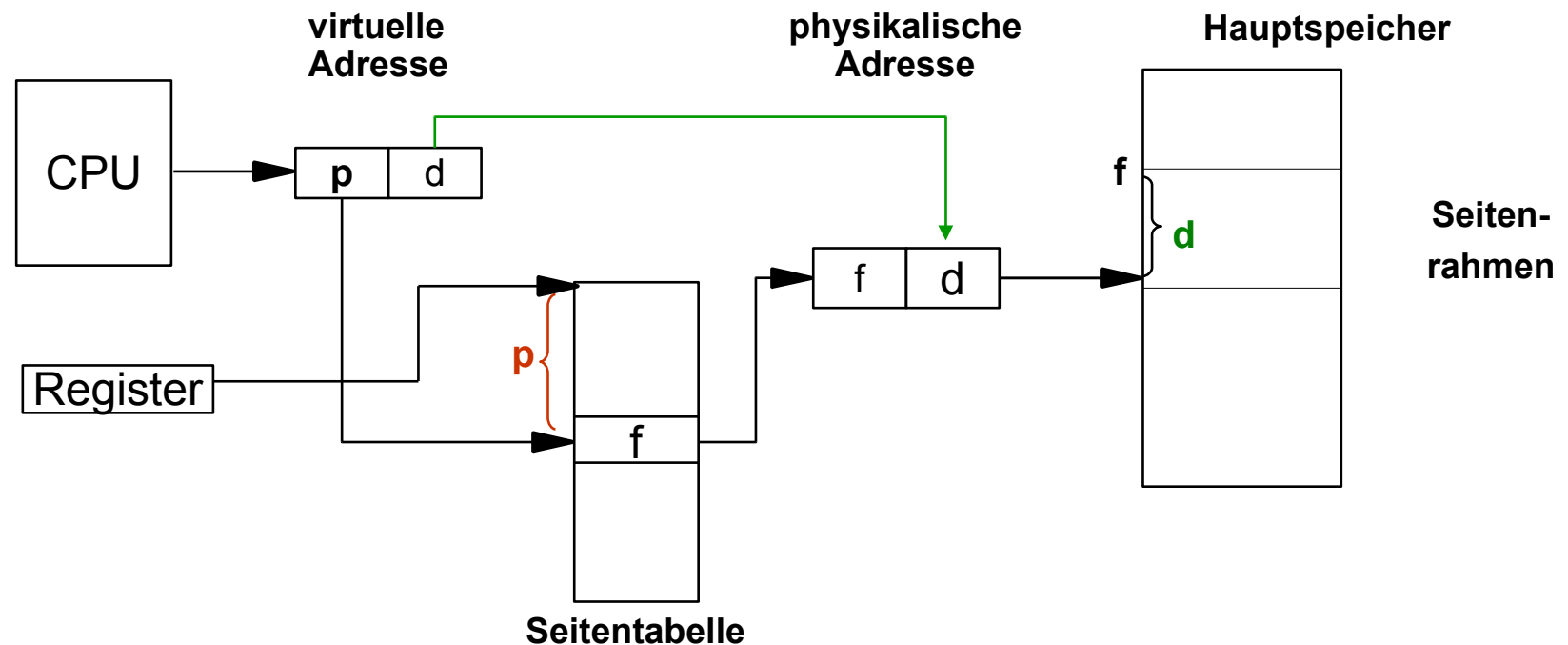
Beispiel: 32-bit-Adresse bei einer Seitengröße von 4096 ($=2^{12}$) Byte:



Adressübersetzung beim Paging (2)

- Für jeden Prozess gibt es eine **Seitentabelle (page table)**. Diese enthält für jede Prozessseite
 - eine Angabe, ob die Seite im Speicher ist,
 - die Nummer des Seitenrahmens im Hauptspeicher, der die Seite enthält.
- Ein spezielles Register (PTR) enthält die Anfangsadresse der Seitentabelle für den aktuellen Prozess.
- Die Seitennummer wird als Index in die Seitentabelle verwendet.

Adressübersetzung beim Paging (3)



- Für jeden Hauptspeicherzugriff wird ein zusätzlicher Hauptspeicherzugriff auf die Seitentabelle benötigt. Dies muss durch Caches in der Hardware beschleunigt werden.
- Seite nicht im Speicher → spezielle Exception, einen sog. **page fault (Seitenfehler)** auslösen.

Virtueller Speicher allgemein (1)

- Mehr Prozesse können effektiv im Speicher gehalten werden
→ bessere Systemauslastung
- Ein Prozess kann viel mehr Speicher anfordern als physikalisch verfügbar

Virtueller Speicher allgemein (2)

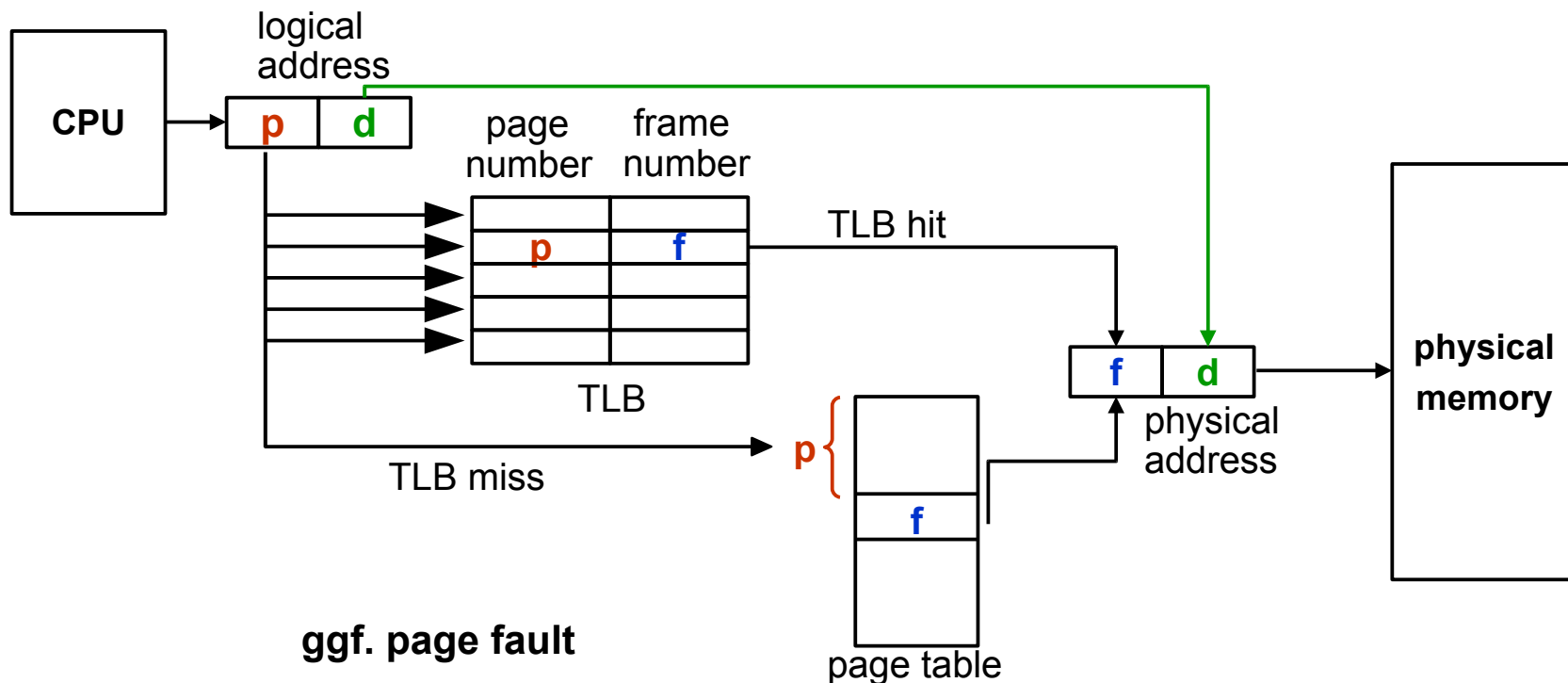
- allgemeiner Vorgang:
 - Nur Teile des Prozesses befinden sich im physikalischen Speicher
 - falls Zugriff auf eine Adresse, die ausgelagert ist:
 - BS setzt den Prozess auf blockiert
 - BS setzt eine Disk-I/O-Leseanfrage ab
 - Nach Laden der fehlenden Seite wird ein I/O-Interrupt erzeugt
 - das BS setzt Prozess zuletzt wieder in den Bereit-(Ready-) Zustand

Virtueller Speicher allgemein (3)

- **Thrashing:** Prozessor verbringt die meiste Zeit mit Ein- und Auslagern von Prozessteilen statt mit der Ausführung von Prozessanweisungen
- **Lokalitätsprinzip:**
 - Zugriffe auf Daten und Programmcode häufig lokal gruppiert;
 - Annahme gerechtfertigt, dass nur wenige Prozessstücke während einer kurzen zeitlichen Periode gleichzeitig vorgehalten werden müssen

Translation Look-Aside Buffer (1)

- **Translation Look-Aside Buffer (TLB):** schneller Hardware-Cache für zuletzt benutzte Seitentabelleneinträge
- **Assoziativ-Speicher:** bei Übersetzung einer Adresse wird deren Seitennummer gleichzeitig mit allen Einträgen des TLB verglichen.



Translation Look-Aside Buffer (2)

- Treffer im TLB → Speicherzugriff auf Seitentabelle unnötig
- Fehltreffer → Zugriff auf die Seitentabelle; alten Eintrag im TLB durch neuen ersetzen
- Trefferquote (hit ratio) beeinflusst die durchschnittliche Zeit einer Adressübersetzung.
- Lokalitätsprinzip: Programme greifen meist auf benachbarte Adressen zu → auch bei kleinen TLBs hohe Trefferquoten (typisch: 80-98%).

Lokalitätsprinzip

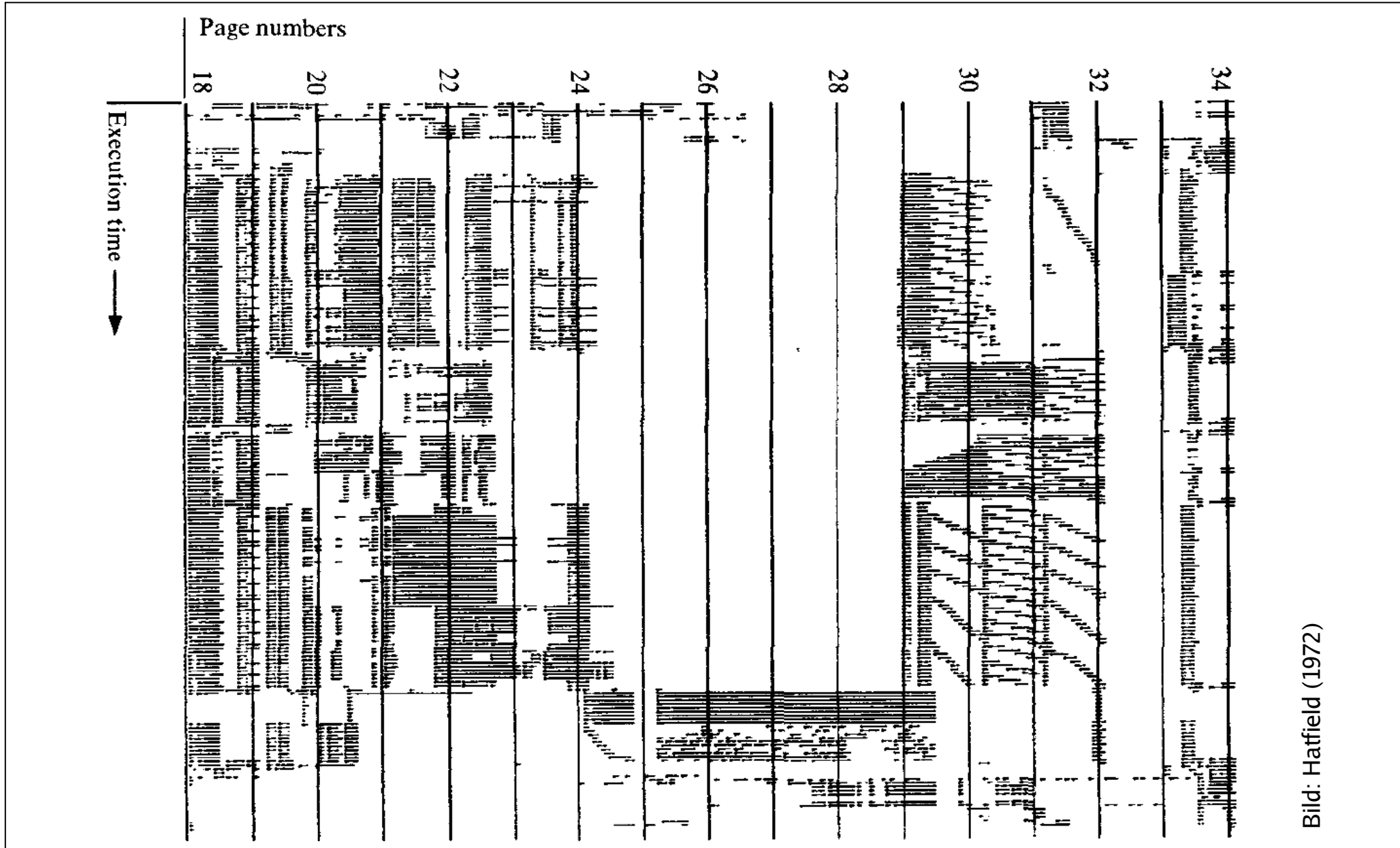


Bild: Hatfield (1972)

Translation Look-Aside Buffer (3)

- Inhalt des TLB ist prozess-spezifisch!
Zwei Möglichkeiten:
 - Jeder Eintrag enthält ein „valid bit“. Bei Prozesswechsel (Context Switch) ganzen TLB invalidieren.
 - Jeder Eintrag im TLB enthält Prozessidentifikation (PID), die mit der PID des zugreifenden Prozesses verglichen wird.
- Beispiele für TLB-Größen:
 - Intel 80486: 32 Einträge.
 - Pentium-4, PowerPC-604: 128 Einträge für jeweils Code und Daten.

Translation Look-Aside Buffer (4)

Was macht hier eigentlich das Betriebssystem?

- Page-Table-Register laden
- Im Falle eines Page Fault: Fehlende Seite aus dem Swap holen und Seitentabelle aktualisieren
- Evtl. vorher: Seitenverdrängung – welche Seite aus dem Hauptspeicher entfernen? (→ später)

Alles andere: Hardware

- Zugriff auf TLB und ggf. auf Seitentabelle
- Wenn Seite im Speicher: Berechnung der phys. Adresse
- Inhalt aus Cache oder ggf. aus Hauptspeicher holen

Invertierte Seitentabellen (1)

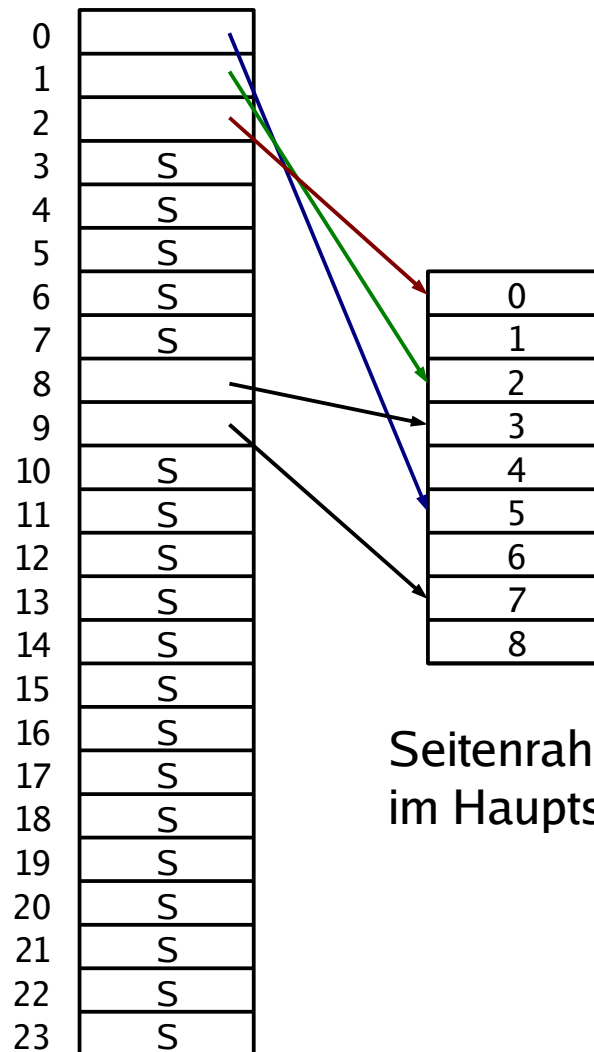
- Bei großem virtuellen Speicher sehr viele Einträge in der Seitentabelle nötig, z.B. 2^{32} Byte Adressraum, 4 KByte/Seite → über 1 Millionen Seiteneinträge, also Seitentabelle > 4 MByte (pro Prozess!)
- Platz sparen durch invertierte Seitentabellen:
 - normal: ein Eintrag pro (virtueller) Seite mit Verweis auf den Seitenrahmen (im Hauptspeicher)
 - invertiert: ein Eintrag pro Seitenrahmen mit Verweis auf Tupel (Prozess-ID, virtuelle Seite)

Invertierte Seitentabellen (2)

- Problem: Suche zu Prozess p und seiner Seite n nach dem Eintrag (p,n) in der invertierten Tabelle \rightarrow langwierig
- Auch hier TLB einsetzen, um auf „meist genutzte“ Seiten schnell zugreifen zu können
- Bei TLB-Miss hilft aber nichts: Suchen...
- Andere Lösung für Problem der großen Seitentabellen: Mehrstufiges Paging (\rightarrow gleich)

Invertierte Seitentabellen (3)

Seitentabelle



Seitenrahmen
im Hauptspeicher

Invertierte
Seitentabelle

0	2
1	-
2	1
3	8
4	-
5	0
6	-
7	9
8	-

Mehrstufiges Paging (1)

Die Seitentabelle kann sehr groß werden.

Beispiel:

- 32-Bit-Adressen,
- 4 KByte Seitengröße,
- 4 Byte pro Eintrag

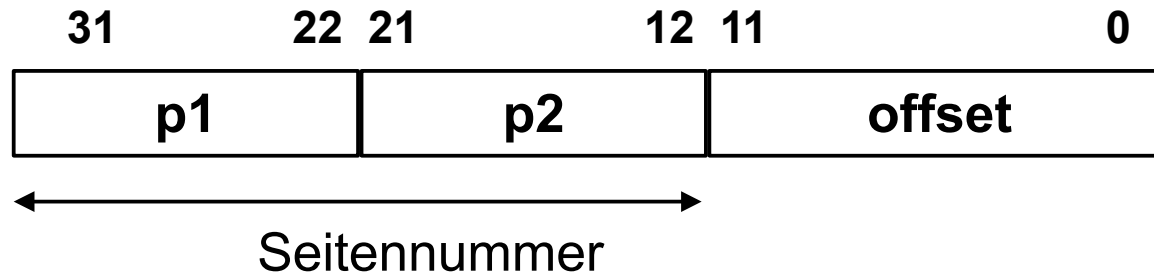
Seitentabelle:

- >1 Million Einträge,
- 4 MByte Größe (pro Prozess!)

Mehrstufiges Paging (2)

- Zweistufiges Paging:

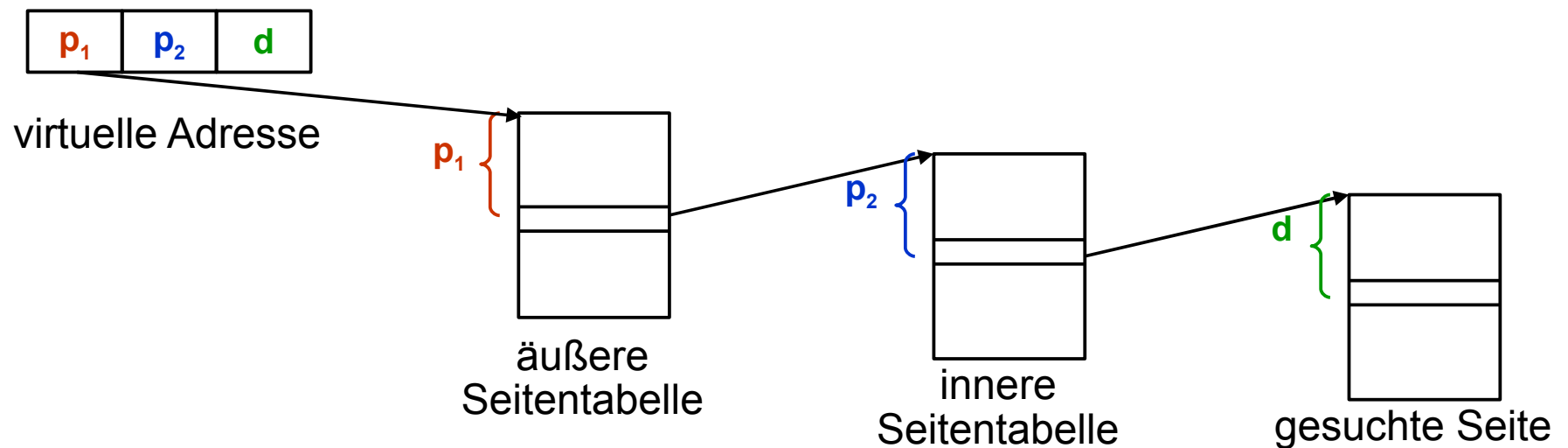
- Seitennummer noch einmal unterteilen, z. B.:



- p_1 : Index in **äußere Seitentabelle**, deren Einträge jeweils auf eine **innere Seitentabelle** zeigen
 - p_2 : Index in eine der inneren Seitentabellen, deren Einträge auf Seitenrahmen im Speicher zeigen
 - Die inneren Seitentabellen müssen nicht alle speicherresident sein
-
- Analog dreistufiges Paging etc. implementieren

Mehrstufiges Paging (3)

Adressübersetzung bei zweistufigem Paging:



Mehrstufiges Paging (4)

- Größe der Seitentabellen:

Beispiel:

p_1	p_2	offset
10	10	12

- Die äußere Seitentabelle hat 1024 Einträge, die auf (potentiell) 1024 innere Seitentabellen zeigen, die wiederum je 1024 Einträge enthalten.
- Bei einer Länge von 4 Byte pro Seitentabelleneintrag ist also jede Seitentabelle genau eine 4-KByte-Seite groß.
- Es werden nur so viele innere Seitentabellen verwendet, wie nötig.

Mehrstufiges Paging (5)

- Jede Adressübersetzung benötigt noch mehr Speicherzugriffe, deshalb ist der Einsatz von TLBs noch wichtiger.
- Als Schlüssel für den TLB werden alle Teile der Seitennummer zusammen verwendet (p_1, p_2, \dots).

Aufgabenbeispiel (1)

Paging mit folgenden Parametern:

- 32-Bit-Adressbus
- 32 KB Seitengröße
- 64 MB RAM
- 1-stufiges Paging

Zu berechnen:

- maximale Anzahl der adressierbaren virtuellen Seiten
- Größe der erforderlichen Seitentabelle (in KB)

- a) 32 KB (Seitengröße) = $2^5 \times 2^{10}$ Byte = 2^{15} Byte
d.h.: Offset ist 15 Bit lang



Also gibt es 2^{17} virtuelle Seiten

- b) Zur Seitentabelle:
In 64 MB RAM passen $64 \text{ M} / 32 \text{ K} = 2 \text{ K} = 2048$ (2^{11}) Seitenrahmen
Ein Eintrag in der Seitentabelle benötigt darum 11 Bit, in der Praxis 2 Byte.

→ Platzbedarf:

$$\begin{aligned} & \#(\text{virt. Seiten}) \times \text{Größe}(\text{Eintrag}) \\ &= 2^{17} \times 2 \text{ Byte} = 2^{18} \text{ Byte} = \underline{256 \text{ KB}} \end{aligned}$$

Aufgabenbeispiel (2)

Paging mit folgenden Parametern:

- 32-Bit-Adressbus
- 16 KB Seitengröße
- 2 GB RAM
- 3-stufiges Paging

Zu berechnen:

- maximale Anzahl der adressierbaren virtuellen Seiten
 - Größe der Seitentabelle(n)
 - Anzahl der Tabellen
- a) 16 KB (Seitengröße) = $2^4 \times 2^{10}$ Byte
= 2^{14} Byte,
d.h.: Offset ist 14 Bit lang



Seitennummer

Offset

Also gibt es 2^{18} virtuelle Seiten

b) Zur Seitentabelle:

In 2 GB RAM passen 2 G / 16 K
= 128 K = 2^{17} Seitenrahmen

Ein Eintrag in der Seitentabelle benötigt
darum 17 Bit, in der Praxis 4 Byte.

→ Platzbedarf **einer** Tabelle:

$$\begin{aligned} & \#(\text{Einträge}) \times \text{Größe}(\text{Eintrag}) \\ & = 2^6 \times 4 \text{ Byte} = 2^8 \text{ Byte} = 256 \text{ Byte} \end{aligned}$$

Es gibt 1 äußere, 2^6 mittlere und 2^{12}
innere Seitentabellen

Demand Paging

- Der Adressbereich eines Prozesses muss nicht vollständig im Hauptspeicher sein.
 - Das Lokalitätsprinzip besagt, dass ein Prozess in einer Zeitspanne nur relativ wenige, nahe beieinanderliegende Adressen anspricht.
 - Teile des Programms werden bei einem bestimmten Ablauf möglicherweise gar nicht benötigt (Spezialfälle, Fehlerbehandlungsroutinen etc.).

- **Demand Paging** bedeutet
 - dass eine Seite nur dann in den Speicher geladen wird, wenn der Prozess sie anspricht,
 - dass eine Seite auch wieder aus dem Speicher entfernt werden kann.
- Vorteile von Demand Paging:
 - Der Adressbereich eines Prozesses kann größer sein als der physikalische Hauptspeicher.
 - Prozesse belegen weniger Platz im Hauptspeicher, somit können mehr Prozesse gleichzeitig aktiv sein.

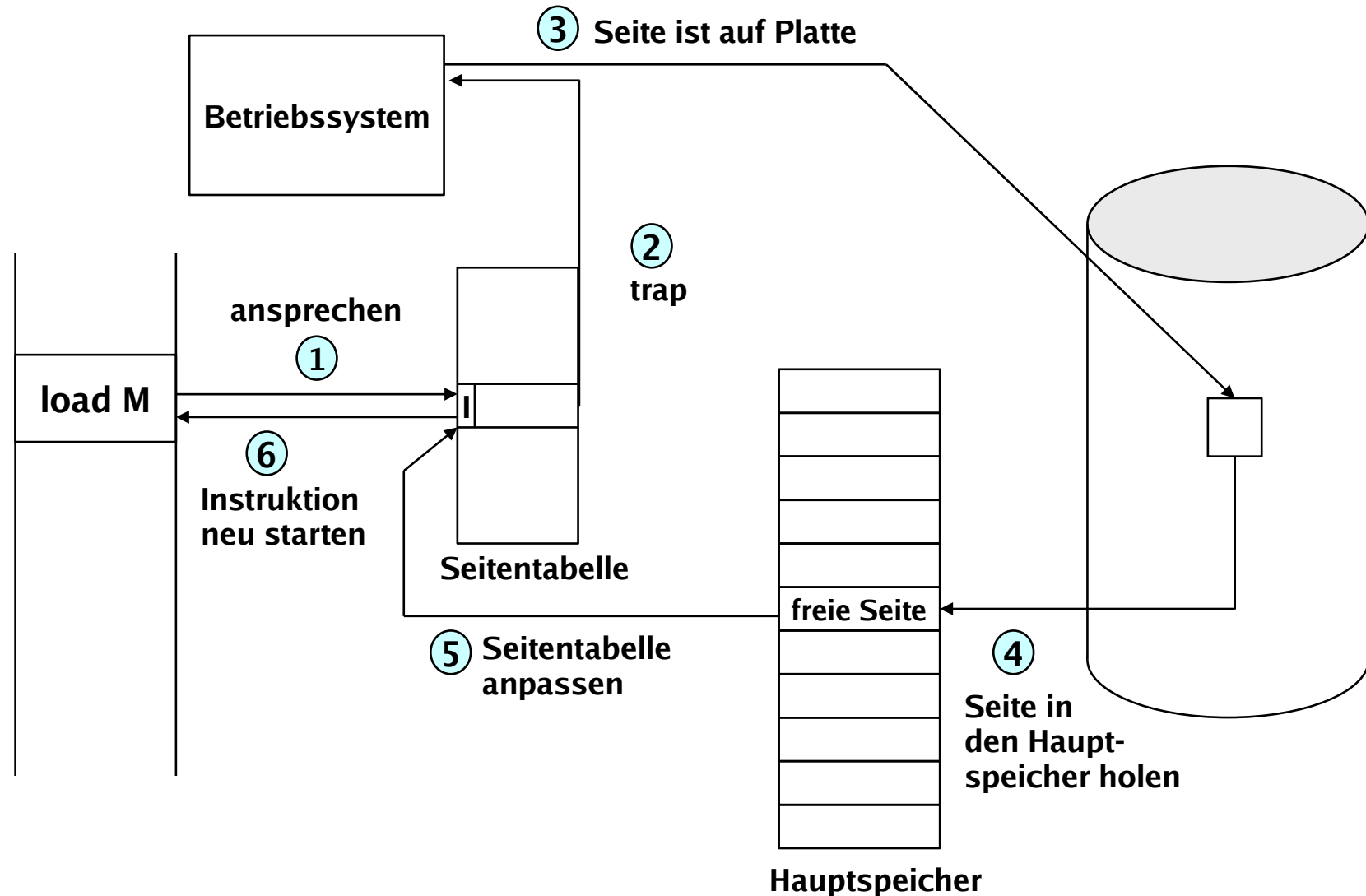
Voraussetzungen für Demand Paging (1)

- Jeder Eintrag in der Seitentabelle enthält ein **valid bit**, das angibt, ob die Seite im Speicher ist oder nicht.
- Wenn ein Prozess eine Seite anspricht, die nicht im Speicher ist, wird eine spezielle Exception ausgelöst, ein sog. **page fault**.
- Eine Betriebssystem-Routine, der **page fault handler**, lädt bei einem page fault die benötigte Seite in den Speicher.

Voraussetzungen für Demand Paging (2)

- Falls kein freier Seitenrahmen im Speicher vorhanden ist, muss eine andere Seite ersetzt werden. Für die Auswahl der zu ersetzenden Seite muss eine Strategie implementiert werden.
- Die durch den page fault unterbrochene Instruktion muss erneut ausgeführt werden (können).

Page-Fault-Behandlung



- Wenn bei einem Page Fault **kein freier Seitenrahmen** zur Verfügung steht, muss das Betriebssystem einen frei machen.
- Ein Algorithmus wählt nach einer bestimmten Strategie diesen Seitenrahmen aus.

Seitenersetzung (2)

- Falls die zu ersetzende Seite, seit sie zuletzt in den Speicher geholt wurde, verändert wurde, muss ihr aktueller Inhalt gesichert werden:
 - Ein **modify bit** (oder **dirty bit**) im Seitentabelleneintrag vermerkt, ob die Seite verändert wurde.
 - Eine veränderte Seite wird auf Platte gesichert (im sog. **Page- oder Swap-Bereich**).

- Eine unveränderte Seite kann später – bei Bedarf – wieder von der alten Stelle auf der Platte geladen werden.
- Im Seitentabelleneintrag für die ersetzte Seite wird
 - das **valid bit** gelöscht,
 - vermerkt, von wo die Seite wieder geladen werden kann.