

Memoria Virtuale

1

Memoria Virtuale

- Definizione
 - è la tecnica che permette l'esecuzione di processi che non sono completamente caricati in memoria principale
- Considerazioni
 - permette di eseguire in concorrenza processi che nel loro complesso (o anche singolarmente) hanno necessità di memoria maggiore di quella disponibile
 - cioè permette di separare la memoria logica vista dall'utente (programmatore) dalla memoria fisica

2

Memoria Virtuale

- Requisiti di un'architettura di Von Neumann (ciclo di fetch ecc.)
 - Le istruzioni da eseguire e i dati su cui operano devono essere in memoria principale
- tuttavia
 - non è necessario che l'intero spazio di indirizzamento logico di un processo sia in memoria principale
 - i processi non utilizzano tutto il loro spazio di indirizzamento *contemporaneamente*
 - Ad esempio
 - * routine di gestione di errore
 - * strutture dati allocate con dimensioni massime ma utilizzate solo parzialmente

3

Memoria Virtuale

- Implementazione
 - ogni processo ha accesso ad uno *spazio di indirizzamento virtuale* che può essere più grande di quello fisico
 - gli indirizzi virtuali
 - * possono essere mappati su indirizzi fisici della memoria principale
 - * oppure, possono essere mappati su memoria secondaria (disco)
 - in caso di accesso ad indirizzi virtuali mappati in memoria secondari
 - * i dati associati vengono trasferiti in memoria principale
 - * se la memoria principale è piena, si spostano in memoria secondaria i dati in memoria principale che sono considerati meno utili

4

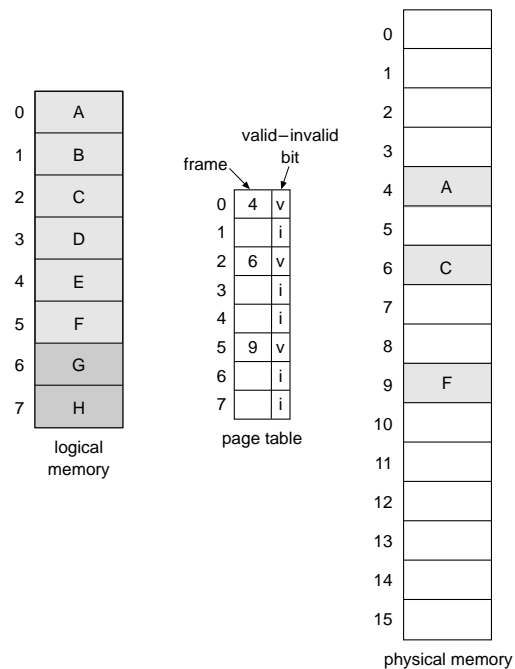
Memoria Virtuale - Implementazione

- Paginazione su richiesta (*demand paging*)
 - si utilizza la tecnica della paginazione, ammettendo però che alcune pagine possano essere in memoria secondaria
- Nella tabella delle pagine di ogni singolo processo
 - si utilizza un bit (bit di validità) che indica se la pagina è presente o meno in memoria principale
- Quando un processo tenta di accedere ad una pagina non in memoria
 - il processore genera una *trap* (*page fault*)
 - una componente del S.O. (*pager*) si occupa di caricare la pagina mancante e di aggiornare di conseguenza la tabella delle pagine

5

Paginazione su richiesta - Esempio

6



Swapping vs. Paging

Spesso si confonde *swapping* con *paging*

- Swap:
 - con questo termine si intende l'azione di copiare l'intera area di memoria usata da un processo
 - * dalla memoria secondaria alla memoria principale (*swap-in*)
 - * dalla memoria principale alla memoria secondaria (*swap-out*)
 - Utilizzata fino all'introduzione del demand paging
- Swapper: processo che implementa una politica di swapping (scheduling di medio termine)
- Demand Paging

7

– scambio (tra memoria principale e secondaria) di gruppi di pagine appartenenti ai processi

– può essere vista come una tecnica di swap di tipo (lazy), cioè viene caricato solo ciò che serve

- Pager: processo che implementa una politica di gestione delle pagine dei processi

- Anche se è una terminologia obsoleta, in alcuni S.O. il pager viene chiamato swapper (es.: Linux: `kswapd`)

- La *swap area* indica comunque l'area utilizzata dal pager in memoria secondaria (per ospitare le pagine)

Gestione del Page Fault

Vediamo più in dettaglio come viene gestito un page fault

- Supponiamo che la memoria principale sia completamente allocata
- Il processo in CPU esegue l'istruzione `load M` dove `M` è un indirizzo virtuale
- Il S.O. controlla che `M` sia un'indirizzo all'interno dello spazio di indirizzamento del processo in questione; in caso contrario genera una eccezione (segmentation fault) e abortisce il programma
- Se l'accesso è valido e la pagina logica richiesta è in memoria principale:
 - si accede alla locazione di memoria nella corrispondente pagina fisica e si completa l'istruzione

8

- Se la pagina logica richiesta non è in memoria principale (bit di validità=0):

– si invoca (tramite una trap) la routine di gestione dei page fault che deve:

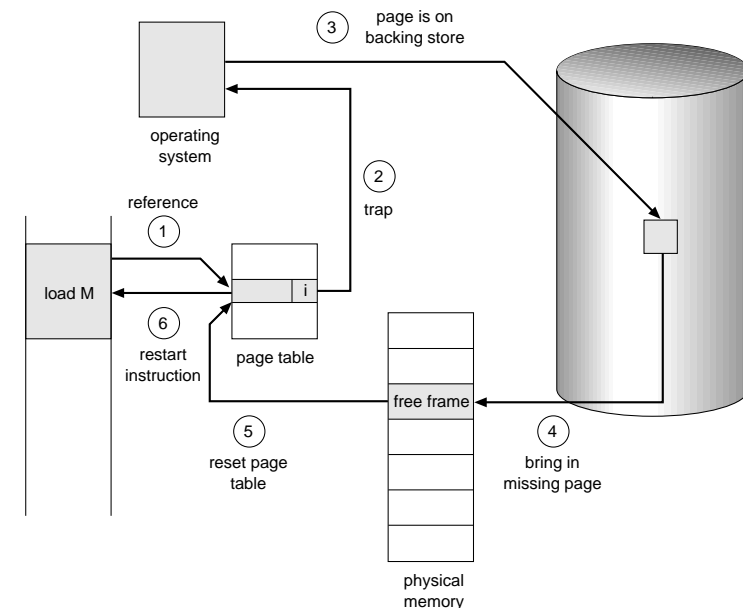
- * Trovare qualche pagina in memoria, che non sia usata, e scaricarla nella swap area su disco (*swap-out* della pagina)

- * Caricare la pagina richiesta nel frame così liberato (*swap-in* della pagina)

- * Aggiornare le tabelle delle pagine (settando il bit di validità a 1)

– L'istruzione che ha causato il page fault deve essere rieseguita in modo consistente

Gestione dei Page Fault - Esempio



9

Performance della paginazione su richiesta

- Sia p la frequenza di page fault $0 \leq p \leq 1$:
 - se $p = 0$ non si hanno page fault
 - se $p = 1$ ogni riferimento in memoria porta ad un page fault
- Inoltre siano
 - T_m = tempo per un accesso alla memoria principale
 - T_{pf} = overhead per la gestione del page fault
 - T_{sin} = tempo richiesto per swap-in
 - T_{sout} = tempo richiesto per swap-out
 - T_r = overhead richiesto per restart di un'istruzione
- Allora il *tempo effettivo di accesso* in memoria (EAT) corrisponde a

$$EAT = (1 - p) \cdot T_m + p \cdot (T_{pf} + T_{sin} + T_{sout} + T_r)$$

10

Valutazione della paginazione su richiesta

- Supponiamo che $T_m = 60$ nsec (tempo accesso alla mem. principale) e che $T_{sin} = T_{sout} = 5msec = 5 \cdot 10^6$ nsec
- Inoltre assumiamo che il 50% delle volte che una pagina deve essere rimpiazzata debba essere scaricata su disco cioè con frequenza $p/2$ dobbiamo effettuare sia swap-in che swap-out
- Supponiamo che l'overhead di page fault e restart siano trascurabili allora
$$EAT = 60 \cdot (1 - p) + (T_{sin} + T_{sout}) \cdot p/2 + (T_{sin}) \cdot p/2$$
$$= 60 \cdot (1 - p) + 5 \cdot 10^6 \cdot 1.5 \cdot p = 60 + (7.5 \cdot 10^6 - 60)p(nsec)$$
- Si ha un degrado del 10% rispetto a T_m (cioè EAT 110 percento di T_m) quando $66 = 60 + (7.5 \cdot 10^6 - 60) \cdot p$ cioè
$$p = 6 / (7.5 \cdot 10^6 - 60) = 1/1250000$$
- cioè se si verifica un page fault ogni milione (circa) di riferimenti in memoria

11

Considerazioni sul Demand Paging

- Problema di performance: serve un algoritmo di rimpiazzamento che porti al minor numero di page fault possibile
- L'accesso all'area di swap deve essere il più veloce possibile e quindi è meglio tenerla separata dal file system (possibilmente anche su un device dedicato) ed accedervi direttamente (senza passare per il file system).

12

Creazione dei processi: Copy-on-Write

La memoria virtuale con demand paging porta dei benefici anche alla fase di creazione dei processi, ad esempio con tecniche quali Copy-on-Write:

- La tecnica del Copy-on-Write permette al padre e al figlio di condividere inizialmente le stesse pagine in memoria.

Una pagina viene copiata *se e quando* viene acceduta in scrittura.
- Questa tecnica permette una creazione più veloce dei processi
- Per evitare problemi di consistenza di dati le pagine libere devono essere allocate da un set di pagine azzerate

13

Memory-Mapped I/O

La memoria virtuale con demand paging può essere utilizzata anche per rendere più efficiente la gestione dell'I/O, ad esempio con tecniche quali Memory-Mapped file I/O:

- La tecnica del Memory-mapped file I/O permette di gestire l'I/O di un file (dati in memoria secondaria) tramite accessi alla memoria principale:
 - Ogni blocco di un file viene *mappato* su una pagina di memoria virtuale
 - Un file può essere così letto come se fosse in memoria, con demand paging.
 - Dopo che un blocco è stato letto una volta, rimane caricato in memoria senza doverlo rileggere.
- Condividendo gli stessi frame in cui viene caricato, più processi possono condividere lo stesso file.

14

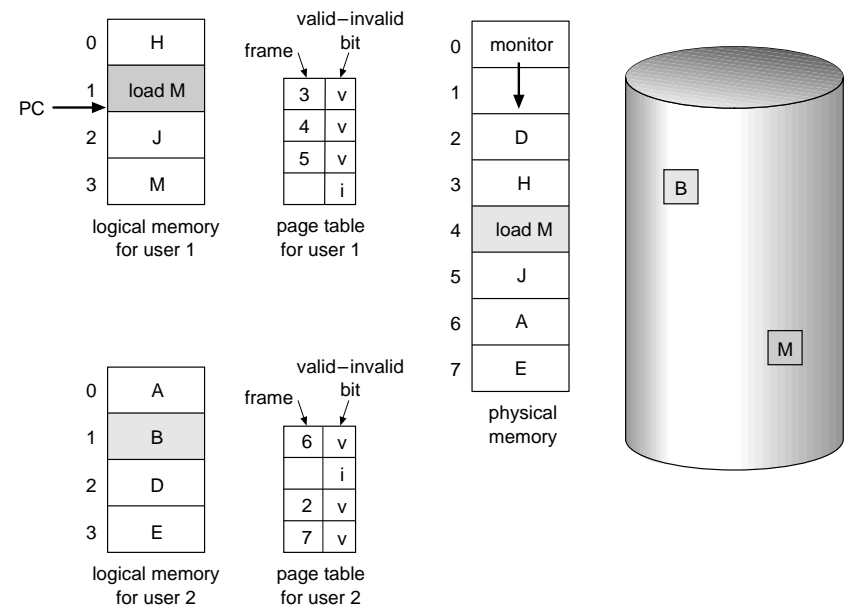
Strategie ed algoritmi per il rimpiazzamento delle pagine

Sostituzione delle pagine

- Aumentando il grado di multiprogrammazione, la memoria viene *sovrallocata*: la somma degli spazi logici dei processi in esecuzione è superiore alla dimensione della memoria fisica
- Ad un page fault, può succedere che non esistono frame liberi
- Si modifica la routine di gestione del page fault aggiungendo la *sostituzione delle pagine* che libera un frame occupato (*vittima*)
- Bit di modifica (*dirty bit*): segnala quali pagine sono state modificate, e quindi devono essere salvate su disco. Riduce l'overhead.
- Il rimpiazzamento di pagina completa la separazione tra memoria logica e memoria fisica: una memoria logica di grandi dimensioni può essere implementata con una piccola memoria fisica.

16

Sostituzione delle pagine (cont.)



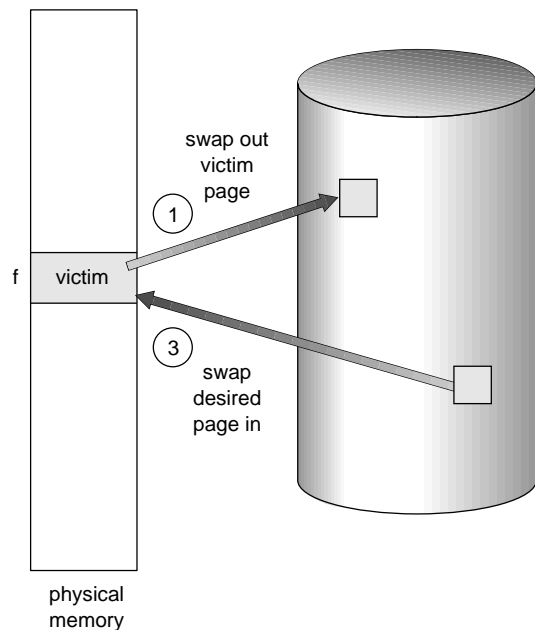
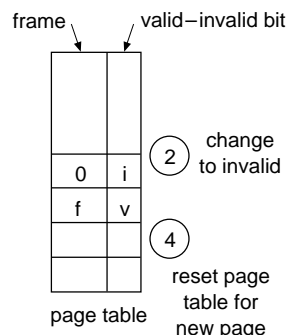
17

Algoritmi di rimpiazzamento delle pagine

- È un problema molto comune, non solo nella gestione della memoria (es: cache di CPU, di disco, di web server...)
- Si mira a minimizzare il page-fault rate.
- In generale (ma non sempre) maggiore memoria implica minor tasso di page fault
- Un modo per valutare questi algoritmi: provarli su una sequenza prefissata di accessi alla memoria, e contare il numero di page fault.
- In tutti i nostri esempi, la sequenza sarà di 5 pagine in questo ordine

1, 2, 3, 4, 1, 2, 5, 1, 2, 3, 4, 5.

18



Algoritmo First-In-First-Out (FIFO)

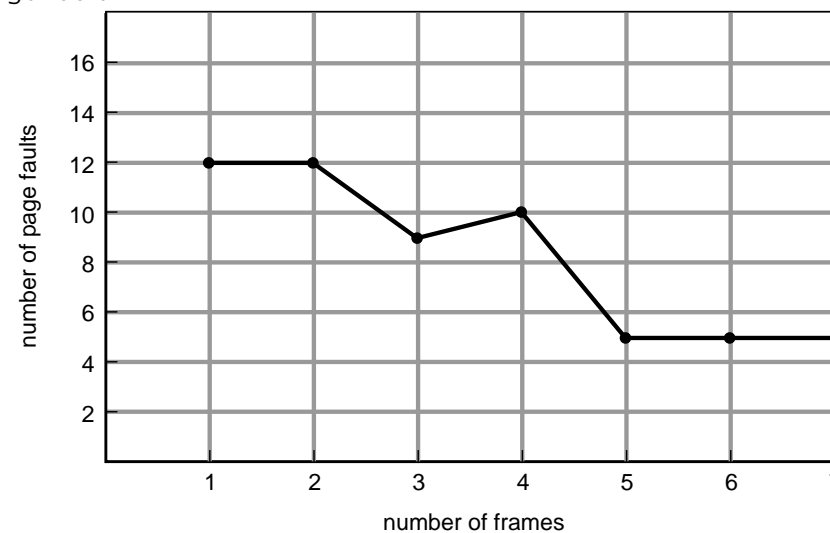
- Si rimpiazza la pagina che da più tempo è in memoria
- Data la sequenza:

1, 2, 3, 4, 1, 2, 5, 1, 2, 3, 4, 5.

 - Con 3 frame (3 pagine per volta possono essere in memoria): 9 page fault
 - Con 4 frame: 10 page fault
- Il rimpiazzamento FIFO soffre dell'*anomalia di Belady*: + memoria fisica

19

≠ – page fault!



Algoritmo ottimale (OPT o MIN)

- Si rimpiazza la pagina che non verrà riusata per il periodo più lungo

- Data la sequenza

1, 2, 3, 4, 1, 2, 5, 1, 2, 3, 4, 5.

con 4 frame: 6 page fault

- Tra tutti gli algoritmi, è quello che porta al minore numero di page fault e non soffre dell'anomalia di Belady
- Ma come si può prevedere quando verrà riusata una pagina?
- Algoritmo usato in confronti con altri algoritmi

20

Algoritmo Least Recently Used (LRU)

- Approssimazione di OPT: studiare il passato per prevedere il futuro
- Si rimpiazza la pagina che da più tempo non viene usata
- Con 4 frame: 8 page fault
- È la soluzione ottima con ricerca *all'indietro* nel tempo: LRU su una stringa di riferimenti r è OPT sulla stringa $reverse(r)$
- Quindi la frequenza di page fault per la LRU è la stessa di OPT su stringhe invertite.
- Non soffre dell'anomalia di Belady (è un *algoritmo di stack*)
- Generalmente è una buona soluzione
- Problema: LRU necessita di notevole assistenza hardware

21

Matrice di memoria

Dato un algoritmo di rimpiazzamento, e una reference string, si definisce la **matrice di memoria**: $M(m, r)$ è l'insieme delle pagine caricate all'istante r avendo m frames a disposizione

Esempio di matrice di memoria per LRU:

Reference string	0	2	1	3	5	4	6	3	7	4	7	3	3	5	5	3	1	1	1	7	1	3	4	1
	0	2	1	3	5	4	6	3	7	4	7	3	3	5	5	3	1	1	1	7	1	3	4	1
		0	2	1	3	5	4	6	3	3	4	4	7	7	7	5	5	5	3	3	7	1	3	
			0	2	1	3	5	4	6	6	6	6	4	4	4	7	7	7	5	5	5	7	7	
				0	2	1	1	5	5	5	5	5	6	6	6	4	4	4	4	4	4	4	5	5
					0	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	6	6	6	6	6	6	6	6	6
						0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
								0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Page faults	P	P	P	P	P	P	P		P				P			P							P	
Distance string	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	4	∞	4	2	3	1	5	1	2	6	1	1	4	2	3	5	3

22

Algoritmi di Stack

Un algoritmo di rimpiazzamento si dice *di stack* se per ogni reference string r , per ogni memoria m :

$$M(m, r) \subseteq M(m + 1, r)$$

Ad esempio, OPT e LRU sono algoritmi di stack. FIFO non è di stack

Fatto: Gli algoritmi di stack non soffrono dell'anomalia di Belady.

23

Implementazioni di LRU

Implementazione a contatori

- La MMU ha un contatore (32-64 bit) che viene automaticamente incrementato dopo ogni accesso in memoria.
- Ogni entry nella page table ha un registro (*reference time*)
- ogni volta che si riferisce ad una pagina, si copia il contatore nel registro della entry corrispondente
- Quando si deve liberare un frame, si cerca la pagina con il registro più basso

Molto dispendioso, se la ricerca viene parallelizzata in hardware.

24

Implementazioni di LRU (Cont.)

Implementazione a stack

- si tiene uno stack di numeri di pagina in un lista double-linked (puntatori next, previous, head, tail)
- Quando si riferisce ad una pagina, la si sposta sul top dello stack (Richiede la modifica di 6 puntatori).
- Quando si deve liberare un frame, la pagina da swappare è quella in fondo allo stack: non serve fare una ricerca

Implementabile in software (microcodice). Costoso in termini di tempo.

25

Approssimazioni di LRU: reference bit e NFU

Bit di riferimento (*reference bit*)

- Associare ad ogni pagina un bit R , inizialmente =0
- Quando si riferisce alla pagina, R viene settato a 1
- Si rimpiazza la pagina che ha $R = 0$ (se esiste).
- Non si può conoscere l'ordine: impreciso.

Variante: **Not Frequently Used** (NFU)

- Ad ogni pagina si associa un contatore
- Ad intervalli regolari (*tick*, tip. 10-20ms), per ogni entry si somma il reference bit al contatore.
- Problema: pagine usate molto tempo fa contano come quelle recenti

26

Approssimazioni di LRU: aging

Aggiungere bit supplementari di riferimento, con peso diverso.

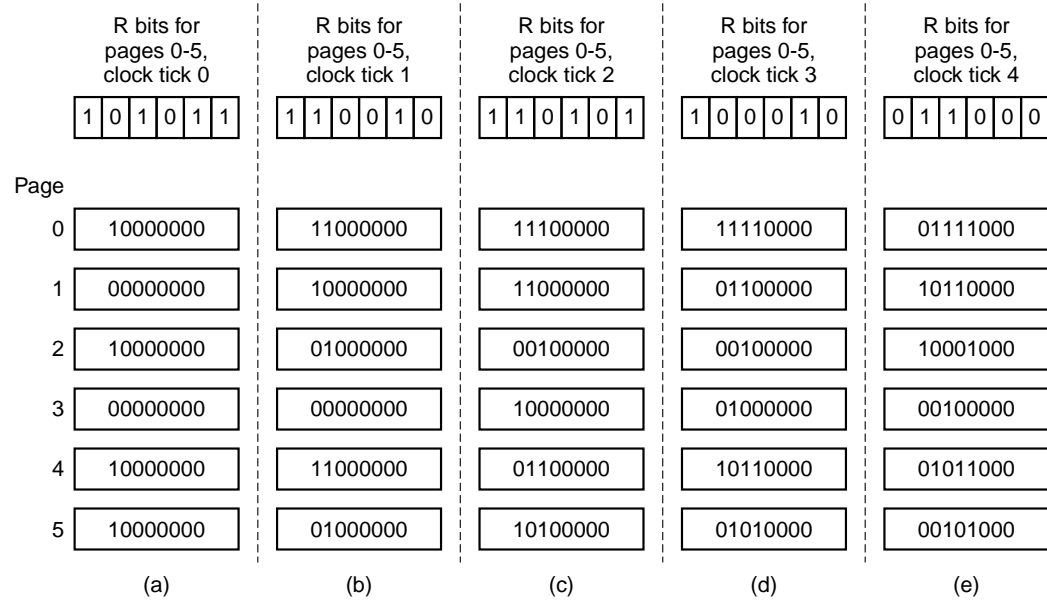
- Ad ogni pagina si associa un array di bit, inizialmente =0
- Ad intervalli regolari, un interrupt del timer fa partire una routine che sposta di un bit a destra (right-shift) gli array di tutte le pagine immettendo nel bit più significativo di ogni array il corrispondente bit di riferimento, che poi viene posto a 0
- Si rimpiazza la pagina che ha il numero binario più piccolo nell'array

Differenze con LRU:

- Non può distinguere tra pagine accedute nello stesso tick.
- Il numero di bit è finito \Rightarrow la memoria è limitata

27

In genere comunque è una buona approssimazione.



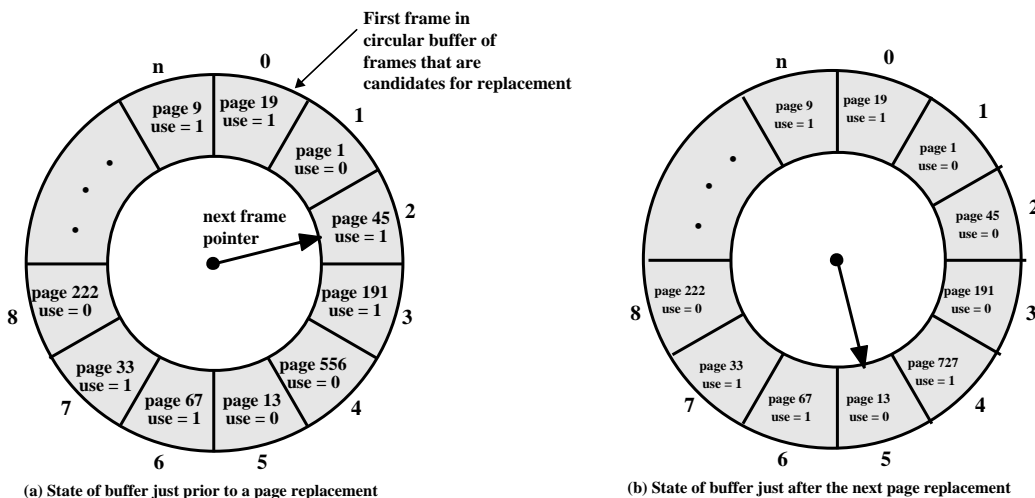
Approssimazioni di LRU: CLOCK (o "Second chance")

Idea di base: se una pagina è stata usata pesantemente di recente, allora probabilmente verrà usata pesantemente anche prossimamente.

- Utilizza il reference bit.
- Si segue un ordine "ad orologio"
- Se la pagina candidato ha il reference bit = 0, rimpiazzala
- se ha il bit = 1, allora
 - imposta il reference bit 0.
 - lascia la pagina in memoria
 - passa alla prossima pagina, seguendo le stesse regole

Nota: se tutti i bit=1, degenera in un FIFO

Buona approssimazione di LRU; usato (con varianti) in molti sistemi



Approssimazioni di LRU: CLOCK migliorato

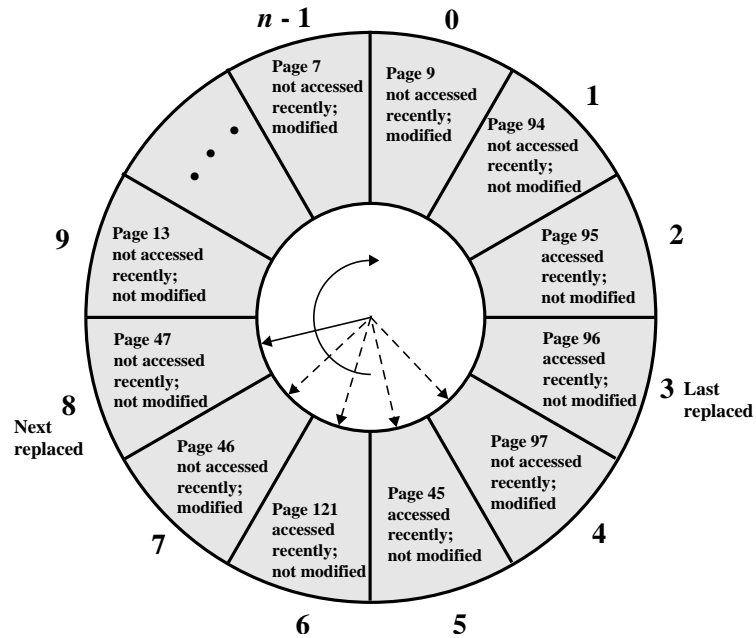
- Usare due bit per pagina: il reference (r) e il dirty (d) bit
 - non usata recentemente, non modificata ($r = 0, d = 0$): buona
 - non usata recentemente, ma modificata ($r = 0, d = 1$): meno buona
 - usata recentemente, non modificata ($r = 1, d = 0$): probabilmente verrà riusata
 - usata recentemente e modificata ($r = 1, d = 1$): molto usata
- si scandisce la coda dei frame più volte
 1. cerca una pagina con (0,0) senza modificare i bit; fine se trovata
 2. cerca una pagina con (0,1) azzerando i reference bit; fine se trovata
 3. vai a 1.
- Usato nel MacOS tradizionale (fino a 9.x)

Thrashing

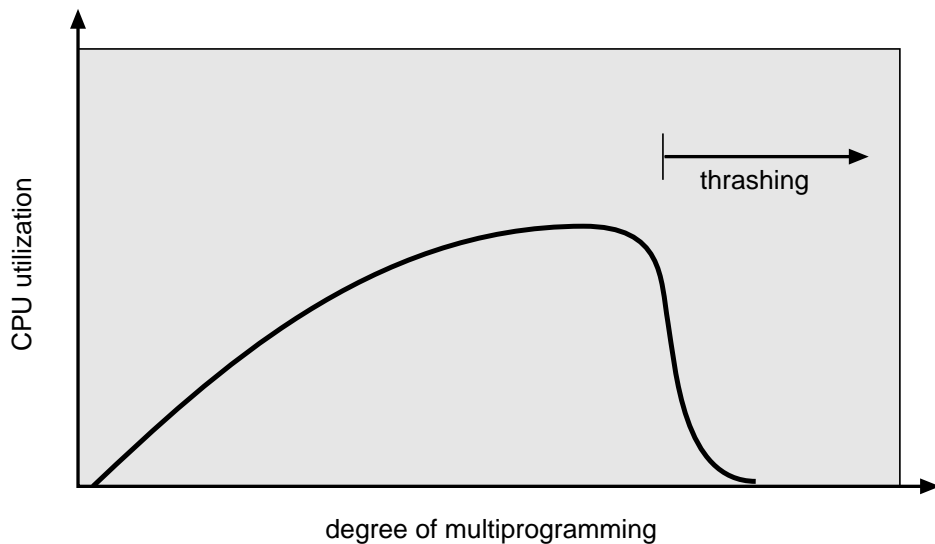
- Se un processo non ha “abbastanza” pagine, il page-fault rate è molto alto. Questo porta a
 - basso utilizzo della CPU (i processi sono impegnati in I/O)
 - il S.O. potrebbe pensare che deve aumentare il grado di multiprogrammazione (errore!)
 - un altro processo viene caricato in memoria
- *Thrashing*: uno o più processi spendono la maggior parte del loro tempo a swappare pagine dentro e fuori
- Il thrashing di un processo avviene quando la memoria assegnatagli è inferiore a quella richiesta dalla sua località

30

First frame in circular buffer for this process



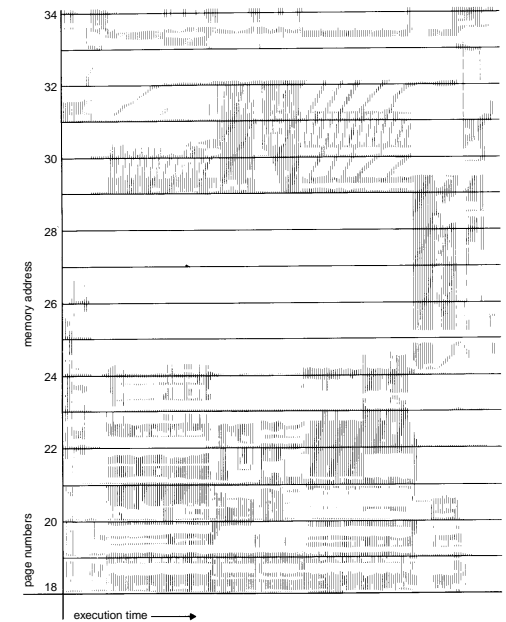
- Il thrashing del sistema avviene quando la memoria fisica è inferiore somma delle località dei processi in esecuzione. Può essere causato da un processo che si espande e in presenza di rimpiazzamento globale.



Principio di località

Ma allora, perché la paginazione funziona? Per il principio di località

- Una *località* è un insieme di pagine che vengono utilizzate attivamente assieme dal processo.
- Il processo, durante l'esecuzione, migra da una località all'altra
- Le località si possono sovrapporre



31

Impedire il thrashing: modello del working-set

- $\Delta \equiv$ working-set window \equiv un numero fisso di riferimenti a pagine
Esempio: le pagine a cui hanno fatto riferimento le ultime 10,000 istruzioni
- WSS_i (working set del processo P_i) = numero totale di pagine riferite nell'ultimo periodo Δ . Varia nel tempo.
 - Se Δ è troppo piccolo, il WS non copre l'intera località
 - Se Δ è troppo grande, copre più località
 - Se $\Delta = \infty \Rightarrow$ copre l'intero programma e dati
- $D = \sum WSS_i \equiv$ totale frame richiesti.
- Sia $m = n$. di frame fisici disponibile. Se $D > m \Rightarrow$ thrashing.

32

Algoritmo di allocazione basato sul working set

- il sistema monitorizza il ws di ogni processo, allocandogli frame sufficienti per coprire il suo ws
- alla creazione di un nuovo processo, questo viene ammesso nella coda ready solo se ci sono frame liberi sufficienti per coprire il suo ws
- se $D > m$, allora si sospende uno dei processi per liberare la sua memoria per gli altri (diminuire il grado di multiprogrammazione — scheduling di medio termine)

Si impedisce il thrashing, massimizzando nel contempo l'uso della CPU.

33

Approssimazione del working set: registri a scorrimento

- Si approssima con un timer e il bit di riferimento
- Esempio: $\Delta = 10000$
 - Si mantengono due bit per ogni pagina (oltre al reference bit)
 - il timer manda un interrupt ogni 5000 unità di tempo
 - Quando arriva l'interrupt, si shifta il reference bit di ogni pagina nei due bit in memoria, e lo si cancella
 - Quando si deve scegliere una vittima: se uno dei tre bit è a 1, allora la pagina è nel working set
- Implementazione non completamente accurata (scarto di 5000 accessi)
- Miglioramento: 10 bit e interrupt ogni 1000 unità di tempo \Rightarrow più preciso ma anche più costoso da gestire

34

Approssimazione del working set: tempo virtuale

- Si mantiene un *tempo virtuale corrente* del processo (=n, di tick consumati da processo)
- Si eliminano pagine più vecchie di τ tick
- Ad ogni pagina, viene associato un registro contenente il tempo di ultimo riferimento
- Ad un page fault, si controlla la tabella alla ricerca di una vittima.
 - se il reference bit è a 1, si copia il TVC nel registro corrispondente, il reference viene azzerato e la pagina viene saltata
 - se il reference è a 0 e l'età $> \tau$, la pagina viene rimossa
 - se il reference è a 0 e l'età $\leq \tau$, segnati quella più vecchia (con minore tempo di ultimo riferimento). Alla peggio, questa viene cancellata.

35

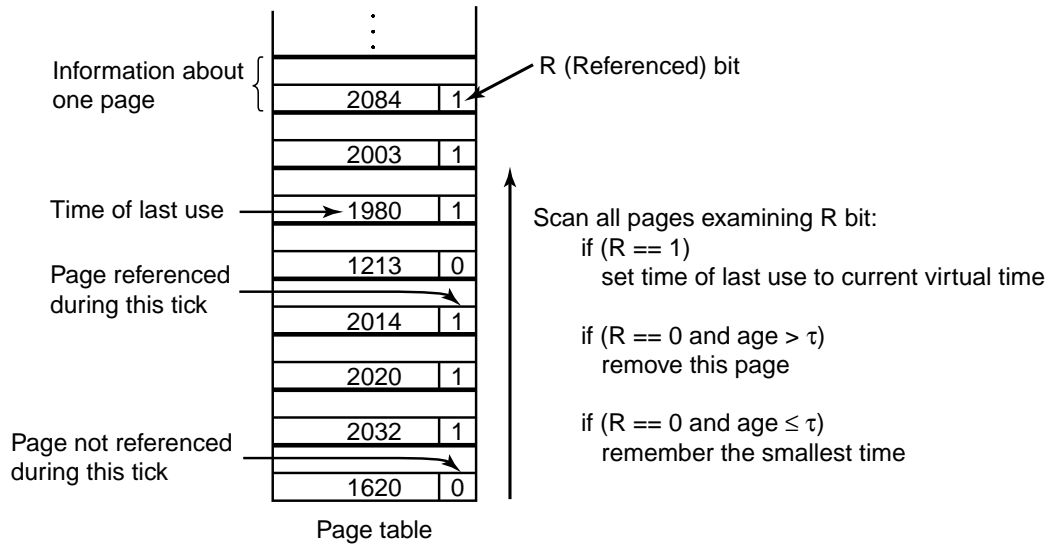
Algoritmo di rimpiazzamento WSClock

Variante del Clock che tiene conto del Working Set. Invece di contare i riferimenti, si tiene conto di una finestra temporale τ fissata (es. 100ms)

- si mantiene un contatore del tempo di CPU impiegato da ogni processo
- le pagine sono organizzate ad orologio; inizialmente, lista vuota
- ogni entry contiene i reference e dirty bit R, M , e un registro *Time of last use*, che viene copiato dal contatore ad ogni reference. La differenza tra questo registro e il contatore si chiama *età* della pagina.
- ad un page fault, si guarda prima la pagina indicata dal puntatore
 - se $R = 1$, si mette $R = 0$ e si passa avanti
 - se $R = 0$ e età $\leq \tau$: è nel working set: si passa avanti

36

2204 Current virtual time



– se $R = 0$ e età $> \tau$: se $M = 0$ allora si libera la pagina, altrimenti si schedula un pageout e si passa avanti

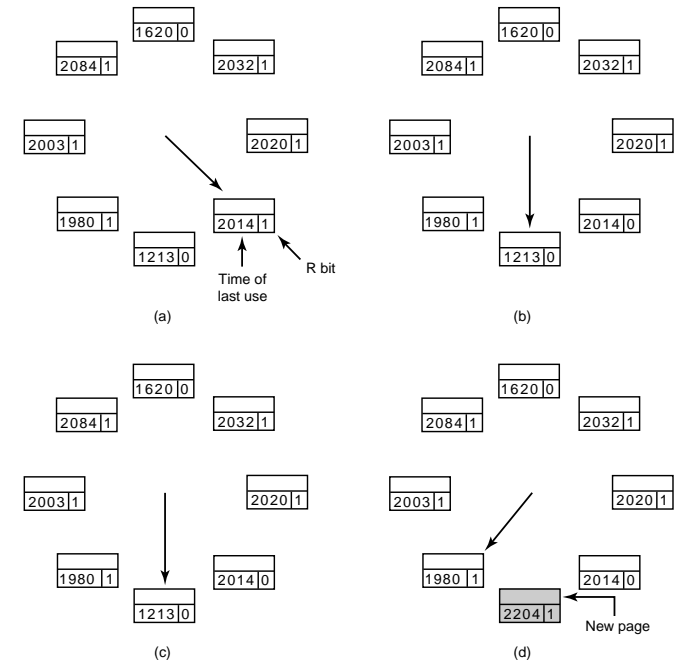
- Cosa succede se si fa un giro completo?

– se almeno un pageout è stato schedulato, si continua a girare (aspettando che le pagine schedulate vengano salvate)

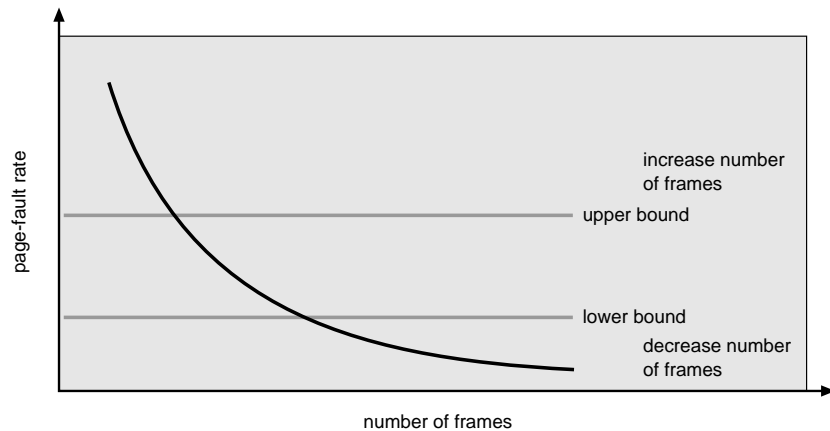
– altrimenti, significa che tutte le pagine sono nel working set. Soluzione semplice: si rimpiazza una qualsiasi pagina pulita.

Se non ci sono neanche pagine pulite, si rimpiazza la pagina corrente.

2204 Current virtual time



Impedire il thrashing: frequenza di page-fault



Si stabilisce un page-fault rate "accettabile"

- Se quello attuale è troppo basso, il processo perde un frame
- Se quello attuale è troppo alto, il processo guadagna un frame

Nota: si controlla solo il n. di frame assegnati, non quali pagine sono caricate.

37

Sostituzione globale vs. locale

- *Sostituzione locale*: ogni processo può rimpiazzare solo i propri frame.
 - Mantiene fisso il numero di frame allocati ad un processo (anche se ci sono frame liberi)
 - Il comportamento di un processo non è influenzato da quello degli altri processi
- *Sostituzione globale*: un processo sceglie un frame tra tutti i frame del sistema
 - Un processo può "rubare" un frame ad un altro
 - Sfrutta meglio la memoria fisica
 - il comportamento di un processo dipende da quello degli altri
- Dipende dall'algoritmo di rimpiazzamento scelto: se è basato su un modello di ws, si usa una sostituzione locale, altrimenti globale.

38

Algoritmi di allocazione dei frame

- Ogni processo necessita di un numero minimo di pagine imposto dall'architettura (Es.: su IBM 370, possono essere necessarie 6 pagine per poter eseguire l'istruzione MOV)

Diversi modi di assegnare i frame ai vari processi

- Allocazione libera: dare a qualsiasi processo quante frame desidera.

Funziona solo se ci sono sufficienti frame liberi.

- Allocazione equa: stesso numero di frame ad ogni processo

Porta a sprechi (non tutti i processi hanno le stesse necessità)

39

- Allocazione proporzionale: un numero di frame in proporzione a
 - dimensione del processo
 - sua priorità (Solitamente, ai page fault si prendono frame ai processi a priorità inferiore)

Esempio: due processi da 10 e 127 pagine, su 62 frame:

$$\frac{10}{127 + 10} * 62 \cong 4 \quad \frac{127}{127 + 10} * 62 \cong 57$$

L'allocazione varia al variare del livello di multiprogrammazione: se arriva un terzo processo da 23 frame:

$$\frac{10}{127 + 10 + 23} * 62 \cong 3 \quad \frac{127}{127 + 10 + 23} * 62 \cong 49 \quad \frac{23}{127 + 10 + 23} * 62 \cong 8$$

38

Buffering di pagine

Aggiungere un insieme (*free list*) di frame liberi agli schemi visti

- il sistema cerca di mantenere sempre un po' di frame sulla free list
- quando si libera un frame,
 - se è stato modificato lo si salva su disco
 - si mette il suo dirty bit a 0
 - si sposta il frame sulla free list *senza cancellarne il contenuto*
- quando un processo produce un page fault
 - si vede se la pagina è per caso ancora sulla free list (*soft page fault*)
 - altrimenti, si prende dalla free list un frame, e vi si carica la pagina richiesta dal disco (*hard page fault*)

40

Altre considerazioni

- Prepaging: caricare in anticipo le pagine che “probabilmente” verranno usate
 - applicato al lancio dei programmi e al ripristino di processi sottoposti a swapout di medio termine
- Selezione della dimensione della pagina: solitamente imposta dall'architettura. Dimensione tipica: 4K-8K. Influenza
 - frammentazione: meglio piccola
 - dimensioni della page table: meglio grande
 - quantità di I/O: meglio piccola
 - tempo di I/O: meglio grande
 - località: meglio piccola
 - n. di page fault: meglio grande

41

Altre considerazioni (cont.)

- La struttura del programma può influenzare il page-fault rate

- Array A[1024,1024] of integer
- Ogni riga è memorizzata in una pagina
- Un frame a disposizione

Programma 1

```
for j := 1 to 1024 do
```

```
  for i := 1 to 1024 do
```

```
    A[i, j] := 0;
```

1024 × 1024 page faults

Programma 2

```
for i := 1 to 1024 do
```

```
  for j := 1 to 1024 do
```

```
    A[i, j] := 0;
```

1024 page faults

- Durante I/O, i frame contenenti i buffer non possono essere swappati
 - I/O solo in memoria di sistema ⇒ costoso
 - Lockare in memoria i frame contenenti buffer di I/O (*I/O interlock*) ⇒ delicato (un frame lockato potrebbe non essere più rilasciato)

42