

Modello della memoria in Unix

- I processi Unix lavorano su uno spazio di indirizzamento *virtuale*
Es. $0, \dots, 2^{32} - 1$ su indirizzi a 32bit
- Ogni processo ha uno spazio indirizzi separato per i segmenti text, data e stack.
- Le dimensioni di stack e data possono cambiare durante l'esecuzione
- Gli indirizzi di Text e Data crescono a partire dalla parte bassa degli indirizzi *virtuali* ($0 \rightarrow$)
- Gli indirizzi dello stack crescono a partire dalla parte alta degli indirizzi *virtuali* ($\rightarrow 2^{32}$)
- Unix supporta inoltre
 - La condivisione dei segmenti di testo e dati con copy-on-write
 - I file mappati in memoria principale (ad es. per librerie condivise)

2

Unix: Gestione della Memoria

1

Gestione della memoria in UNIX - storia

- Fino a 3BSD (1978): solo segmentazione con swapping;
- Da 3BSD: segmentazione e paginazione;
- Da 4BSD (1983): segmentazione e paginazione su richiesta

3

- Un processo in memoria (ready-to-run) necessita solo delle seguenti strutture dati:
 - user structure (id e pid, tabella file aperti, ecc)
 - tabella delle pagine (allocazione pagine logiche in memoria principale e secondaria)
- le pagine data, stack, text sono portate in memoria dinamicamente

4

Quando si alloca la memoria

- Un processo può richiedere memoria nei seguenti casi:
 1. Al momento della creazione tramite fork (allocazione di memoria per i segmenti data e stack);
 2. Chiamata della funzione di sistema `malloc` (estende il segmento data);
 3. Lo stack cresce oltre le dimensioni prefissate del segmento stack;
 4. Si accede in scrittura ad una pagina condivisa tra due processi e gestita il metodo copy-on-write
- Inoltre potrebbe essere necessario caricare memoria ad un processo che era swapped da troppo tempo

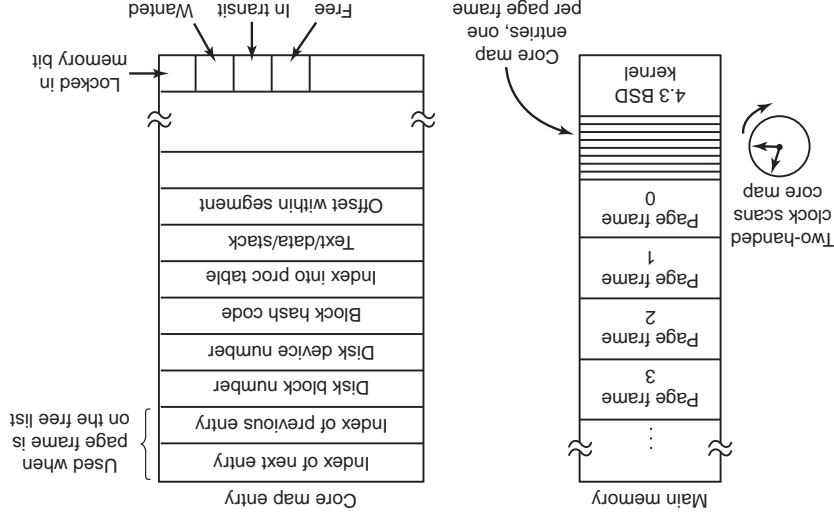
5

- se il frame è occupato mantiene
 - * l'indirizzo su disco per il frame
 - * l'indice (entry) nella tabella dei processi relativo al processo che usa la pagina fisica
 - * il puntatore all'inizio del segmento testo/dati/stack e relativo offset per il processo in questione
 - * flag utilizzati dall'algoritmo di paginazione

Gestione della memoria in UNIX

- Il sistema operativo mantiene in memoria principale una tabella con informazioni sul contenuto dei frame della memoria (*core map*)
- Ogni frame ha uno spazio disco dove si copia una pagina da rimpiazzare
- I frame liberi sono organizzati in una lista concatenata (*free list*) all'interno della *core map*
- Una entry della *core map* ha la seguente struttura:
 - se il frame è libero mantiene i puntatori al precedente e al successivo frame libero (fa parte della *free list*)

6



Nota: se pagina è di 1K e descrittore della core map è di 16byte allora la core map (1 descrittore per pagina) occupa meno del 2% della memoria

Allocazione di memoria

- Quando un processo viene lanciato, molte pagine vengono precaricate e poste sulla free list (prepaging)
- Quando un processo termina, le sue pagine vengono rimesse sulla free list
- Il sistema usa allocazione libera (quindi anche in celle non consecutive) per gestire la richiesta di pagine da parte di un processo
- Tuttavia se la free list scende sotto una certa soglia (parametro del kernel) il kernel si rifiuta di allocare nuove pagine di memoria
- La free list viene anche utilizzata come *memoria cache*: le pagine richieste da un processo che risultano *invalid* vengono cercate sulla free list, prima di essere caricate da disco
- Quando un processo termina, le sue pagine vengono messe sulla free list

7

- I due demoni lavorano sulla base di alcuni parametri di sistema
- *Lotfree*: indica il numero minimo di frame per evitare l'intervento del demone delle pagine
- *Minfree*: indica il numero minimo di frame per evitare lo swapping di processi
- *Desfree*: numero di frame liberi desiderabile per un buon funzionamento del sistema
- La relazione tra i parametri è: $Minfree < Desfree < Lotfree$

Paginazione e swapping in Unix

- In Unix la memoria principale viene gestita da due demoni:
 - Lo swapper (processo 1) che si occupa di rimuovere *processi* dalla memoria
 - Il *demone delle pagine* o *pagedaemon* (processo 2) che si occupa del rimpiazzamento delle pagine

8

Esempio Tuning del Kernel di Unix Solaris

```
* The values specified are in pages
* (pages * pagesize (8192) / 1024 = Kbytes / 1024 = MB).
* The values listed here are the defaults for a system with 4GB of memory.
*
* physmem: 511929 Reports the physical amount of system memory
*
* lotfree: 7932 when free memory drops below this, the page
* daemon starts scanning for memory to add to it
* at the slowscan rate.
*
* minfree: 1983 as free memory drops below lotfree and nears
* minfree, it starts scanning faster. If it reaches
* it is then scanning at the fastscan rate.
*
* desfree: 3966 this is the level at which swapping begins.
```

9

Demone delle pagine

- Le pagine vengono allocate dalla lista libera dal kernel con strategia *copy-on-write*

- La free list viene mantenuta "piena" entro un certo livello dal demone delle pagine

- Il demone delle pagine viene lanciato al tempo di boot e si attiva ad intervalli regolari (tipicamente 2-4 volte al secondo) o su richiesta del kernel
- Quando viene risvegliato

- Se il numero di frame liberi (NFL) è \geq di *lotsfree* torna inattivo
- Se $NFL < lotsfree$, inizia a scorrere le pagine cercando di spostare pagine su disco fino a che non ci sono *lotsfree* pagine libere

10

L'algoritmo dell'orologio a due lancette

- L'algoritmo usa due puntatori (lancette) per scorrere la lista delle pagine allocate nella *core map*.

- Sia $NFL = \text{numero di frame liberi}$

- Fino a che $NFL > lotsfree$ si eseguono i seguenti passi:

- la prima lancetta azzera il reference bit R della pagina a cui punta correntemente

- la seconda sceglie la pagina vittima:

- * se trova $R = 0$ (cioè la pagina non è stata usata nel periodo trascorso tra il passaggio delle due lancette):

- se il dirty-bit è a 1 il frame viene salvato su disco

- il frame viene aggiunto alla free-list

- * poi si fanno avanzare i due puntatori

11

- La velocità di scansione cresce al diminuire di NFL

- Il demone utilizza una politica di rimpiazzamento *globale* (non si guarda il processo a cui appartiene la pagina)

- Come algoritmo di sostituzione delle pagine utilizza una variante dell'algoritmo dell'orologio (con due lancette invece che una)

CLOCK a due lancette (cont.)

- La distanza tra i puntatori (*handspread*) viene decisa al boot, per liberare frame abbastanza rapidamente

- Se le lancette sono vicine: solo le pagine realmente usate rimarranno in memoria

- Se le lancette sono distanti $359^\circ = \text{algoritmo dell'orologio}$ (la seconda passa dopo un giro)

- Possibile variante:

- ulteriore parametro $maxfree > lotsfree$

- quando il livello di pagine scende sotto *lotsfree*, il *pagedaemon* libera pagine fino a raggiungere *maxfree*

- Permette di evitare una potenziale instabilità del CLOCK a due lancette.

12

Swapper

- Il processo *swapper* o *sched* (PID=0, lanciato anch'esso al tempo di boot) decide quale processo deve essere swappato su disco

- Lo swapper si sveglia ogni 1-2 secondi, e interviene solo se il sistema di paginazione è sovraccarico:

— il numero di frame liberi è sotto la soglia minima ammissibile *minfree*

— Il numero medio di frame liberi nell'unità di tempo è minore di *dfree*

13

Swapping: ... e chi entra

Quando *swapper* si sveglia da sé:

1. cerca nella lista dei PCB dei processi swappati e ready, il processo swappato da più tempo, ma almeno 2 secondi (per evitare thrashing);

2. se lo trova, determina se c'è sufficiente memoria libera per la page table e la u-structure (*easy swap*) oppure no (*hard swap*);

3. se è un hard swap, libera memoria swappando qualche altro processo;

4. carica le page table e la u-structure in memoria e mette il processo in "Ready-to-run, in memory"

Si ripete finché non ci sono processi da caricare.

15

Swapping: chi esce...

- Regole di scelta del processo vittima:

— si cerca tra i processi in attesa, senza considerare quelli in memoria da meno di 2 secondi

— se ce ne sono, si prende quello con il valore *priority+tempo di residenza in memoria* più alto (nota: tempo CPU \neq tempo in memoria)

— Altrimenti, si cerca tra quelli in "ready", con lo stesso criterio

- Per il processo selezionato:

— i suoi segmenti data e stack (non il text) vengono scaricati sul device di swap; i frame vengono aggiunti alla lista dei frame liberi

— Nel PCB, viene messo lo stato "swapped" e agganciato alla lista dei processi swappati

- Si ripete fino a che sufficiente memoria viene liberata.

14

Considerazioni

Interazione tra scheduling a breve termine, a medio termine e paginazione

- minore è la priorità, maggiore è la probabilità che il processo venga swappato
- per ogni processo in esecuzione, la paginazione tende a mantenere in memoria il suo working set
- quindi, processi che non sono idle tendono a stare in memoria, mentre si tende a swappare solo processi idle da molto tempo

- nel complesso, il sistema massimizza l'utilizzo della memoria e la multiprogrammazione, limitando il thrashing e garantendo l'assenza di starvation per i processi swappati

16

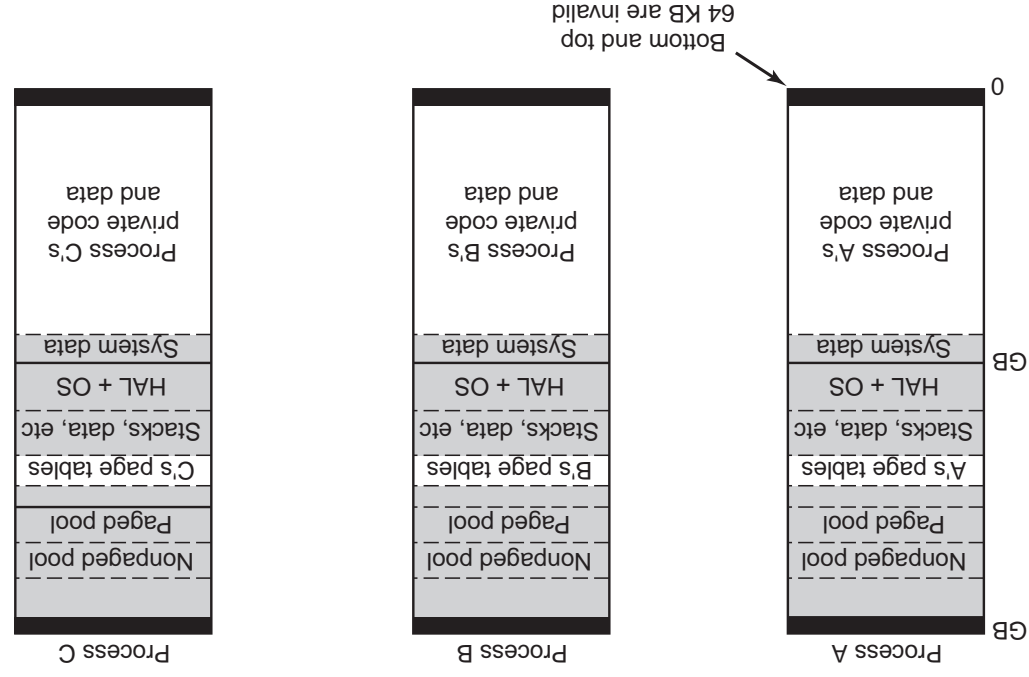
Modello della memoria in Windows 2000

- Ogni processo utente di Windows riceve uno spazio indirizzi virtuali di 4G, diviso in due parti:
 - codice e dati, nella parte bassa (< 2G) liberamente accessibile.
 - kernel, HAL (strato di astrazione hardware) e strutture di sistema (comprese le page tables) nella parte alta. La maggior parte di questo spazio non è accessibile, neanche in lettura.
- i primi ed ultimi 64kb sono invalidi per individuare rapidamente errori di programmazione (puntatori a 0 e -1).
- La memoria è puramente paginata (senza pre-paging), con copy-on-write.
- Il caricamento dei segmenti è basato fortemente sul memory mapping.
- Mappare il kernel nello spazio dei processi utenti aumenta l'efficienza delle chiamate di sistema: un thread che passa in modo kernel non deve cambiare tabelle per gestire la rilocazione

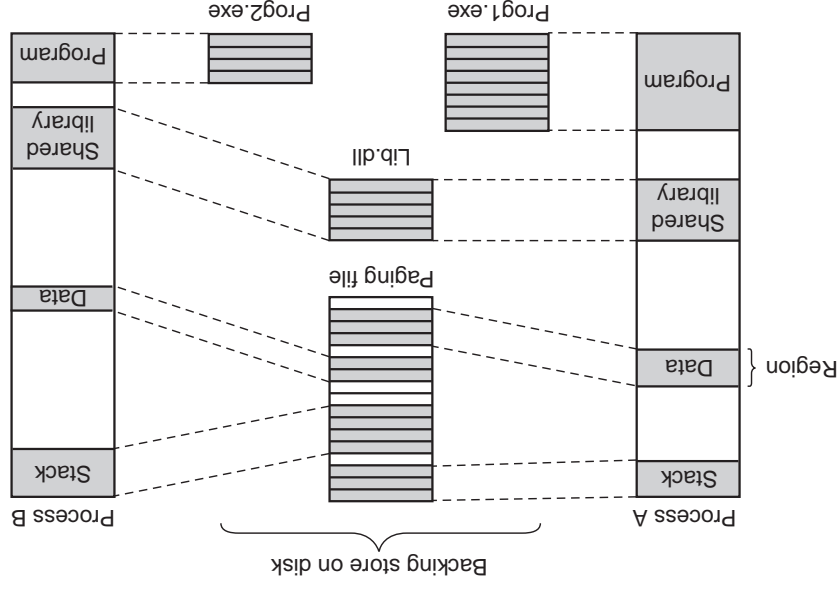
18

Windows: Gestione della Memoria

17



Mappatura dei segmenti in memoria reale e su file



19

Stati di una pagina

- *Available*: pagina non usata da nessun processo. Si divide in tre possibilità:
 - Free: riusabile
 - Standby: rimossa da un ws ma richiamabile (buffering)
 - Zeroed: riusabile e in più tutta azzerata (si cancellano i dati per ragioni di sicurezza)
- *Reserved*: riservata da un processo ma non ancora usata (ad es. spazio per lo stack di un thread). Non fa parte del ws fino a che non viene veramente usata.
- *Committed*: usata da un processo e associata ad un blocco su disco (*mappata*): la pagina fisica potrebbe non essere in memoria

21

Algoritmo di rimpiazzamento di pagina

La paginazione è basata sul modello del Working Set per i processi

- ogni processo ha un working set (insieme delle pagine mappate in memoria) e una dim. minima *min* e massima *max* (si può scendere sotto *min* e salire sopra *max*)
- Tutti i processi iniziano con lo stesso *min* e *max* (risp. 20-50 e 45-345, in proporzione alla RAM; modificabile dall'amministratore del sistema)
- Ad un page fault (*ws*=dimensione del working set)
 - se $ws < max$, la pagina viene allocata ed aggiunta al working set.
 - se $ws > max$, una pagina vittima viene scelta nel working set (politica di rimpiazzamento *locale*)
- I limiti possono cambiare nel tempo: se un processo sta paginando troppo (thrashing locale), il suo *max* viene aumentato
- vengono mantenute sempre libere almeno 512 pagine

23

Gestione della paginazione

Nessuna forma di prepaging: tutte le pagine vengono caricate su page fault.
Le pagine possono essere in diversi *stati* dai quali dipendono le sorti di un page fault
Windows utilizza la strategia del working set per gestire la paginazione

20

Casi di page fault

- La pagina riferita non è committed
 - ⇒ Terminazione del processo
- Violazione di protezione
 - ⇒ Terminazione del processo
- Scrittura su una pagina condivisa
 - ⇒ Copy-on-write su una pagina reserved
- Crescita dello stack
 - ⇒ Allocazione di una pagina azzerata
- La pagina riferita è committed (ha un indirizzo fisico associato) ma non attualmente caricata in memoria
 - ⇒ il vero page fault: pagein della pagina mancante

22

Gestione della memoria fisica

- I frame liberi sono organizzati in diverse liste mantenute dal sistema operativo attivo
- Windows 2000 utilizza strategie ed euristiche complesse (che non vedremo) per gestire la scelta della pagina fisica da allocare per una richiesta
- Le liste sono 4:
 1. Pagine modificate: pagine eliminate da un ws, associate ad un processo, ma che devono essere copiate su disco
 2. Pagine in attesa (standby): eliminate da un ws, assoc. ad un processo, consistenti con immagine su disco
 3. Pagine libere: non sono più associate ad alcun processo

24

Le pagine allocate vengono prelevate dalla *free list*:

- ogni secondo parte un thread del kernel (*balance set manager*)
- se la *free list* è troppo corta, parte il *working set manager* che esamina i *working sets* per liberare pagine
- prima i processi più grandi e idle da più tempo; il processo in foreground è considerato per ultimo
- se un processo ha $ws > min$ o ha avuto molti page fault recentemente, viene saltato
- altrimenti una o più pagine vengono rimosse
- si ripete sempre più aggressivamente finché la *free list* ritorna accettabile
- anche parte del kernel può essere paginata
- Eventualmente un ws può scendere sotto il *min*
- non esiste completo swapout di processi

4. Azzerate (zeroed): libere e con contenuto azzerato

- le pagine nelle liste 1 e 2 si possono recuperare quando il processo corrispondente le richiede

- la lista 3 contiene pagine di processi che hanno terminato l'esecuzione

- Le pagine possono cambiare lista:

- dei demoni di scrittura di pagine mappate/modificate spostano pagine da 1 a 2

- come effetto di una deallocazione una pagina può andare da 2 a 3

- il demone *zero page thread* (gira a priorità più bassa) sposta pagine da 3 a 4: se la CPU è inattiva vengono azzerate delle pagine (più utili di pagine sporche)