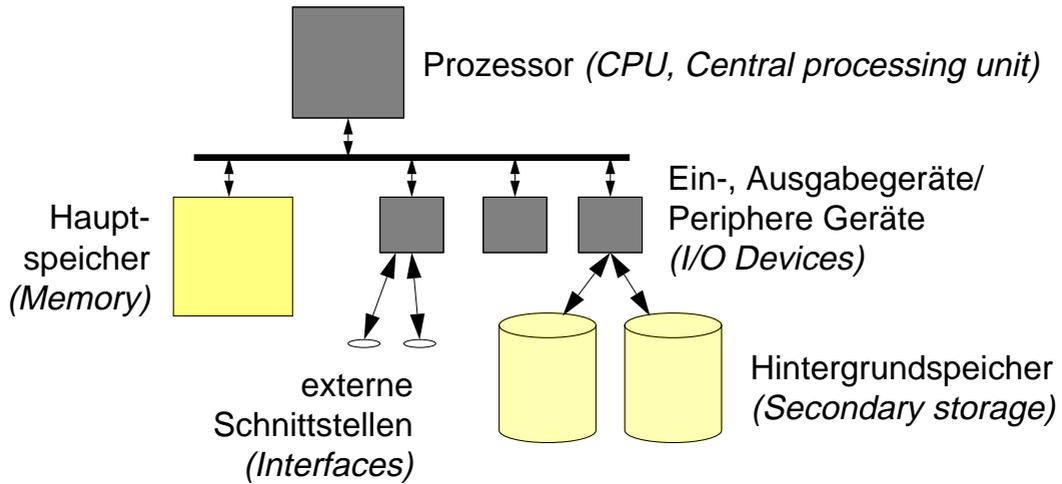


H Speicherverwaltung

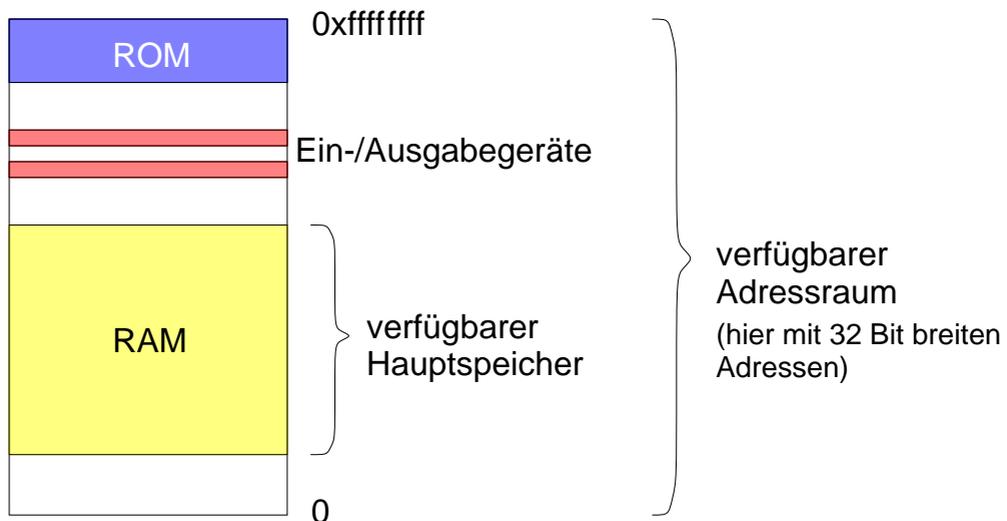
■ Betriebsmittel Speicher



H.1 Speichervergabe

1 Problemstellung

■ Verfügbarer Speicher



1 Problemstellung (2)

- Belegung des verfügbaren Hauptspeichers durch
 - ◆ Benutzerprogramme
 - Programmbefehle (Code, Binary)
 - Programmdateien
 - ◆ Betriebssystem
 - Betriebssystemcode
 - Puffer
 - Systemvariablen
- ★ Zuteilung des Speichers nötig

2 Statische Speicherzuteilung

- Feste Bereiche für Betriebssystem und Benutzerprogramm
- ▲ Probleme:
 - ◆ Begrenzung anderer Ressourcen
(z.B. Bandbreite bei Ein-/Ausgabe wg. zu kleiner Systempuffer)
 - ◆ Ungenutzter Speicher des Betriebssystems kann von Anwendungsprogramm nicht genutzt werden und umgekehrt
- ★ Dynamische Speicherzuteilung einsetzen

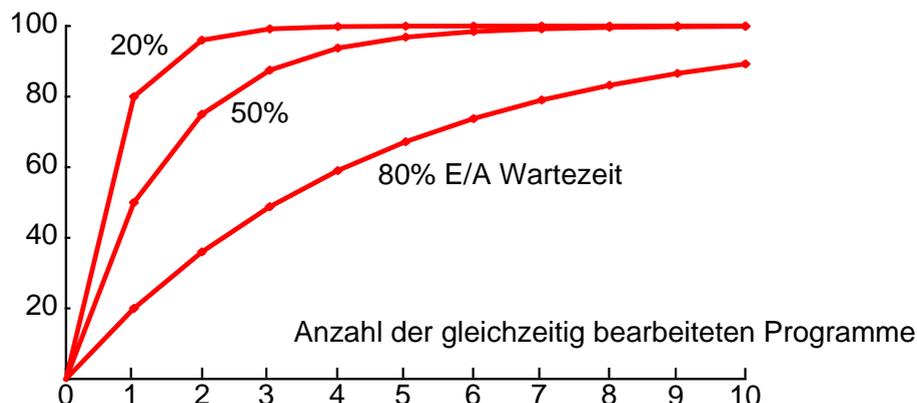
3 Dynamische Speicherzuteilung

- Segmente
 - ◆ zusammenhängender Speicherbereich
(Bereich mit aufeinanderfolgenden Adressen)
- Allokation (Anforderung) und Freigabe von Segmenten
- Ein Anwendungsprogramm besitzt üblicherweise folgende Segmente:
 - ◆ Codesegment
 - ◆ Datensegment
 - ◆ Stacksegment (für Verwaltungsinformationen, z.B. bei Funktionsaufrufen)
- ▲ Suche nach geeigneten Speicherbereichen zur Zuteilung
- ★ Speicherzuteilungsstrategien nötig

H.2 Mehrprogrammbetrieb

1 Problemstellung

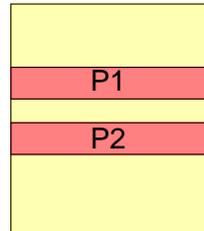
- Mehrere Prozesse laufen gleichzeitig
 - ◆ Wartezeiten von Ein-/Ausgabeoperationen ausnutzen
 - ◆ CPU Auslastung verbessern
- CPU-Nutzung in Prozent, abhängig von der Anzahl der Prozesse



1 Problemstellung (2)

▲ Mehrere Prozesse benötigen Hauptspeicher

- Prozesse liegen an verschiedenen Stellen im Hauptspeicher.
- Speicher reicht eventuell nicht für alle Prozesse.
- Schutzbedürfnis des Betriebssystems und der Prozesse untereinander

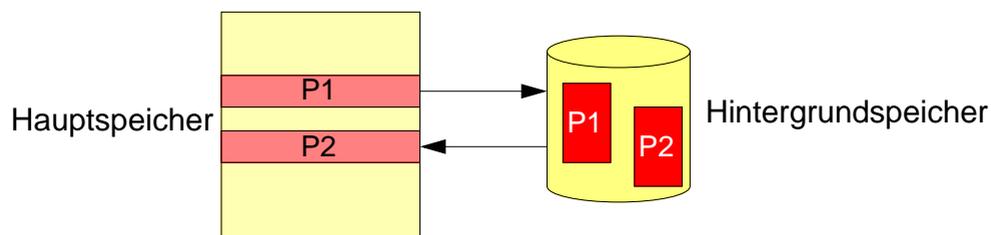


zwei Prozesse und deren Codesegmente im Speicher

- ★ Relokation von Programmbefehlen (Binaries)
- ★ Ein- und Auslagern von Prozessen
- ★ Hardwareunterstützung

2 Ein-, Auslagerung (Swapping)

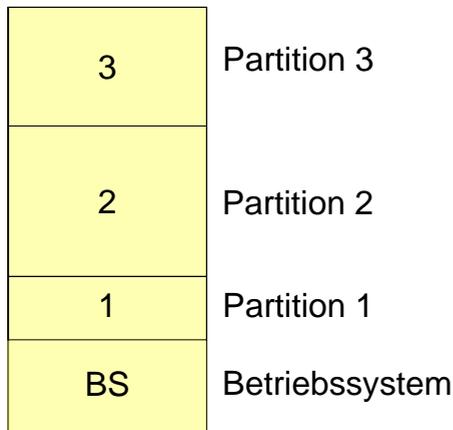
- Segmente eines Prozesses werden auf Hintergrundspeicher ausgelagert und im Hauptspeicher freigegeben
 - ◆ z.B. zur Überbrückung von Wartezeiten bei E/A oder Round-Robin Schedulingstrategie
- Einlagern der Segmente in den Hauptspeicher am Ende der Wartezeit



- ▲ Aus-, Einlagerzeit ist hoch
 - ◆ Latenzzeit der Festplatte
 - ◆ Übertragungszeit

2 Ein-, Auslagerung (2)

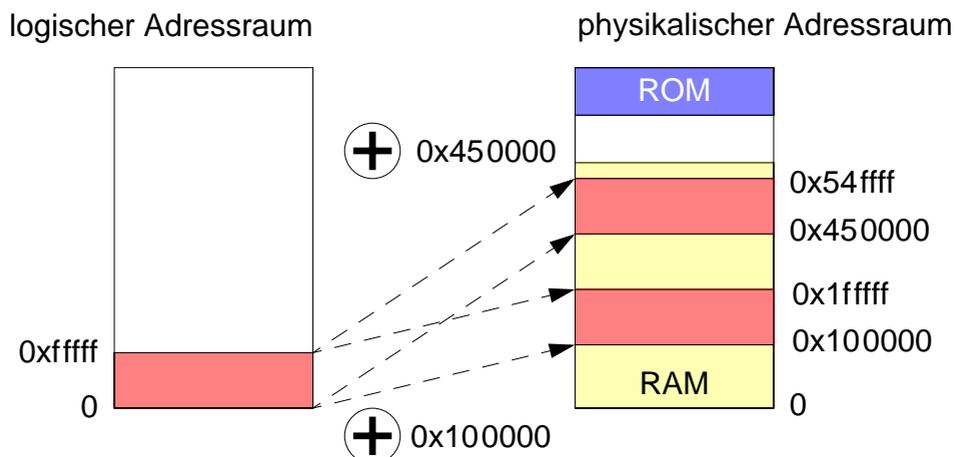
- ▲ Prozess ist statisch gebunden
 - ◆ kann nur an gleiche Stelle im Hauptspeicher wieder eingelagert werden
 - ◆ Kollisionen mit eventuell neu im Hauptspeicher befindlichen Segmenten
- ★ Mögliche Lösung: Partitionierung des Hauptspeichers



- ◆ In jeder Partition läuft nur ein Prozess
- ◆ Einlagerung erfolgt wieder in die gleiche Partition
- ◆ Speicher kann nicht optimal genutzt werden

3 Segmentierung

- Hardwareunterstützung: Umsetzung logischer in physikalische Adressen
 - ◆ Prozesse erhalten einen logischen Adressraum

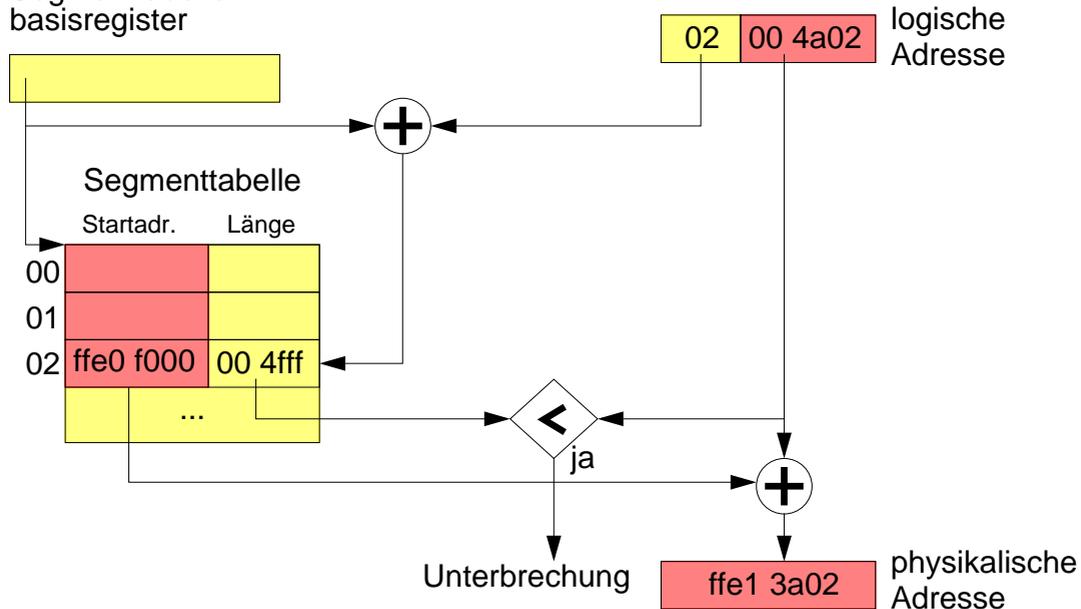


- Hardware wird MMU (*Memory management unit*) genannt

3 Segmentierung (2)

■ Realisierung mit Übersetzungstabelle

Segmenttabellen-
basisregister



3 Segmentierung (3)

■ Schutz vor Segmentübertretung

- ◆ Unterbrechung zeigt Speicherletzung an
- ◆ Programme und Betriebssystem voreinander geschützt

■ Zugriffsschutz einfach integrierbar

- ◆ z.B. Rechte zum Lesen, Schreiben und Ausführen von Befehlen, die von der MMU geprüft werden

■ Prozessumschaltung durch Austausch der Segmentbasis

- ◆ jeder Prozess hat eigene Übersetzungstabelle

■ Ein- und Auslagerung vereinfacht

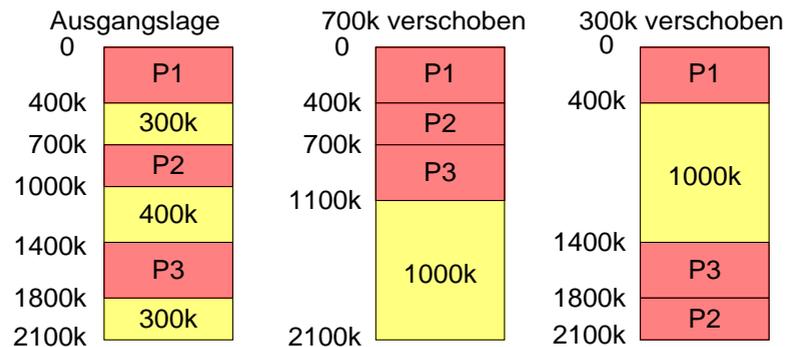
- ◆ nach Einlagerung an beliebige Stelle muß lediglich die Übersetzungstabelle angepasst werden

■ Gemeinsame Segmente möglich

- ◆ Befehlssegmente, Datensegmente (*Shared memory*)

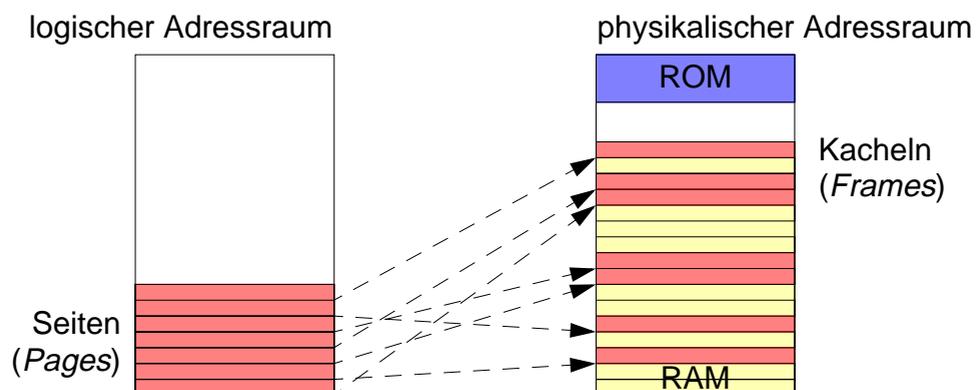
3 Segmentierung (4)

- ▲ Fragmentierung des Speichers durch häufiges Ein- und Auslagern
 - ◆ es entstehen kleine, nicht nutzbare Lücken
- ★ Kompaktifizieren
 - ◆ Segmente werden verschoben, um Lücken zu schließen; Segmenttabelle wird jeweils angepasst
 - ◆ Erzeugen von weniger aber größeren Lücken → Verringern des Verschnitts
 - ◆ aufwändige Operation, abhängig von der Größe der verschobenen Segmente



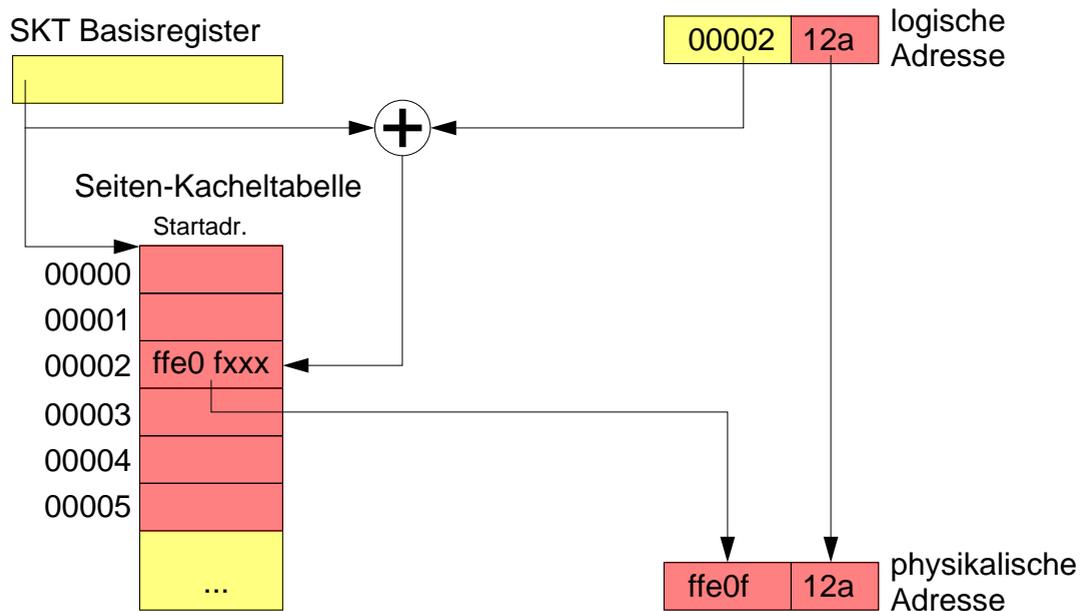
H.3 Seitenadressierung (Paging)

- Einteilung des logischen Adressraums in gleich große Seiten, die an beliebigen Stellen im physikalischen Adressraum liegen können
 - ◆ Lösung des Fragmentierungsproblem
 - ◆ keine Kompaktifizierung mehr nötig
 - ◆ Vereinfacht Speicherbelegung und Ein-, Auslagerungen



1 MMU mit Seiten-Kacheltabelle

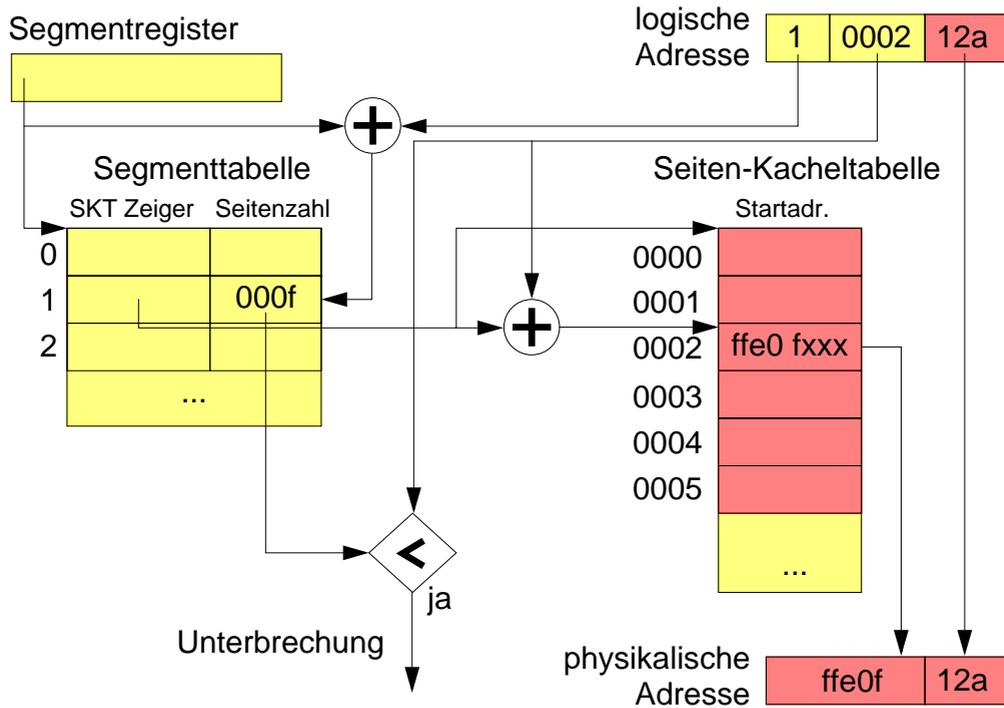
- Tabelle setzt Seiten in Kacheln um



1 MMU mit Seiten-Kacheltabelle (2)

- ▲ Seitenadressierung erzeugt internen Verschnitt
 - ◆ letzte Seite eventuell nicht vollständig genutzt
- ★ Seitengröße
 - ◆ kleine Seiten verringern internen Verschnitt, vergrößern aber die Seiten-Kacheltabelle (und umgekehrt)
 - ◆ übliche Größen: 512 Bytes — 8192 Bytes
- ▲ große Tabelle, die im Speicher gehalten werden muss
- ▲ viele implizite Speicherzugriffe nötig
- ▲ nur ein „Segment“ pro Kontext
- ★ Kombination mit Segmentierung

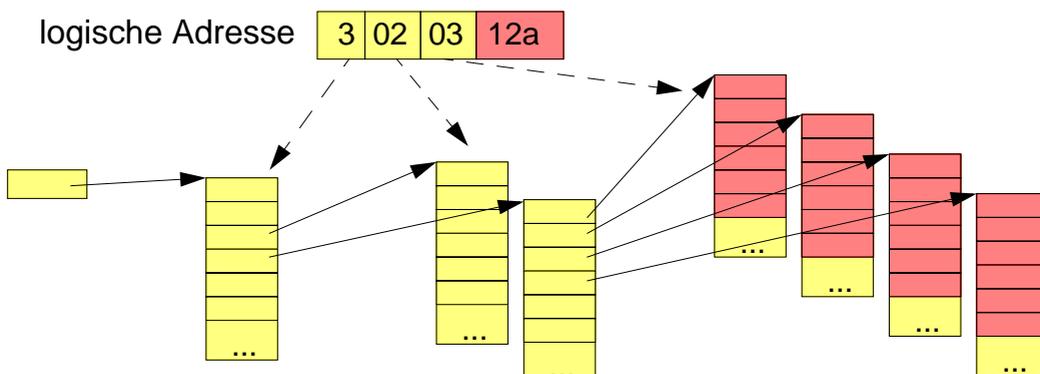
2 Segmentierung und Seitenadressierung



3 Segmentierung und Seitenadressierung (2)

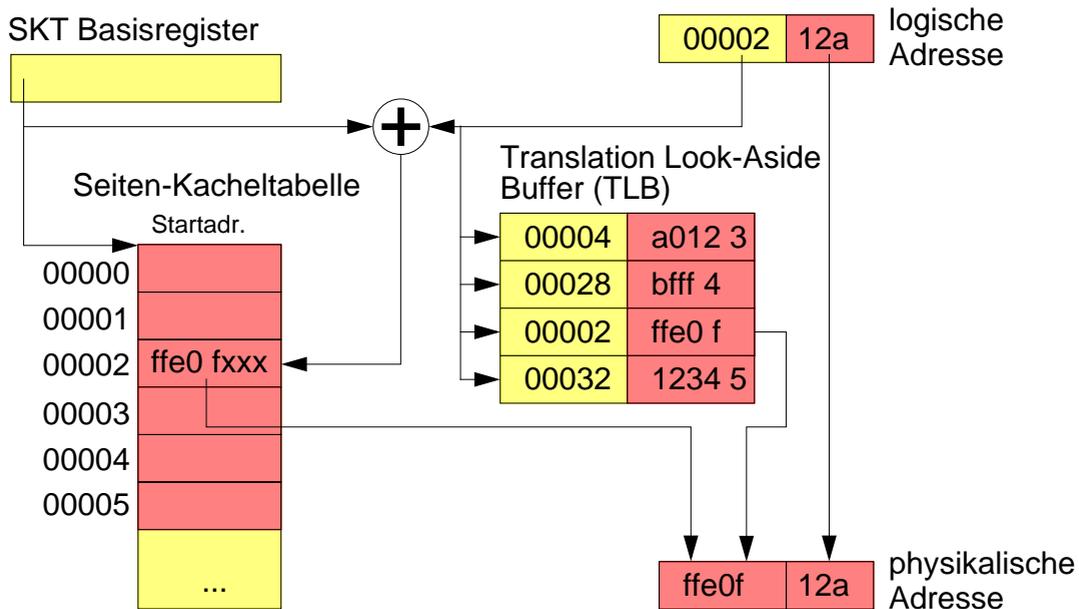
- ▲ noch mehr implizite Speicherzugriffe
- ▲ große Tabellen im Speicher
- ★ Mehrstufige Seitenadressierung mit Ein- und Auslagerung

4 Mehrstufige Seitenadressierung



5 Translation Look-Aside Buffer

- Schneller Registersatz wird konsultiert bevor auf die SKT zugegriffen wird



5 Translation Look-Aside Buffer (2)

- Schneller Zugriff auf Seitenabbildung, falls Information im voll-assoziativen Speicher des TLB
 - ◆ keine impliziten Speicherzugriffe nötig
- Bei Kontextwechseln muss TLB gelöscht werden (*Flush*)
- Bei Zugriffen auf eine nicht im TLB enthaltene Seite wird die entsprechende Zugriffsinformation in den TLB eingetragen
 - ◆ Ein alter Eintrag muss zur Ersetzung ausgesucht werden
- TLB Größe
 - ◆ Pentium: Daten TLB = 64, Code TLB = 32, Seitengröße 4K
 - ◆ Sparc V9: Daten TLB = 64, Code TLB = 64, Seitengröße 8K
 - ◆ Größere TLBs bei den üblichen Taktraten zur Zeit nicht möglich

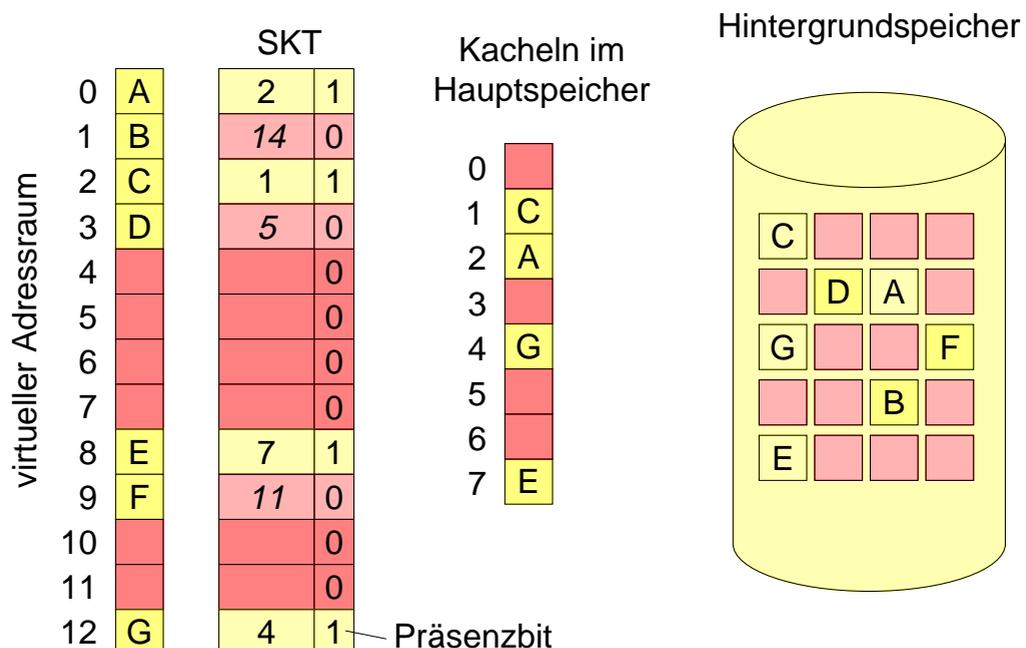
H.4 Virtueller Speicher

- Entkoppelung des Speicherbedarfs vom verfügbaren Hauptspeicher
 - ◆ Prozesse benötigen nicht alle Speicherstellen gleich häufig
 - bestimmte Befehle werden selten oder gar nicht benutzt (z.B. Fehlerbehandlungen)
 - bestimmte Datenstrukturen werden nicht voll belegt
 - ◆ Prozesse benötigen evtl. mehr Speicher als Hauptspeicher vorhanden
- Idee
 - ◆ Vortäuschen eines großen Hauptspeichers
 - ◆ Einblenden benötigter Speicherbereiche
 - ◆ Abfangen von Zugriffen auf nicht-eingeblendete Bereiche
 - ◆ Bereitstellen der benötigten Bereiche auf Anforderung
 - ◆ Auslagern nicht-benötigter Bereiche

SPL

1 Demand Paging

- Bereitstellen von Seiten auf Anforderung

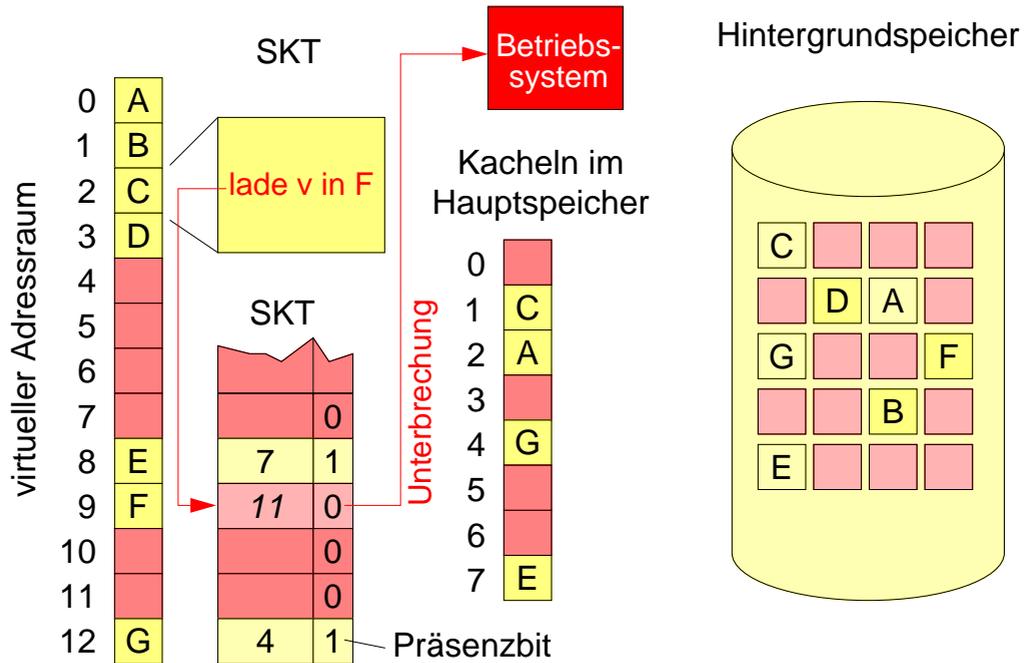


Präsenzbit

SPL

1 Demand Paging (2)

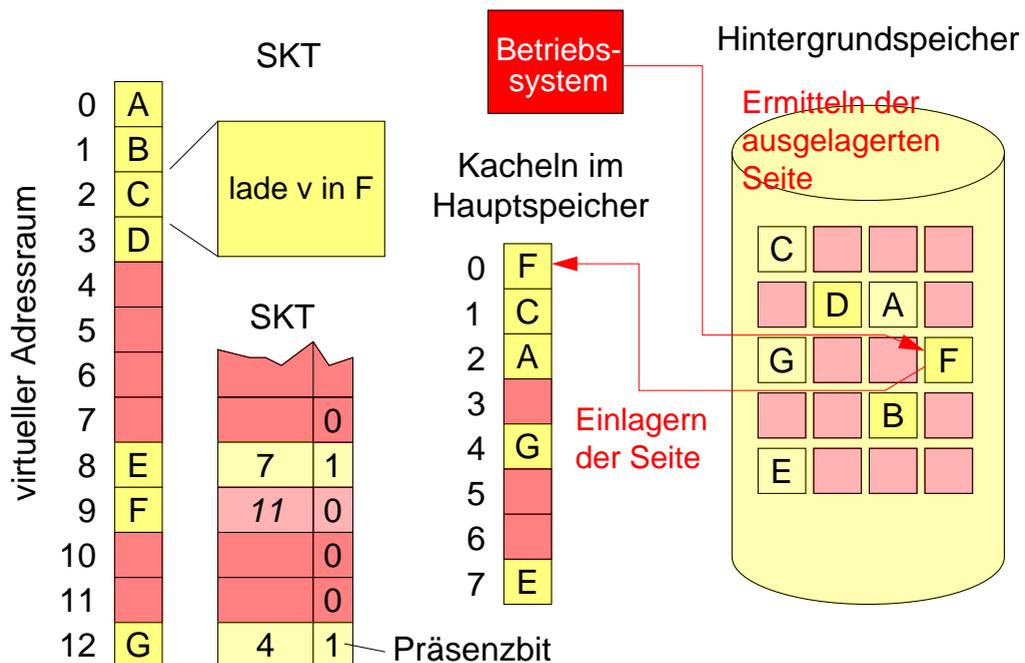
■ Reaktion auf Seitenfehler



SPL

1 Demand Paging (3)

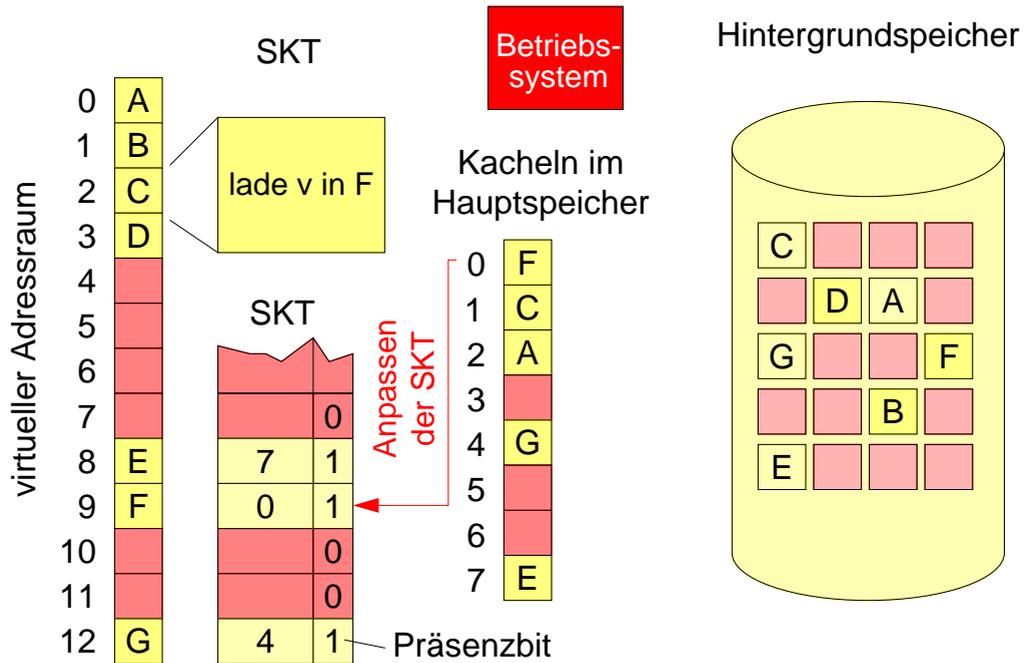
■ Reaktion auf Seitenfehler



SPL

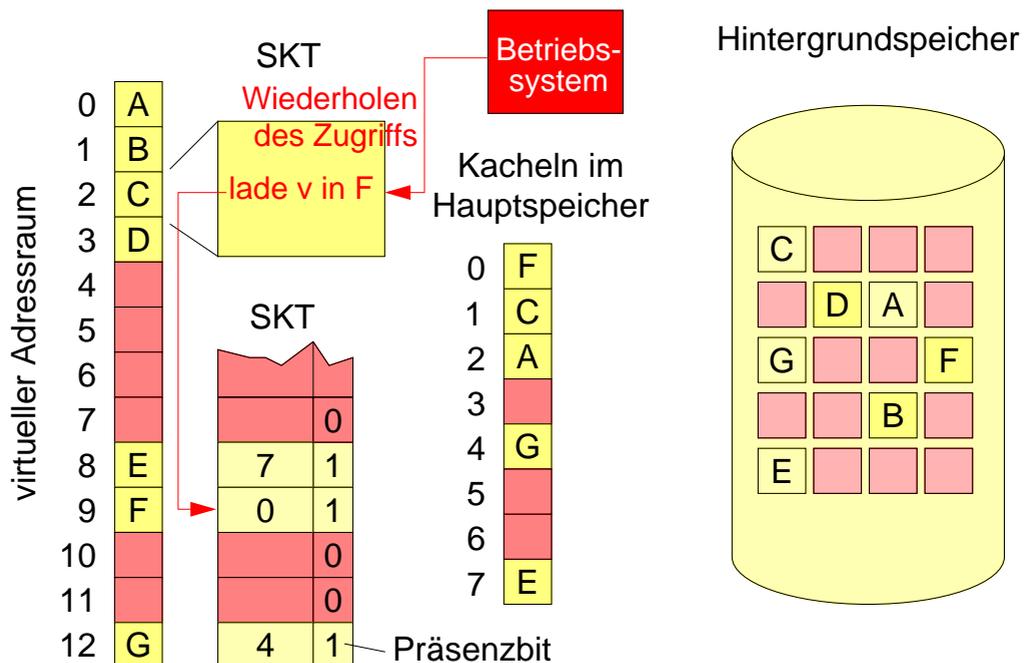
1 Demand Paging (4)

■ Reaktion auf Seitenfehler



1 Demand Paging (5)

■ Reaktion auf Seitenfehler



2 Seitenersetzung

- ▲ Was tun, wenn keine freie Kachel vorhanden?
 - ◆ Eine Seite muss verdrängt werden, um Platz für neue Seite zu schaffen!
 - ◆ Auswahl von Seiten, die nicht geändert wurden (*Dirty bit* in der SKT)
 - ◆ Verdrängung erfordert Auslagerung, falls Seite geändert wurde
- ★ Vorgang:
 - ◆ Seitenfehler (*Page fault*): Unterbrechung
 - ◆ Auslagern einer Seite, falls keine freie Kachel verfügbar
 - ◆ Einlagern der benötigten Seite
 - ◆ Wiederholung des Zugriffs
- ▲ Problem
 - ◆ Welche Seite soll ausgewählt werden?

H.5 Ersetzungsstrategien

- Betrachtung von Ersetzungsstrategien und deren Wirkung auf Referenzfolgen
- Referenzfolge
 - ◆ Folge von Seitennummern, die das Speicherzugriffsverhalten eines Prozesses abbildet
 - ◆ Ermittlung von Referenzfolgen z. B. durch Aufzeichnung der zugegriffenen Adressen
 - Reduktion der aufgezeichneten Sequenz auf Seitennummern
 - Zusammenfassung von unmittelbar hintereinanderstehenden Zugriffen auf die gleiche Seite
 - Beispiel für eine Referenzfolge: 1, 2, 3, 4, 1, 2, 5, 1, 2, 3, 4, 5

1 First-In, First-Out

- Älteste Seite wird ersetzt
- Notwendige Zustände:
 - ◆ Alter bzw. Einlagerungszeitpunkt für jede Kachel
- Ablauf der Ersetzungen (9 Einlagerungen)

Referenzfolge		1	2	3	4	1	2	5	1	2	3	4	5
Hauptspeicher	Kachel 1	1	1	1	4	4	4	5	5	5	5	5	5
	Kachel 2		2	2	2	1	1	1	1	1	3	3	3
	Kachel 3			3	3	3	2	2	2	2	2	4	4
Kontrollzustände (Alter pro Kachel)	Kachel 1	0	1	2	0	1	2	0	1	2	3	4	5
	Kachel 2	>	0	1	2	0	1	2	3	4	0	1	2
	Kachel 3	>	>	0	1	2	0	1	2	3	4	0	1

2 First-In, First-Out

- Größerer Hauptspeicher mit 4 Kacheln (10 Einlagerungen)

Referenzfolge		1	2	3	4	1	2	5	1	2	3	4	5
Hauptspeicher	Kachel 1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	4	4
	Kachel 2		2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	5
	Kachel 3			3	3	3	3	3	3	2	2	2	2
	Kachel 4				4	4	4	4	4	4	3	3	3
Kontrollzustände (Alter pro Kachel)	Kachel 1	0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	0	1
	Kachel 2	>	0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	0
	Kachel 3	>	>	0	1	2	3	4	5	0	1	2	3
	Kachel 4	>	>	>	0	1	2	3	4	5	0	1	2

- ▲ FIFO Anomalie (Belady's Anomalie, 1969)

3 Optimale Ersetzungsstrategie

- Vorwärtsabstand
 - ◆ Zeitdauer bis zum nächsten Zugriff auf die entsprechende Seite
- Strategie B_0 (OPT oder MIN) ist optimal (bei fester Kachelmenge): minimale Anzahl von Einlagerungen/Ersetzungen (hier 7)
 - ◆ „Ersetze immer die Seite mit dem größten Vorwärtsabstand!“

Referenzfolge		1	2	3	4	1	2	5	1	2	3	4	5
Hauptspeicher	Kachel 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	4	4
	Kachel 2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Kachel 3			3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
Kontrollzustände (Vorwärts- abstand)	Kachel 1	4	3	2	1	3	2	1	>	>	>	>	>
	Kachel 2	>	4	3	2	1	3	2	1	>	>	>	>
	Kachel 3	>	>	7	7	6	5	5	4	3	2	1	>

3 Optimale Ersetzungsstrategie (2)

- Vergrößerung des Hauptspeichers (4 Kacheln): 6 Einlagerungen

Referenzfolge		1	2	3	4	1	2	5	1	2	3	4	5
Hauptspeicher	Kachel 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4
	Kachel 2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Kachel 3			3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	Kachel 4				4	4	4	5	5	5	5	5	5
Kontrollzustände (Vorwärts- abstand)	Kachel 1	4	3	2	1	3	2	1	>	>	>	>	>
	Kachel 2	>	4	3	2	1	3	2	1	>	>	>	>
	Kachel 3	>	>	7	6	5	4	3	2	1	>	>	>
	Kachel 4	>	>	>	7	6	5	5	4	3	2	1	>

- ★ keine Anomalie

3 Optimale Ersetzungsstrategie (3)

- Implementierung von B_0 nahezu unmöglich
 - ◆ Referenzfolge müsste vorher bekannt sein
 - ◆ B_0 meist nur zum Vergleich von Strategien brauchbar
- Suche nach Strategien, die möglichst nahe an B_0 kommen
 - ◆ z.B. *Least recently used* (LRU)

4 Least Recently Used (LRU)

- Rückwärtsabstand
 - ◆ Zeitdauer, seit dem letzten Zugriff auf die Seite
- LRU Strategie (10 Einlagerungen)
 - ◆ „Ersetze die Seite mit dem größten Rückwärtsabstand !“

Referenzfolge		1	2	3	4	1	2	5	1	2	3	4	5
Hauptspeicher	Kachel 1	1	1	1	4	4	4	5	5	5	3	3	3
	Kachel 2		2	2	2	1	1	1	1	1	1	4	4
	Kachel 3			3	3	3	2	2	2	2	2	2	5
Kontrollzustände (Rückwärts- abstand)	Kachel 1	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2
	Kachel 2	>	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1
	Kachel 3	>	>	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0

4 Least Recently Used (2)

- Vergrößerung des Hauptspeichers (4 Kacheln): 8 Einlagerungen

Referenzfolge		1	2	3	4	1	2	5	1	2	3	4	5
Hauptspeicher	Kachel 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5
	Kachel 2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Kachel 3			3	3	3	3	5	5	5	5	4	4
	Kachel 4				4	4	4	4	4	4	3	3	3
Kontrollzustände (Rückwärts- abstand)	Kachel 1	0	1	2	3	0	1	2	0	1	2	3	0
	Kachel 2	>	0	1	2	3	0	1	2	0	1	2	3
	Kachel 3	>	>	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1
	Kachel 4	>	>	>	0	1	2	3	4	5	0	1	2

4 Least Recently Used (3)

- Keine Anomalie
- Allgemein gilt: Es gibt eine Klasse von Algorithmen (Stack-Algorithmen), bei denen keine Anomalie auftritt:
 - Bei Stack-Algorithmen ist bei n Kacheln zu jedem Zeitpunkt eine Untermenge der Seiten eingelagert, die bei $n+1$ Kacheln zum gleichen Zeitpunkt eingelagert wären!
 - LRU: Es sind immer die letzten n benutzten Seiten eingelagert
 - B_0 : Es sind die n bereits benutzten Seiten eingelagert, die als nächstes zugegriffen werden

4 Least Recently Used (4)

- ▲ Implementierung von LRU nicht ohne Hardwareunterstützung möglich
 - ◆ CPU besitzt einen Zähler, der bei jedem Speicherzugriff erhöht wird (inkrementiert wird)
 - ◆ bei jedem Zugriff wird der aktuelle Zählerwert in den jeweiligen Seitendeskriptor geschrieben
 - ◆ Auswahl der Seite mit dem kleinsten Zählerstand

- ▲ Es muss jeder Speicherzugriff berücksichtigt werden
 - viele zusätzliche Speicherzugriffe

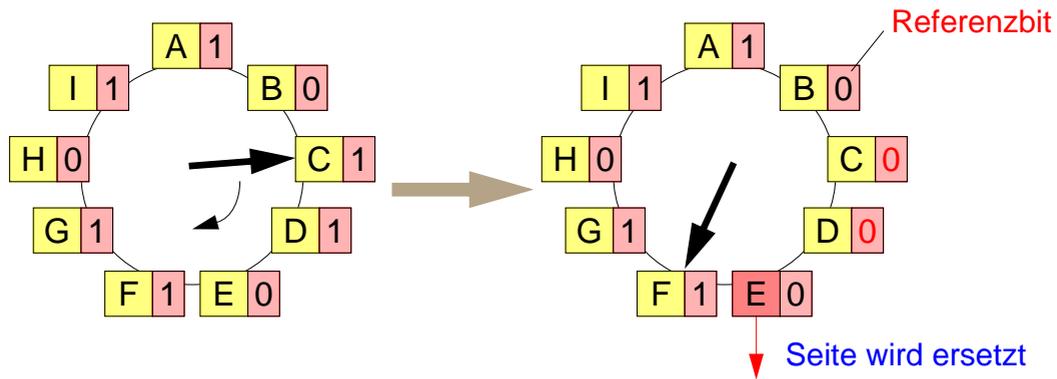
5 Second Chance (Clock)

- Einsatz von Referenzbits
 - ◆ Referenzbit im Seitendeskriptor wird automatisch durch Hardware gesetzt, wenn die Seite zugegriffen wird
 - einfacher zu implementieren
 - weniger zusätzliche Speicherzugriffe
 - moderne Prozessoren bzw. MMUs unterstützen Referenzbits (z.B. Pentium: *Access bit*)

- Ziel: Annäherung von LRU
 - ◆ das Referenzbit wird zunächst auf 0 gesetzt
 - ◆ wird eine Opferseite gesucht, so werden die Kacheln reihum inspiziert
 - ◆ ist das Referenzbit 1, so wird es auf 0 gesetzt (zweite Chance)
 - ◆ ist das Referenzbit 0, so wird die Seite ersetzt

5 Second Chance (2)

■ Implementierung mit umlaufendem Zeiger (Clock)



- ◆ an der Zeigerposition wird Referenzbit getestet
 - falls Referenzbit eins, wird Bit gelöscht und Zeiger weitergestellt
 - falls Referenzbit gleich Null, wurde ersetzbare Seite gefunden
- ◆ falls alle Referenzbits auf 1 stehen, wird Second chance zu FIFO

5 Second Chance (3)

■ Ablauf bei drei Kacheln (9 Einlagerungen)

Referenzfolge		1	2	3	4	1	2	5	1	2	3	4	5
Hauptspeicher	Kachel 1	1	1	1	4	4	4	5	5	5	5	5	5
	Kachel 2		2	2	2	1	1	1	1	1	3	3	3
	Kachel 3			3	3	3	2	2	2	2	2	4	4
Kontroll- zustände (Referenzbits)	Kachel 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
	Kachel 2	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
	Kachel 3	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1
	Umlaufzeiger	2	3	1	2	3	1	2	2	2	3	1	1

5 Second Chance (4)

- Vergrößerung des Hauptspeichers (4 Kacheln): 10 Einlagerungen

Referenzfolge		1	2	3	4	1	2	5	1	2	3	4	5
Hauptspeicher	Kachel 1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	4	4
	Kachel 2		2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	5
	Kachel 3			3	3	3	3	3	3	2	2	2	2
	Kachel 4				4	4	4	4	4	4	3	3	3
Kontroll- zustände (Referenzbits)	Kachel 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Kachel 2	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
	Kachel 3	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0
	Kachel 4	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0
	Umlaufzeiger	2	3	4	1	1	1	2	3	4	1	2	3

5 Second Chance (5)

- Second Chance zeigt FIFO Anomalie
 - ◆ Wenn alle Referenzbits gleich 1, wird nach FIFO entschieden
- Erweiterung
 - ◆ Modifikationsbit kann zusätzlich berücksichtigt werden (*Dirty bit*)
 - ◆ drei Klassen: (0,0), (1,0) und (1,1) mit (Referenzbit, Modifikationsbit)
 - ◆ Suche nach der niedrigsten Klasse (Einsatz im MacOS)

6 Freiseitenpuffer

- Statt eine Seite zu ersetzen wird permanent eine Menge freier Seiten gehalten
 - ◆ Auslagerung geschieht im „voraus“
 - ◆ Effizienter: Ersetzungszeit besteht im Wesentlichen nur aus Einlagerungszeit
- Behalten der Seitenzuordnung auch nach der Auslagerung
 - ◆ Wird die Seite doch noch benutzt bevor sie durch eine andere ersetzt wird, kann sie mit hoher Effizienz wiederverwendet werden.
 - ◆ Seite wird aus Freiseitenpuffer ausgetragen und wieder dem entsprechenden Prozess zugeordnet.

H.6 Seitenflattern (Thrashing)

- ▲ Ausgelagerte Seite wird gleich wieder angesprochen
 - ◆ Prozess verbringt mehr Zeit mit dem Warten auf das Beheben von Seitenfehler als mit der eigentlichen Ausführung
- Ursachen
 - ◆ Prozess benötigt zu viele Seiten
 - ◆ zu viele Prozesse gleichzeitig im System
 - ◆ schlechte Ersetzungsstrategie
- ★ Prozess-lokale Seitenanforderung behebt Thrashing zwischen Prozessen
- ★ Zuteilung einer genügend großen Zahl von Kacheln behebt Thrashing innerhalb der Prozessseiten
 - ◆ Begrenzung der Prozessanzahl