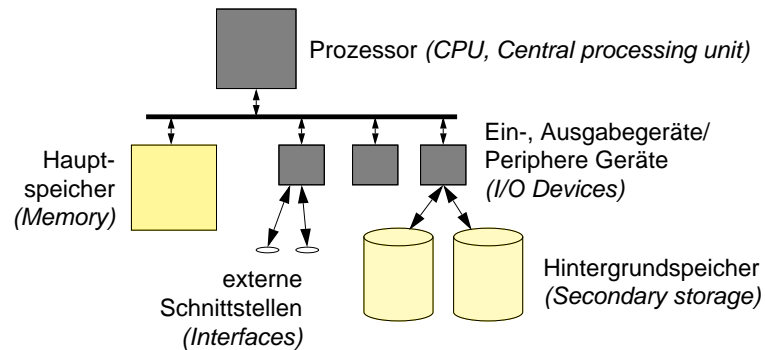


## ■ Betriebsmittel Speicher



## 1 Problemstellung (2)

### ■ Belegung des verfügbaren Hauptspeichers durch

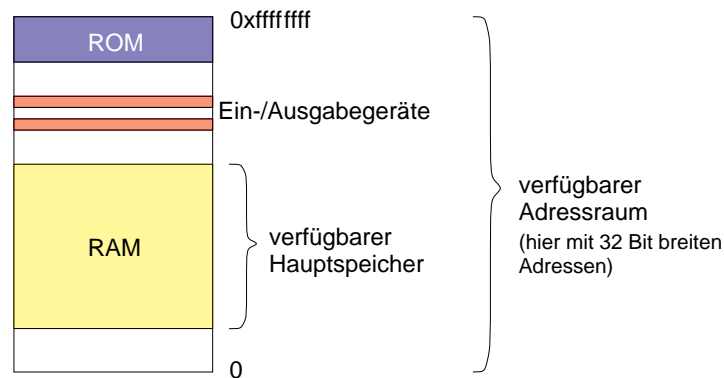
- ◆ Benutzerprogramme
  - Programmbefehle (Code, Binary)
  - Programmdaten
- ◆ Betriebssystem
  - Betriebssystemcode
  - Puffer
  - Systemvariablen

### ★ Zuteilung des Speichers nötig

## H.1 Speichervergabe

### 1 Problemstellung

#### ■ Verfügbarer Speicher



## 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

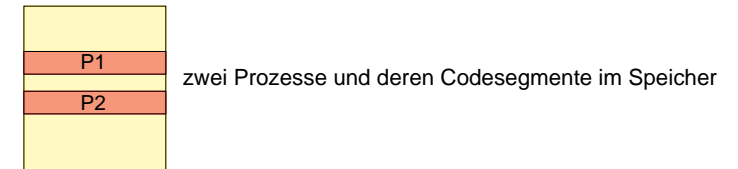
### ★ Dynamische Speicherzuteilung einsetzen

### 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

### 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

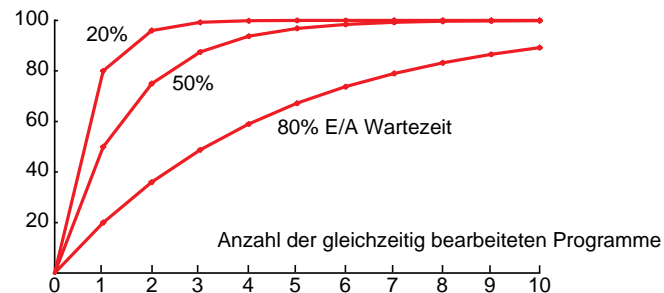


- ★ Relokation von Programmbefehlen (Binaries)
- ★ Ein- und Auslagern von Prozessen
- ★ Hardwareunterstützung

## H.2 Mehrprogrammbetrieb

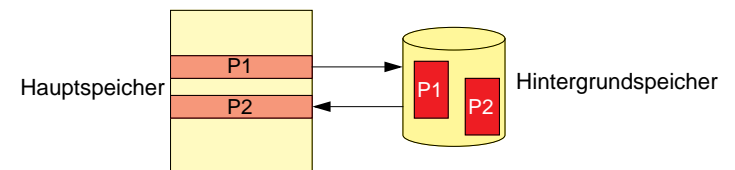
### 1 Problemstellung

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



### 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



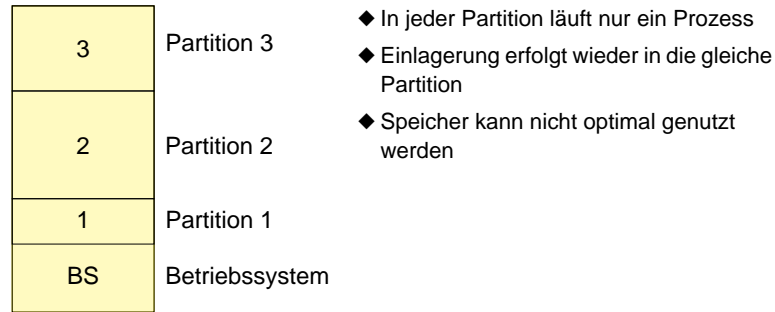
- ▲ Aus-, Einlagerzeit ist hoch
  - ◆ Latenzzeit der Festplatte
  - ◆ Übertragungszeit

## 2 Ein-, Auslagerung (2)

### ▲ Prozess ist statisch gebunden

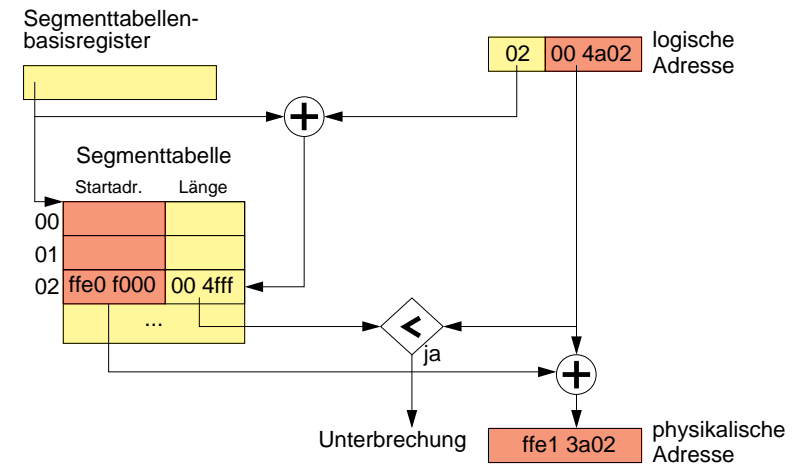
- ◆ kann nur an gleiche Stelle im Hauptspeicher wieder eingelagert werden
- ◆ Kollisionen mit eventuell neu im Hauptspeicher befindlichen Segmenten

### ★ Mögliche Lösung: Partitionierung des Hauptspeichers



## 3 Segmentierung (2)

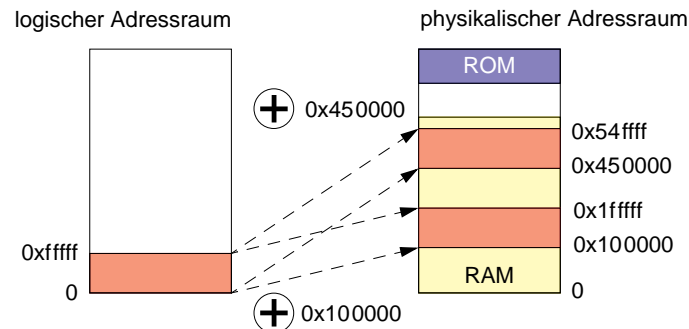
### ■ Realisierung mit Übersetzungstabelle



## 3 Segmentierung

### ■ Hardwareunterstützung: Umsetzung logischer in physikalische Adressen

- ◆ Prozesse erhalten einen logischen Adressraum



### ■ Hardware wird MMU (Memory management unit) genannt

## 3 Segmentierung (3)

### ■ Schutz vor Segmentübertretung

- ◆ Unterbrechung zeigt Speicherverletzung an
- ◆ Programme und Betriebssystem voneinander 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

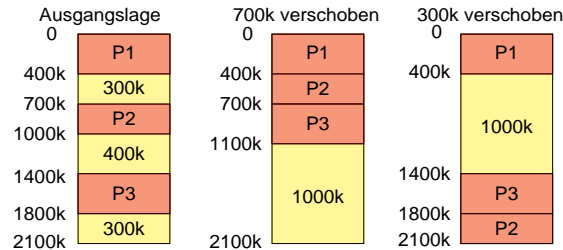
- ◆ nach Einlagerung an beliebige Stelle muß lediglich die Übersetzungstabelle angepasst werden

### ■ Gemeinsame Segmente möglich

- ◆ Befehlssegmente, Datensegmente (Shared memory)

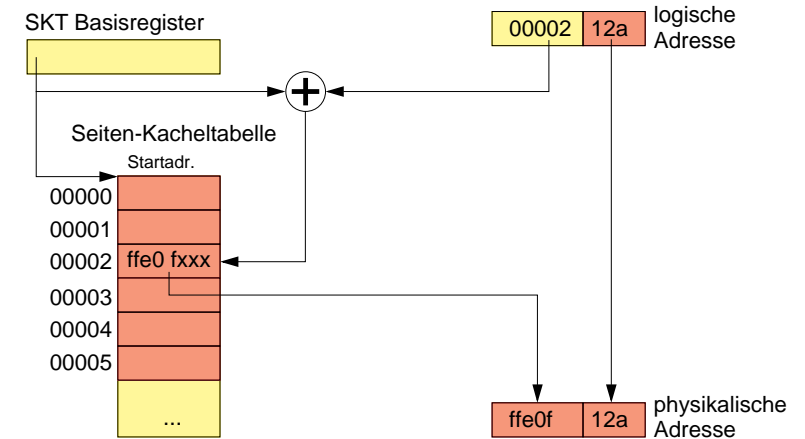
### 3 Segmentierung (4)

- ▲ 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



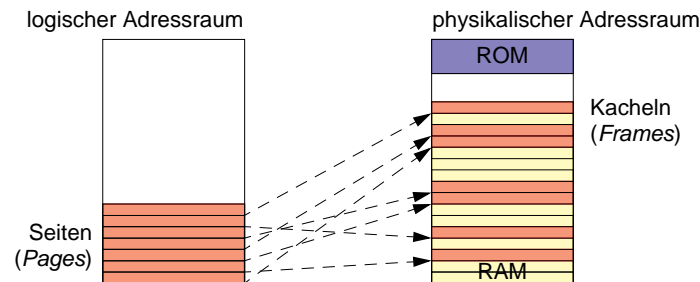
### 1 MMU mit Seiten-Kacheltabelle

- Tabelle setzt Seiten in Kacheln um



### H.3 Seitenadressierung (Paging)

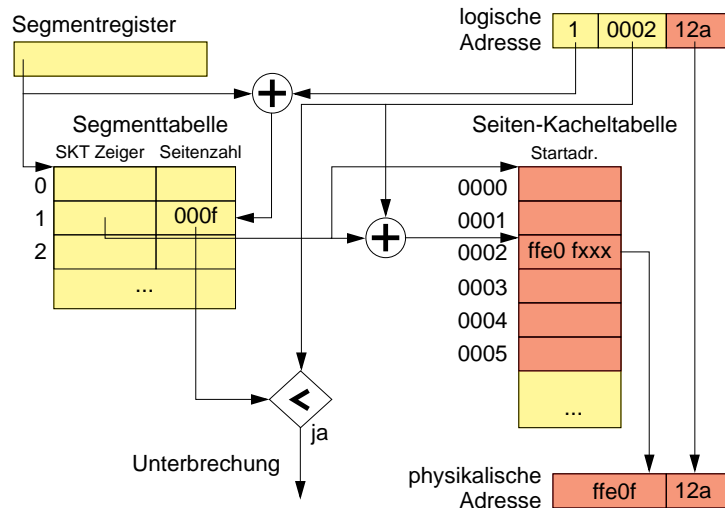
- Einteilung des logischen Adressraums in gleich große Seiten, die an beliebigen Stellen im physikalischen Adressraum liegen können
  - ◆ Lösung des Fragmentierungsproblem
  - ◆ keine Kompaktifizierung mehr nötig
  - ◆ Vereinfacht Speicherbelegung und Ein-, Auslagerungen



### 1 MMU mit Seiten-Kacheltabelle (2)

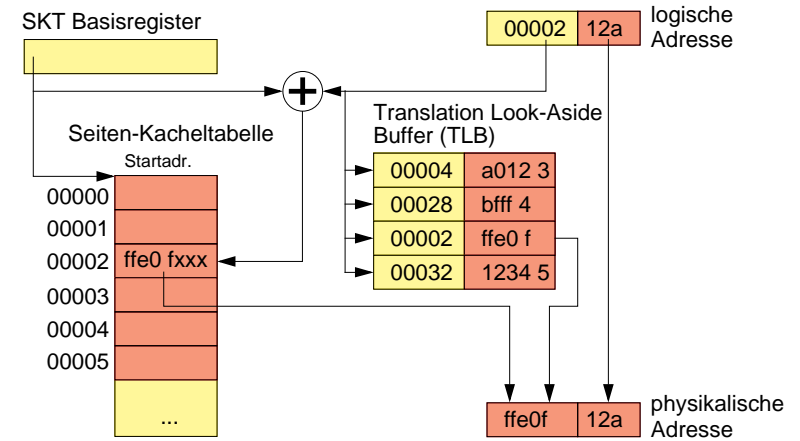
- ▲ Seitenadressierung erzeugt internen Verschnitt
  - ◆ letzte Seite eventuell nicht vollständig genutzt
- ★ Seitengröße
  - ◆ kleine Seiten verringern internen Verschnitt, vergrößern aber die Seiten-Kacheltabelle (und umgekehrt)
  - ◆ übliche Größen: 512 Bytes — 8192 Bytes
- ▲ große Tabelle, die im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

## 2 Segmentierung und Seitenadressierung



## 5 Translation Look-Aside Buffer

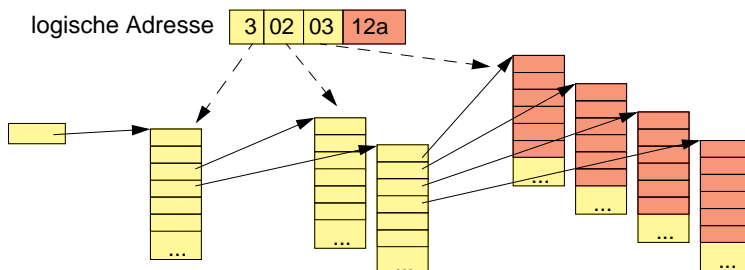
- Schneller Registersatz wird konsultiert bevor auf die SKT zugegriffen wird



## 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 (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

- Entkoppelung des Speicherbedarfs vom verfügbaren Hauptspeicher

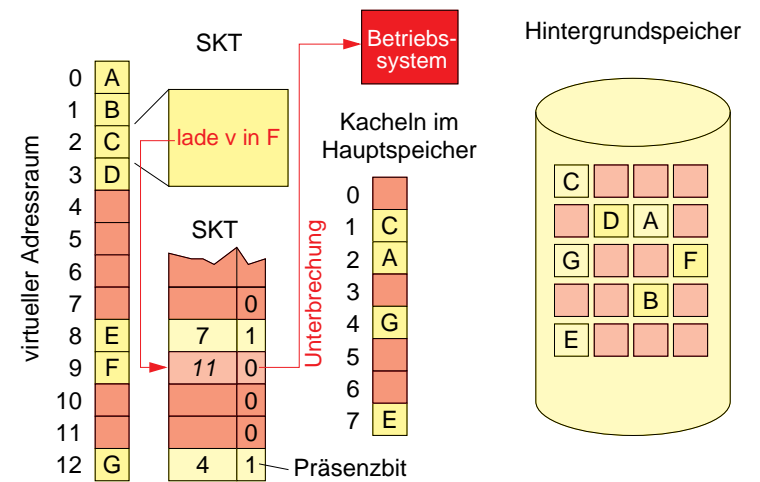
- bestimmte Datenstrukturen werden nicht voll belegt

- ◆ Prozesse benötigen evtl. mehr Speicher als Hauptspeicher vorhanden

### ◆ Vortäuschen eines großen Hauptspeichers

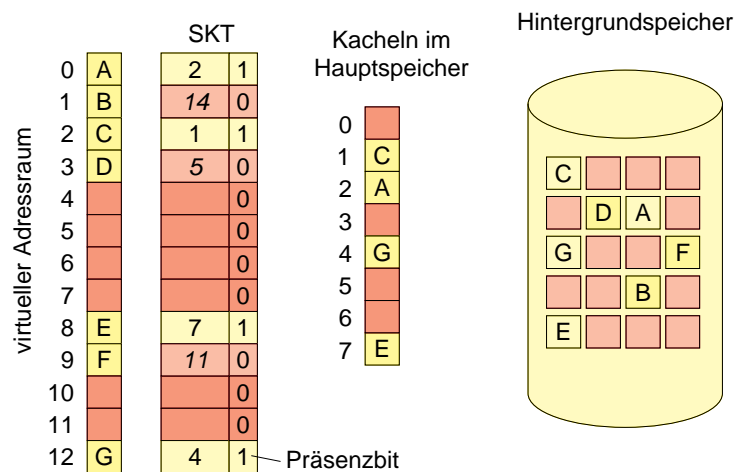
- ◆ Einblenden benötigter Speicherbereiche
- ◆ Abfangen von Zugriffen auf nicht-eingeblendete Bereiche
- ◆ Bereitstellen der benötigten Bereiche auf Anforderung
- ◆ Auslagern nicht-benötigter Bereiche

## ■ Reaktion auf Seitenfehler



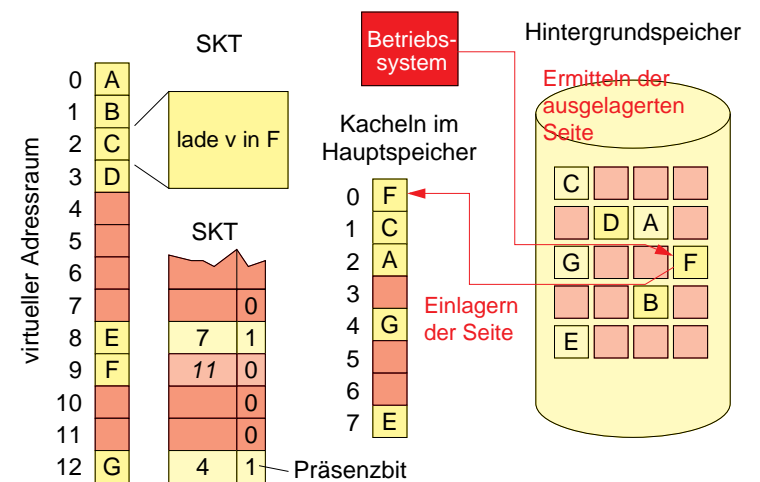
#### H.4 Virtueller Speicher

- Bereitstellen von Seiten auf Anforderung



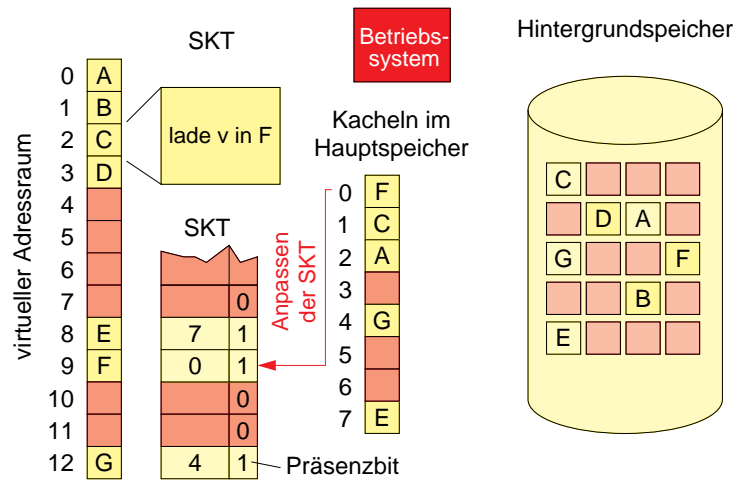
#### H.4 Virtueller Speicher

- Reaktion auf Seitenfehler



## 1 Demand Paging (4)

### ■ 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:

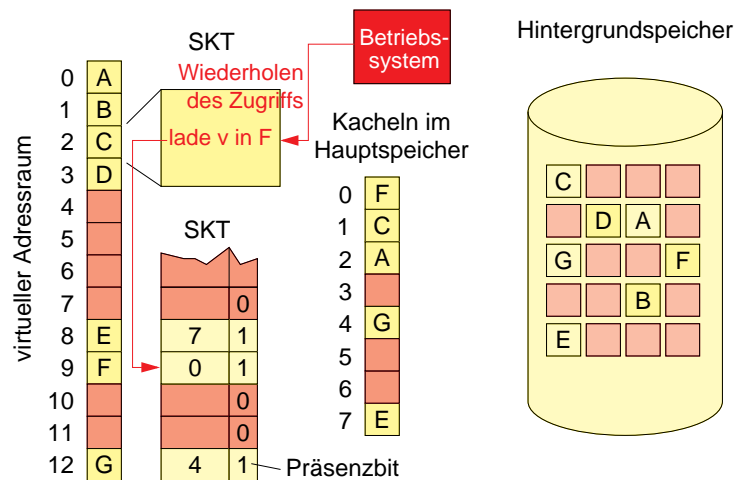
- ◆ Seitenfehler (*Page fault*): Unterbrechung
- ◆ Auslagern einer Seite, falls keine freie Kachel verfügbar
- ◆ Einlagern der benötigten Seite
- ◆ Wiederholung des Zugriffs

### ▲ Problem

- ◆ Welche Seite soll ausgewählt werden?

## 1 Demand Paging (5)

### ■ Reaktion auf Seitenfehler



## 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 zugewiesenen 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

## 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	>

## 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 (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 (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 (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 (3)

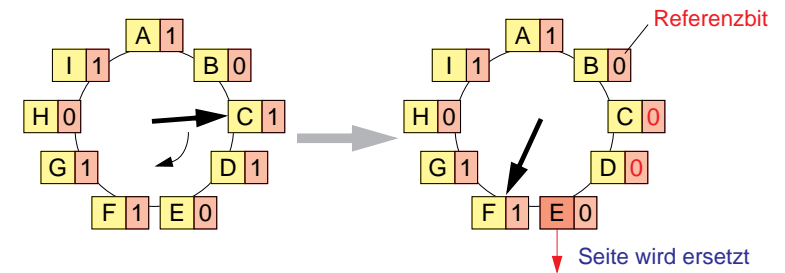
- Keine Anomalie
- Allgemein gilt: Es gibt eine Klasse von Algorithmen (Stack-Algorithmen), bei denen keine Anomalie auftritt:
  - Bei Stack-Algorithmen ist bei  $n$  Kacheln zu jedem Zeitpunkt eine Untermenge der Seiten eingelagert, die bei  $n+1$  Kacheln zum gleichen Zeitpunkt eingelagert wären!
  - 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 (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 (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 (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
Kontrollzustände (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