



Počítačové sítě a operační systémy

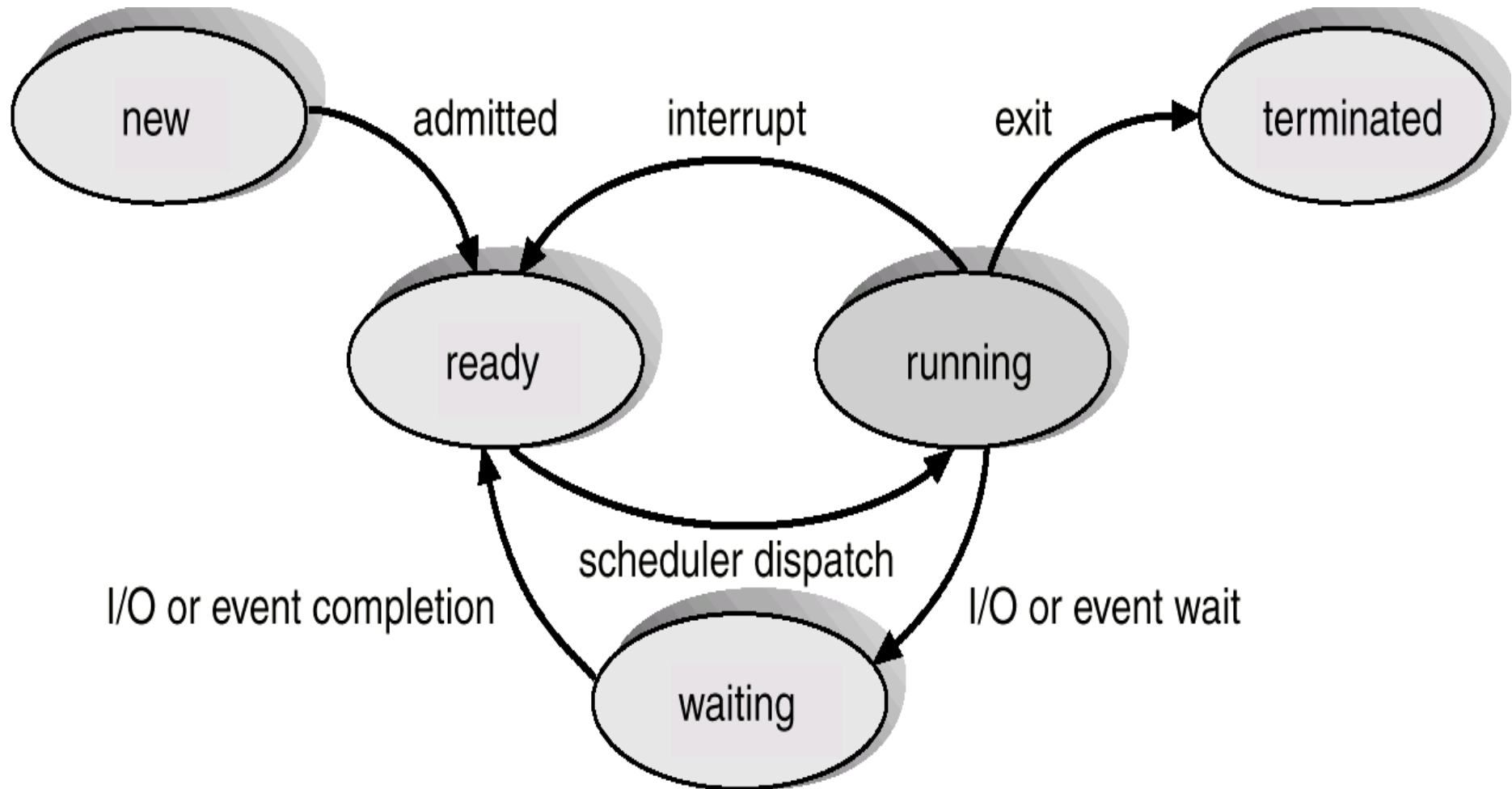
Plánování CPU Správa paměti

Jaromír Plhák
xplhak@fi.muni.cz

Motivace k plánování

- V multitaskingových systémech existuje více procesů připravených k běhu
- Procesorů je ve výpočetním systému (prakticky vždy) méně než procesů
- OS musí rozhodovat, který proces poběží jako příští, tj. kterému procesu přidělí (případně na omezenou dobu) procesor

Stavy procesu



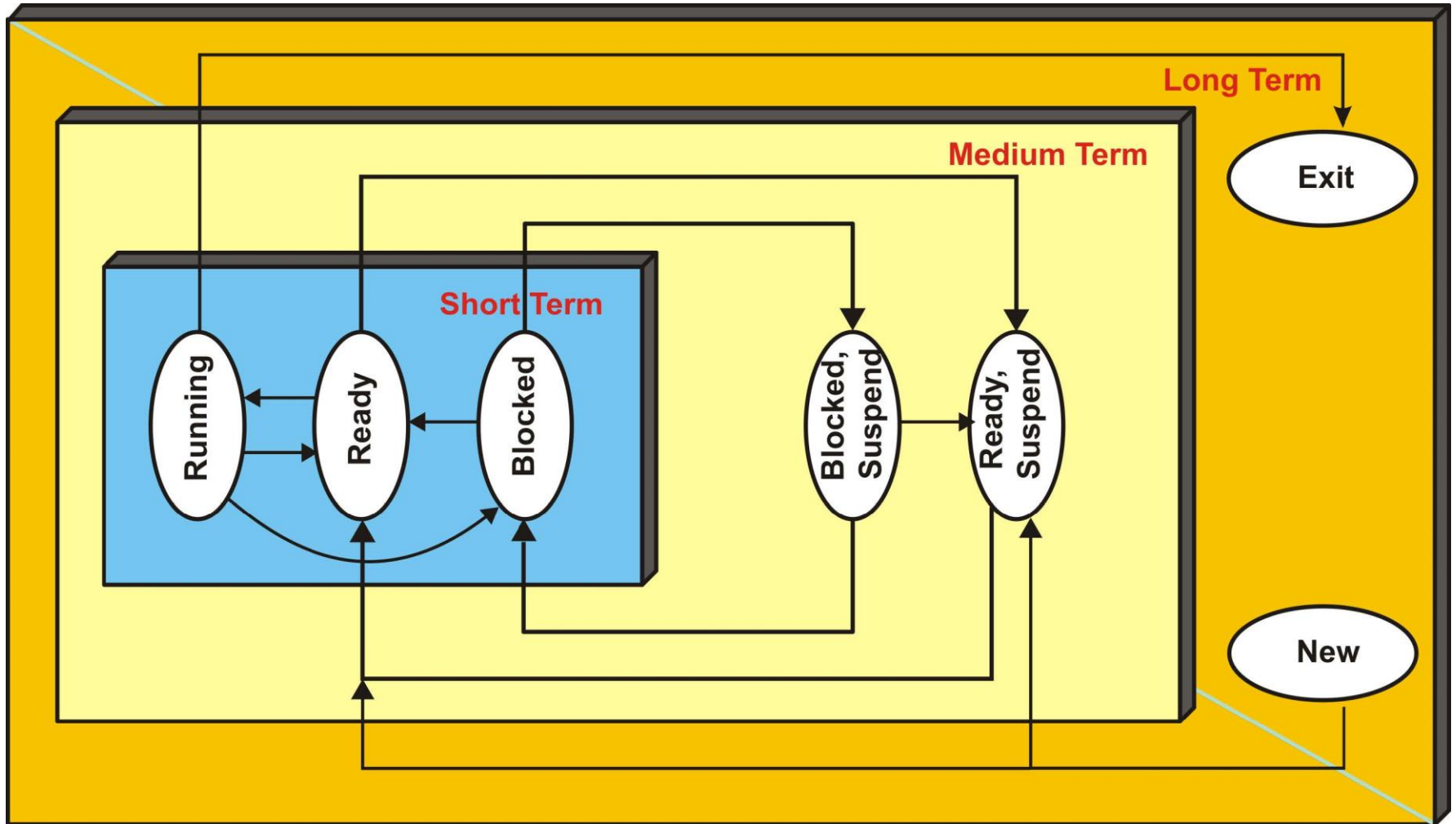
Plánovače v OS (1)

- Dlouhodobý plánovač (strategický plánovač, *job scheduler*)
 - Vybírá který požadavek na výpočet lze zařadit mezi procesy
 - Definuje stupeň multiprogramování
 - Je vyvoláván řídce, nemusí být rychlý
 - Nejlepšího výsledku dosáhneme při vhodné kombinaci procesů orientovaných na I/O a na využití CPU

Plánovače v OS (2)

- Střednědobý plánovač (taktický plánovač)
 - Logicky náleží částečně i do správy hlavní paměti (FAP)
 - Taktika využívání omezené kapacity FAP při multitaskingu
 - Vybírá který proces je nutné zařadit mezi odložené procesy (odebírání mu prostor ve FAP)
 - Vybírá kterému odloženému procesu lze opět přidělit prostor ve FAP
- Krátkodobý plánovač (operační plánovač, dispečer, *dispatcher*)
 - Reprezentace správy procesoru(-ů)
 - Vybírá proces, který poběží na uvolněném procesoru a přiděluje procesoru procesor (CPU)
 - Vyvoláván velmi často, desítky až stovky milisekund, musí být rychlý

Plánovače v OS (3)



Kritéria kvality plánování (1)

- Uživatelsky orientovaná kritéria
 - Doba obrátky, *Turnaround time*
 - Doba běhu + doba čekání na zdroje vč. CPU
 - Vhodná míra pro dávkové zpracování
 - Přirozená je snaha o minimalizaci doby obrátky v dimenzi doby čekání
 - Normalizovaná doba obrátky = doba obrátky / doba běhu
 - Doba reakce, *Response time*
 - Míra pro interaktivní systémy
 - Doba od zadání požadavku do doby očekávané reakce
 - Cíl – snaha o minimalizaci pro co největší komunitu uživatelů
 - V interaktivně orientovaných systémech mívají interaktivní úlohy přednost před dávkovými úlohami
 - Časové limity

Kritéria kvality plánování (2)

- Systémově orientovaná kritéria
 - Propustnost, *Throughput*
 - Počet procesů dokončených za jednotku času
 - Přirozená je snaha o maximalizaci propustnosti
 - Požadavek dosažení vysoké propustnosti nebývá kompatibilní s požadavkem minimalizace doby obrátky
 - Využití CPU
 - Maximalizace ve víceuživatelských systémech
 - Pro real-time systémy a jednouživatelské systémy nepodstatné kritérium
 - Spravedlivost, *Fairness*
 - Porovnatelné procesy musí získat porovnatelnou obsluhu
 - Pokud uživatel nebo systém neřekne jinak, mají všechny procesy stejnou šanci, vč. ochrany před stárnutím

Plánování CPU – Dispečer

- Vybírá proces, kterému bude přidělen CPU
- Vybírá jeden z procesů, které jsou zavedeny operační paměti a které jsou „připravené“
- Plánovací rozhodnutí může vydat v okamžiku, kdy proces
 - 1. přechází ze stavu běžící do stavu čekající
 - 2. přechází ze stavu běžící do stavu připravený
 - 3. přechází ze stavu čekající do stavu připravený
 - 4. končí
- Případy 1 a 4 se označují jako nepreemptivní plánování (plánování bez předbíhání)
- Případy 2 a 3 se označují jako preemptivní plánování (plánování s předbíháním)

Dispečer

- Předání procesu procesoru zahrnuje
 - Přepnutí kontextu
 - Přepnutí režimu procesoru na uživatelský režim
 - Skok na odpovídající místo v uživatelském programu pro opětovné pokračování v běhu procesu
- Dispečerské zpoždění (Dispatch latency)
 - Doba, kterou potřebuje dispečer pro pozastavení běhu jednoho procesu a start běhu jiného procesu

Algoritmus FCFS (1)

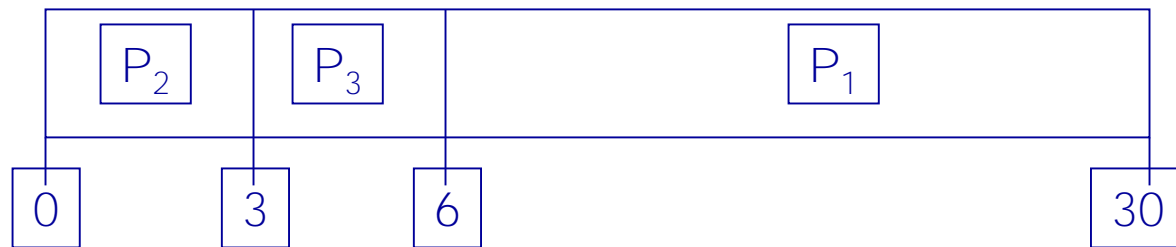
- Algoritmus „Kdo dřív přijde, ten dřív mele“ (First Come, First Served), FCFS
- Máme 3 procesy P1 (vyžaduje 24 dávek CPU), P2 (vyžaduje 3 dávky CPU), P3 (vyžaduje 3 dávky CPU)
- Procesy vznikly v pořadí – P1, P2, P3
- Ganttovo schématické vyjádření plánu



- Doby čekání – P1 = 0, P2 = 24, P3 = 27
- Průměrná doba čekání – $(0+24+27)/3 = 17$

Algoritmus FCFS (2)

- Varianta jiná – procesy vznikly v pořadí P2, P3, P1
- Ganttovo schématické vyjádření plánu



- Doby čekání – P₂ = 0, P₃ = 3, P₁ = 6
- Průměrná doba čekání – $(6+0+3)/3 = 3$
- To je mnohem lepší výsledek než v předchozím případě, i když se jedná o stejné procesy a stejný plánovací algoritmus
- Krátké procesy následující po dlouhém procesu ovlivňuje „konvojový efekt“

Round Robin (RR) (1)

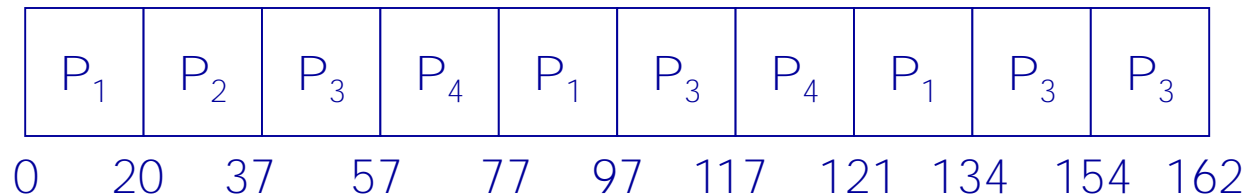
- Každý proces dostává CPU na malou jednotku času – časové kvantum
 - Desítky až stovky ms
- Po uplynutí této doby je běžící proces předběhnout nejstarším procesem ve frontě připravených procesů a zařazuje se na konec této fronty
- Je-li ve frontě připravených procesů n procesů a časové kvantum je q , pak každý proces získává $1/n$ doby CPU, najednou nejvýše q časových jednotek

Round Robin (RR) (2)

- Žádný proces nečeká na přidělení CPU déle než $(n-1)q$ časových jednotek
- Výkonnostní hodnocení
 - q velké \rightarrow ekvivalent FCFS
 - q malé \rightarrow velká režie; v praxi musí být q musí být dostatečně velké s ohledem na režii přepínání kontextu
 - Zlaté pravidlo volby q – 80 % dávek CPU by mělo být $< q$

RR s časovým kvantem = 20

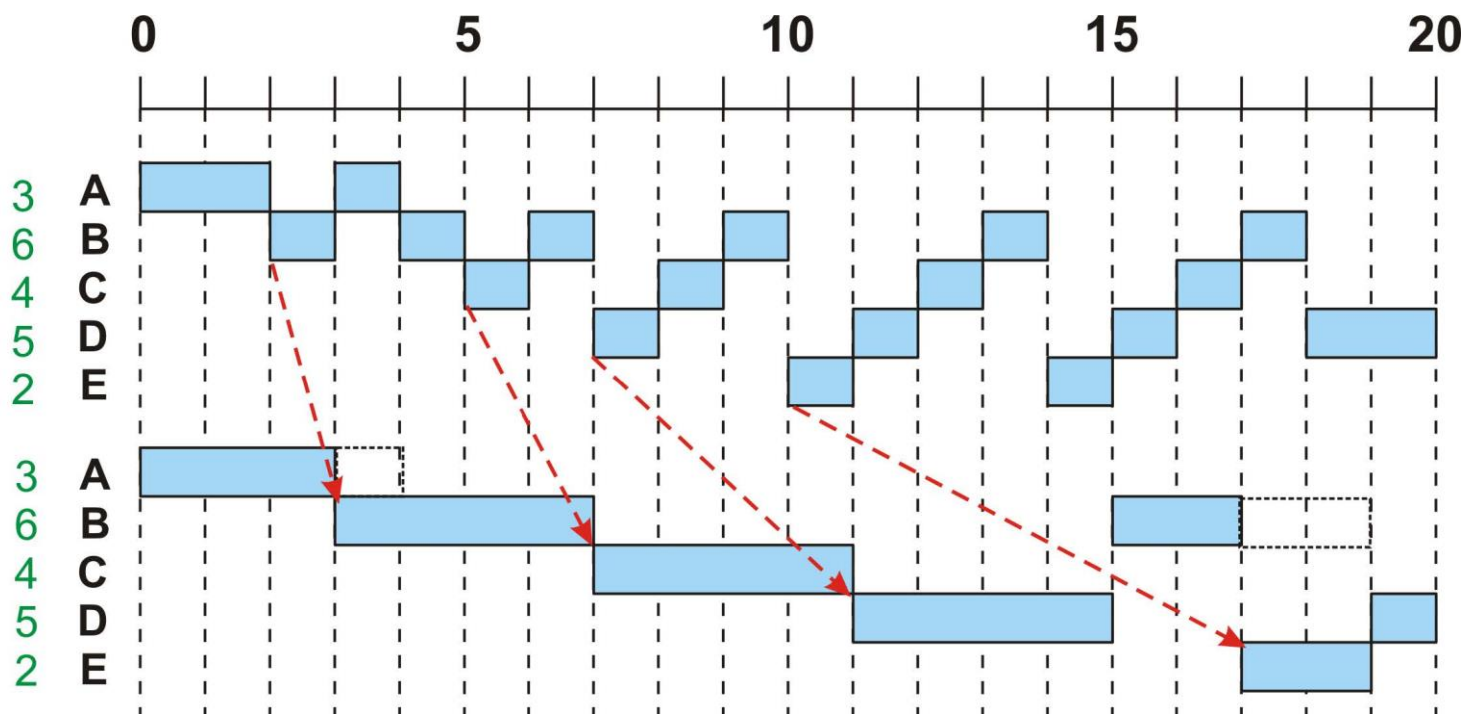
- Proces Délka dávky CPU
 - P1 53
 - P2 17
 - P3 68
 - P4 24
- Ganttovo schématické vyjádření plánu



- Typicky se dosahuje delší průměrné doby obrátky než při plánování SJF, avšak doba odpovědi je výrazně nižší

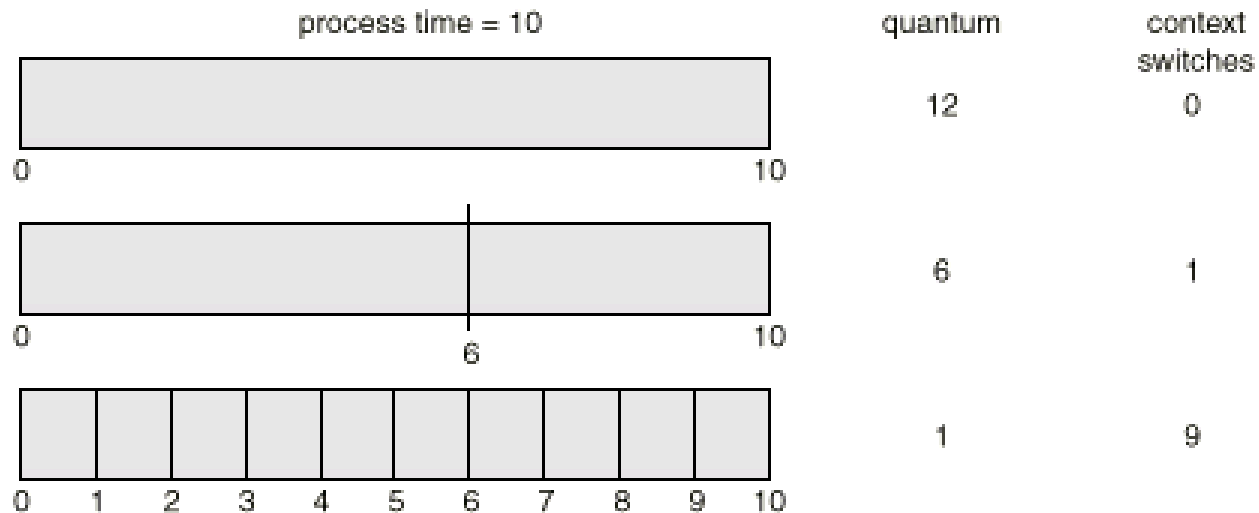
Proces	Čas příchodu	Doba realizace
A	0	3
B	2	6
C	4	4
D	6	5
E	8	2

Round-Robin
(RR), $q = 1$



Round-Robin
(RR), $q = 4$

Časové kvantum a doba přepnutí kontextu



- Příklad

- Doba přepnutí kontextu = 0,01
- Ztráty související s režii OS při $q = 12, 6$ a 1 jsou 0,08 %; 0,16 % a 1 %



Algoritmus SJF (1)

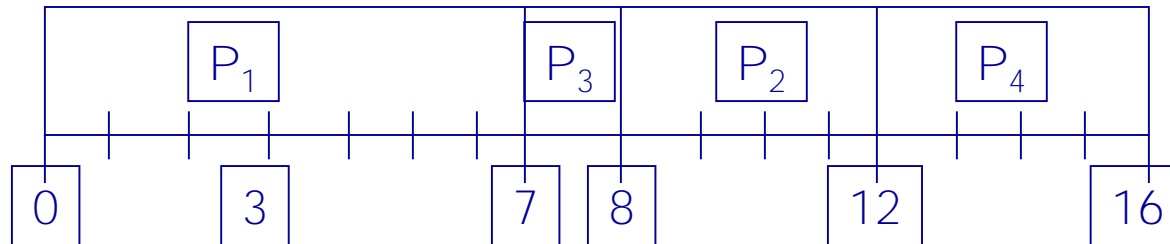
- Algoritmus Shortest-Job-First (Shortest-Process-Next)
- Musíme znát délku příštího požadavku na dávku CPU pro každý proces
- Vybírá se proces s nejkratším požadavkem na CPU
- SJF je optimální algoritmus (pro danou množinu procesů dává minimální **průměrnou** dobu čekání)

Algoritmus SJF (1)

- Dvě varianty
 - Npreemptivní, bez předbíhání
 - Jakmile se CPU předá vybranému procesu, tento nemůže být předběhnout žádným jiným procesem, dokud přidělenou dávku CPU nedokončí
 - Preemptivní, s předbíháním
 - Jakmile se ve frontě připravených procesů objeví proces s délkou dávky CPU kratší než je doba zbývající k dokončení dávky právě běžícího procesu, je právě běžící proces ve využívání CPU předběhnout novým procesem
 - Tato varianta se rovněž nazývá Shortest-Remaining-Time-First (SRTF)

Nepreemptivní algoritmus SJF

- Proces Doba příchodu Délka dávky CPU
 - P1 0.0 7
 - P2 2.0 4
 - P3 4.0 1
 - P4 5.0 4
- Ganttovo schématické vyjádření plánu

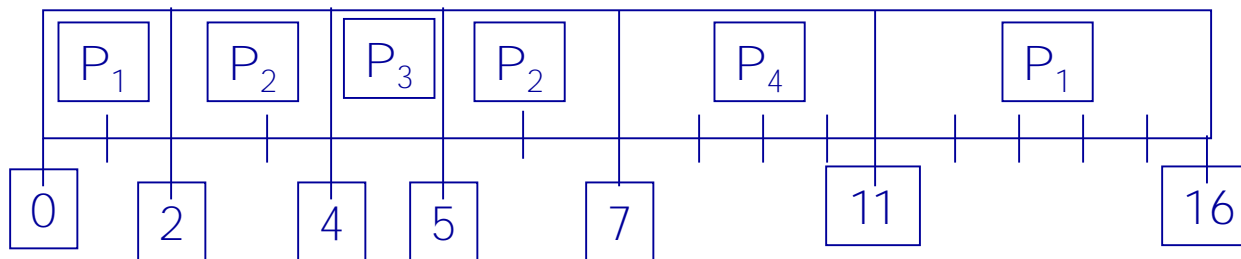


- Průměrná doba čekání – $(0+6+3+7)/4 = 4$

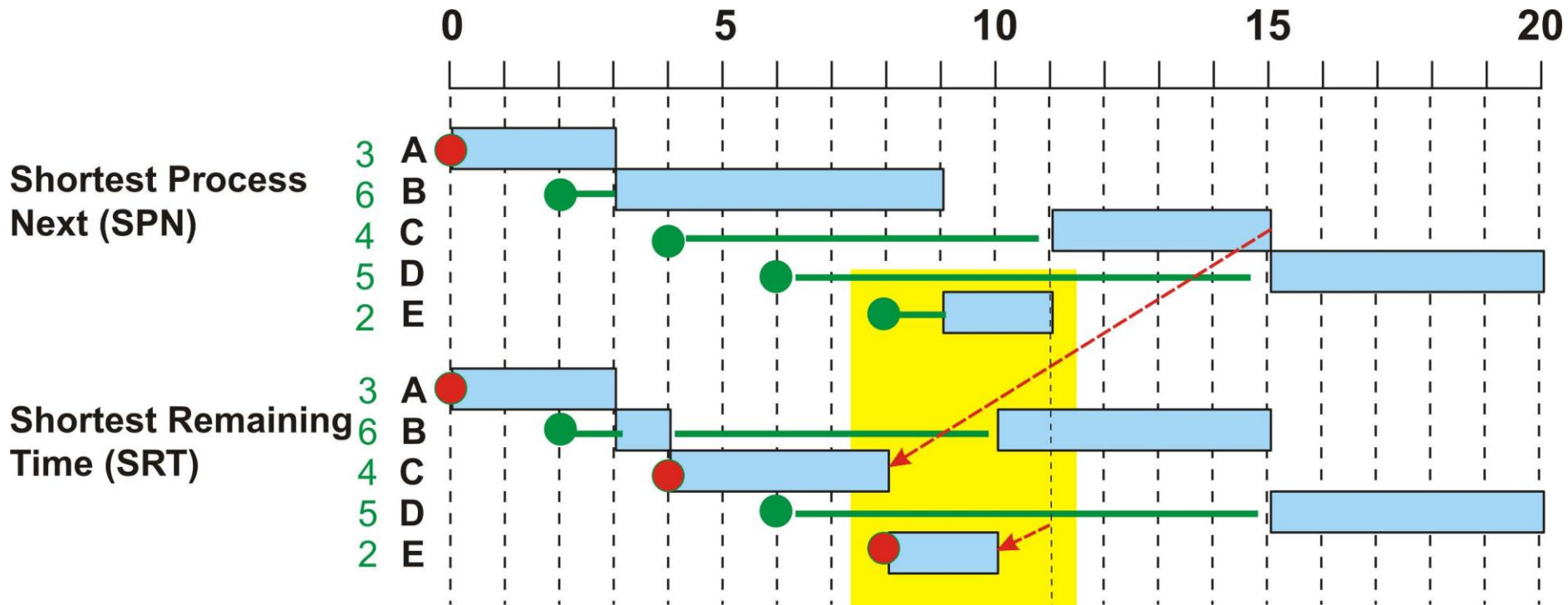
Preemptivní algoritmus SJF

- | Proces | Doba příchodu | Délka dávky CPU |
|--------|---------------|-----------------|
| – P1 | 0.0 | 7 |
| – P2 | 2.0 | 4 |
| – P3 | 4.0 | 1 |
| – P4 | 5.0 | 4 |

- Ganttovo schématické vyjádření plánu



- Průměrná délka čekání – $(9+1+0+2)/4 = 3$



Proces	Čas příchodu	Doba realizace
A	0	3
B	2	6
C	4	4
D	6	5
E	8	2

Prioritní plánování (1)

- S každým procesem je spojeno prioritní číslo
 - Prioritní číslo – preference procesu pro výběr příště běžícího procesu
 - CPU se přiděluje procesu s největší prioritou
 - Nejvyšší prioritě obvykle odpovídá nejnižší prioritní číslo ;-)
- Opět dvě varianty
 - Nonpreemptivní, bez předbíhání
 - Jakmile proces získá přístup k CPU nemůže být předběhnout jiným procesem dokud dávku neukončí
 - Preemptivní, s předbíháním
 - Jakmile se ve frontě připravených procesů objeví proces s vyšší prioritou než je priorita běžícího procesu, je běžící proces předběhnout

Prioritní plánování (2)

- SJF je prioritní plánování, prioritou je předpokládaná délka příští CPU dávky
- Stárnutí
 - Procesy s nižší prioritou se nemusí nikdy provést
 - Řešení
 - Zrání – priorita se s postupem času zvyšuje

Příklad – Win32 (1)

- Procesy při vytvoření přiděleny do jedné z následujících tříd
 - Idle
 - Below Normal
 - Normal
 - Above Normal
 - High
 - Realtime

Příklad – Win32 (2)

- Plánovací algoritmus je řízen především prioritami
 - 32 front (FIFO seznamů) vláken, která jsou „připravena“
 - Pro každou úroveň priority jedna fronta
 - Fronty jsou společné pro všechny procesory
 - Když je vlákno „připraveno“
 - Buď běží okamžitě
 - Nebo je umístěno na konec fronty „připravených“ procesů ve své prioritě
 - Na jednoprocessorovém stroji vždy běží vlákno s nejvyšší prioritou
- V rámci jedné prioritní skupiny se plánuje algoritmem round-robin pomocí časových kvant



Paměť – principy, základy

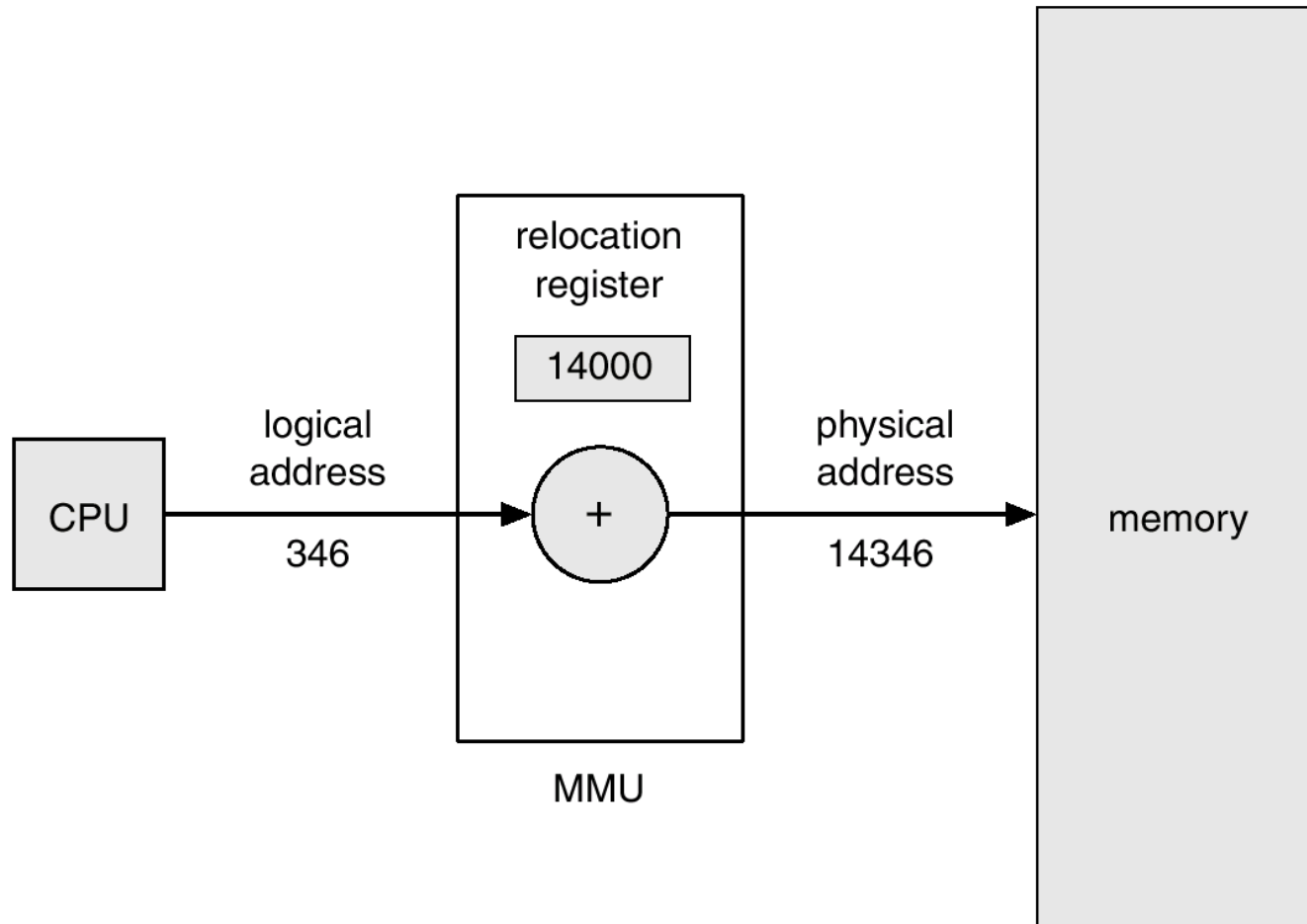
- Pro běh procesu je nutné, aby program, který je vykonáván byl umístěn v operační paměti (hlavní paměti)
 - Včetně dat
- Z programu se stává proces (aktivní entita schopná spuštění na CPU) provedením celé řady kroků
 - Naplnění tabulek, umístění do operační paměti
 - Vázání adres instrukcí a dat na adresy operační paměti



Memory-Management Unit

- Hardwarový modul převádějící logické adresy na fyzické adresy
- Uživatelský program pracuje s logickými adresami, uživatelský program nevidí fyzické adresy
- Připočítává se obsah „relokačního registru“ k adresám generovaným uživatelským procesem v okamžiku, kdy je předávána jako ukazatel do operační paměti

Relokační registr



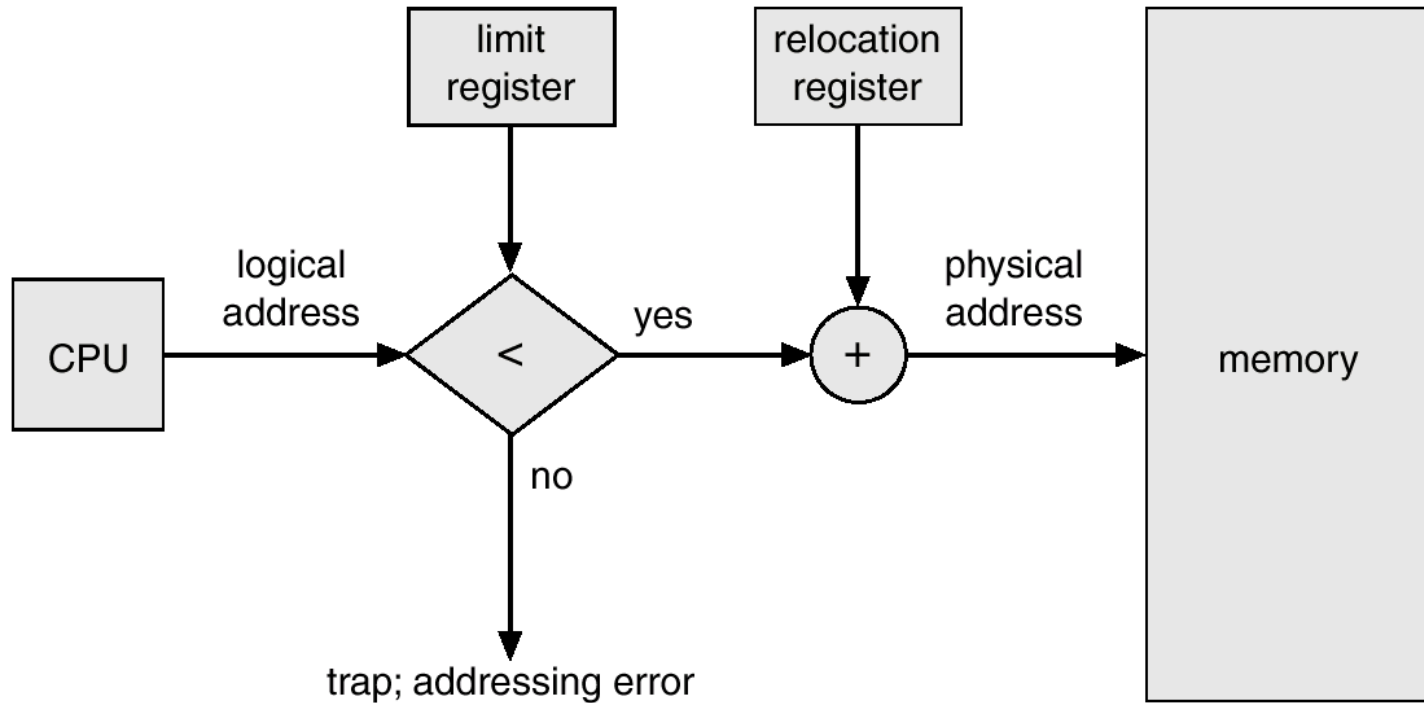
Adresový prostor

- Logický adresový prostor (LAP), fyzický adresový prostor (FAP)
 - LAP – (logická adresa, virtuální adresa) dána adresou ve strojovém jazyku, generuje CPU
 - FAP – (fyzická) adresa akceptovaná operační pamětí
- Logické a fyzické adresové prostory se shodují v době kompilace a v době zavádění
- Logické a fyzické adresové prostory mohou být rozdílné při vázání v době běhu

Souvislé oblasti

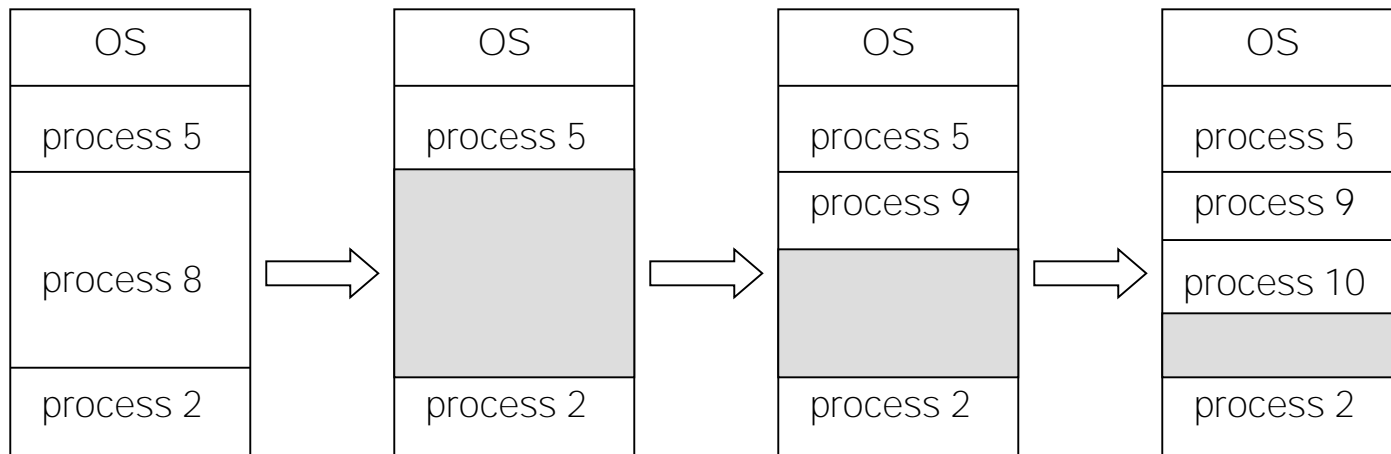
- Operační paměť se dělí do dvou sekcí
 - Rezidentní OS, obvykle na počátku FAP s tabulkou ovladačů přerušení
 - Uživatelské procesy
- Přidělování jedné souvislé části paměti
 - Pro ochranu procesů uživatelů mezi sebou a OS lze použít schéma s relokačním registrem
 - Relokační registr – hodnota nejmenší fyzické adresy paměti procesu
 - Mezní registr – rozpětí logických adres, logická adresa musí být menší nebo rovna meznímu registru

HW podpora



Souvislé oblasti

- Přidělování několika částí paměti
 - *Díra* – blok dostupné paměti
 - Bloky jsou roztroušeny po FAP
 - Evidenci o přidělených a volných sekcí udržuje OS



Přidělování paměti

- Kterou oblast délky n přidělit, když volná paměť je rozmístěna ve více souvislých nesousedních sekcích?
 - First-fit
 - Přiděluje se první dostatečně dlouhá volná oblast resp. její počátek
 - Best-fit
 - Přiděluje se nejmenší dostatečně dlouhá volná oblast resp. její počátek
 - Generují se velmi malé (nejmenší) možné volné díry
 - Worst-fit
 - Přiděluje se největší dostatečně dlouhá volná oblast resp. její počátek
 - Generují se největší možné volné díry
- Z hlediska rychlosti a kvality využití paměti jsou First-fit a Best-fit lepší techniky než technika Worst-fit

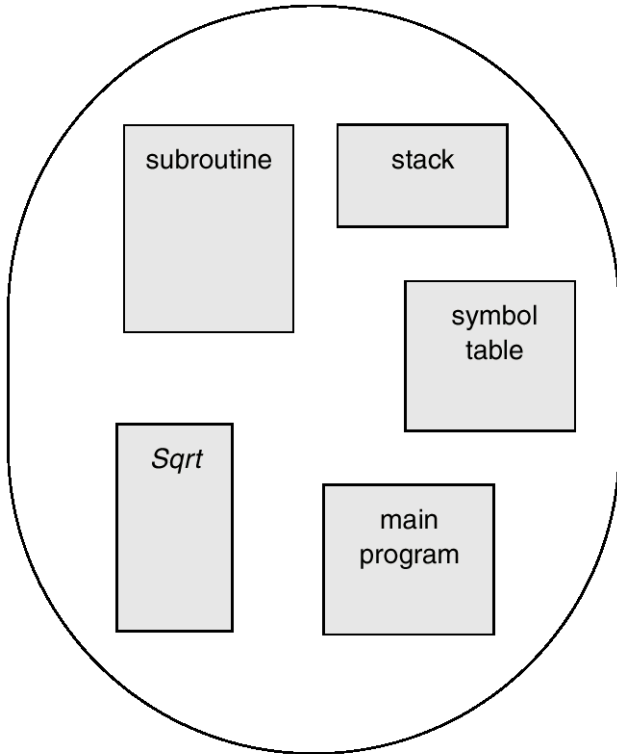
Problém fragmentace

- Vnější fragmentace
 - Souhrn volné paměti je dostatečný, ale ne v dostatečné souvislé oblasti
- Vnitřní fragmentace
 - Přidělená oblast paměti je větší než požadovaná velikost, tj. část přidělené paměti je nevyužitá
- Snižování vnější fragmentace setřásáním
 - Přesouvají se obsahy paměti s cílem vytvořit (jeden) velký volný blok
 - Použitelné jen když je možná dynamická relokace (viz MMU)
 - Provádí se v době běhu
 - Problém I/O
 - S vyrovnávacími paměťmi plněnými z periférií autonomně nelze hýbat
 - Umisťují se proto do prostoru OS

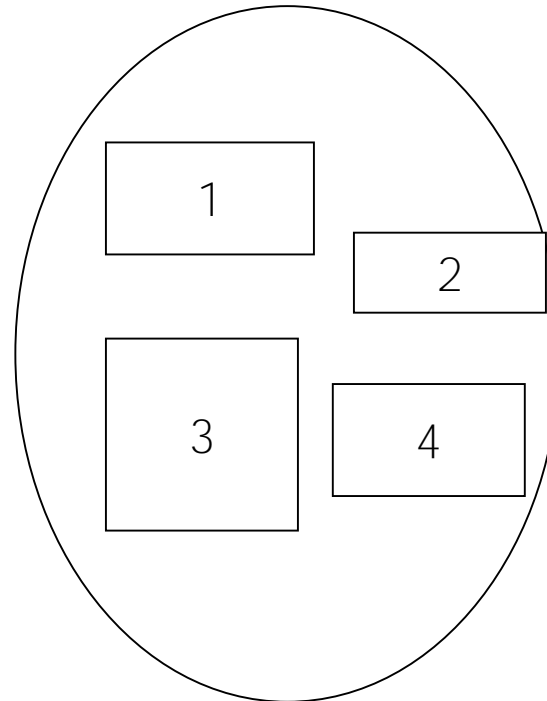
Stránkování

- LAP procesu nemusí být jedinou souvislou sekcí FAP, LAP se zobrazuje do (po částech volných) sekcí FAP
- FAP se dělí na sekce zvané rámce (*frames*)
 - Pevná délka, délka v násobcích mocnin 2 (obvykle mezi 512 až 8192 bajty)
- LAP se dělí na sekce zvané stránky (*pages*)
 - Pevná délka, shodná s délkou rámců
- Udržujeme seznam volných rámců
- Program délky n stránek se umístí (zavede) do n rámců
- Překlad logická adresa \rightarrow fyzická adresa – pomocí překladové tabulky nastavované OS a interpretované MMU
- Vniká vnitřní fragmentace, neboť paměť je procesu přidělována v násobcích velikosti rámce

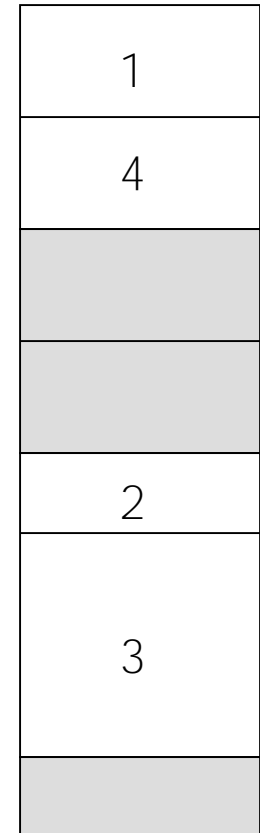
Segmentování



logical address space



user space

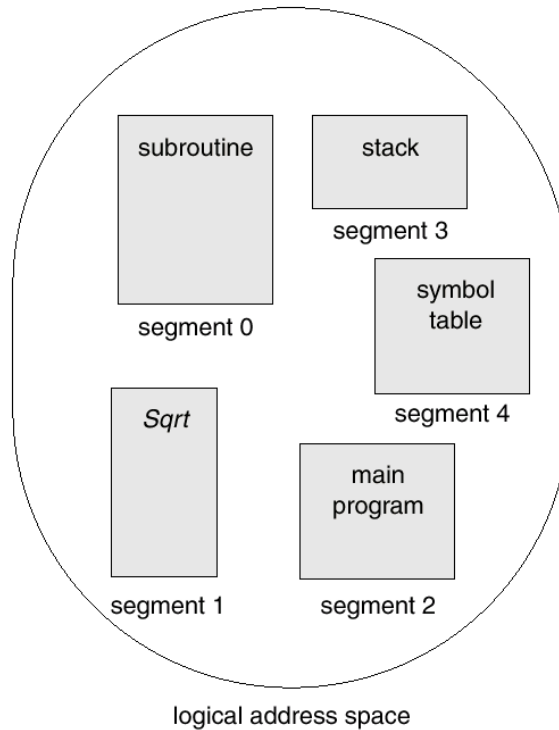


physical memory space

Segmentování

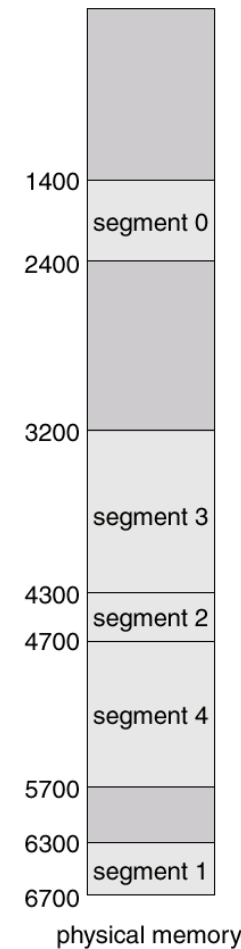
- Logická adresa je dvojice (segment s , offset d)
- Tabulka segmentů, Segment table, ST
 - Base – počáteční adresa umístění segmentu ve FAP
 - Limit – délka segmentu
- Segment-table base register (STBR)
 - Odkaz na umístění ST v paměti
- Segment-table length register (STLR)
 - Počet segmentů, s je legální když $s < \text{STLR}$
- Relokace – dynamická, pomocí ST

Příklad segmentace



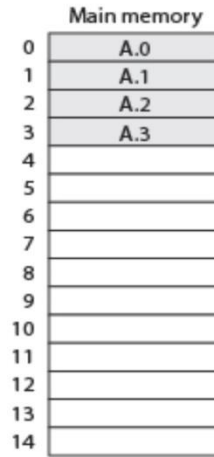
	limit	base
0	1000	1400
1	400	6300
2	400	4300
3	1100	3200
4	1000	4700

segment table

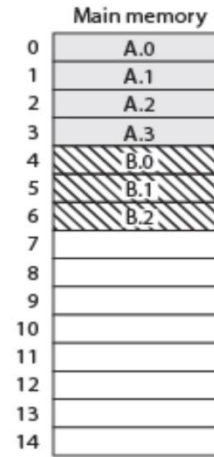




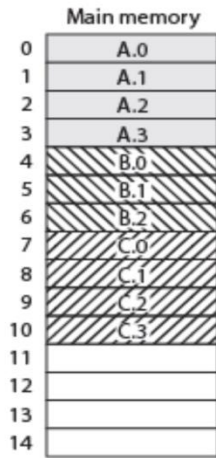
(a) Fifteen Available Frames



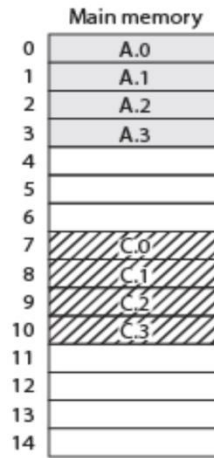
(b) Load Process A



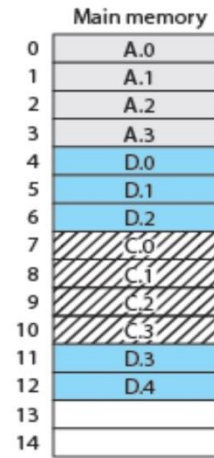
(c) Load Process B



(d) Load Process C



(e) Swap out B



(f) Load Process D

0	0
1	1
2	2
3	3

Process A
page table

0	—
1	—
2	—

Process B
page table

0	7
1	8
2	9
3	10

Process C
page table

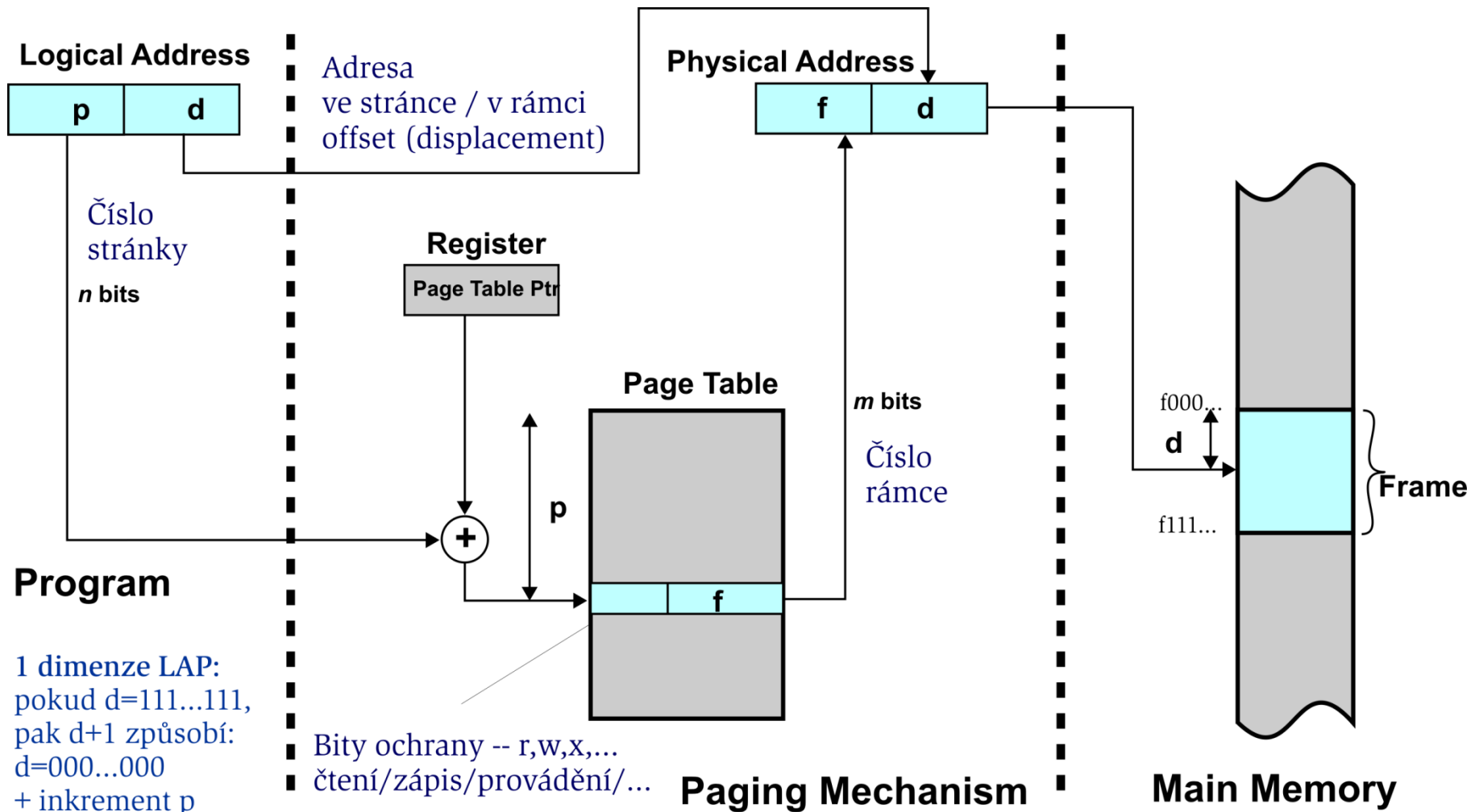
0	4
1	5
2	6
3	11
4	12

Process D
page table

13
14

Free frame
list

Stránkování, LAP na FAP



Stránkování a segmentování (Intel 386)

