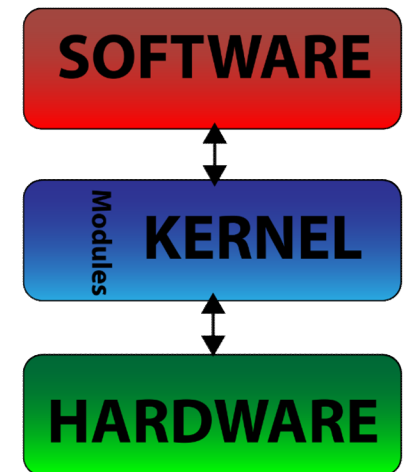




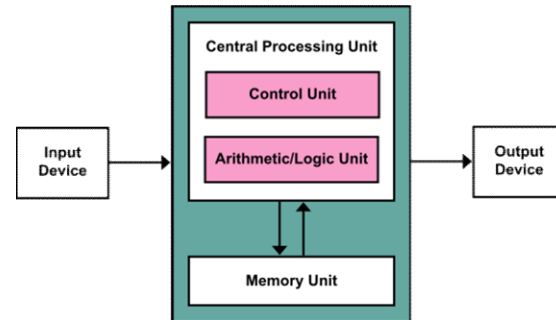
**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI  
DELLA BASILICATA**

*Corso di Sistemi Operativi  
A.A. 2019/20*

# Introduzione



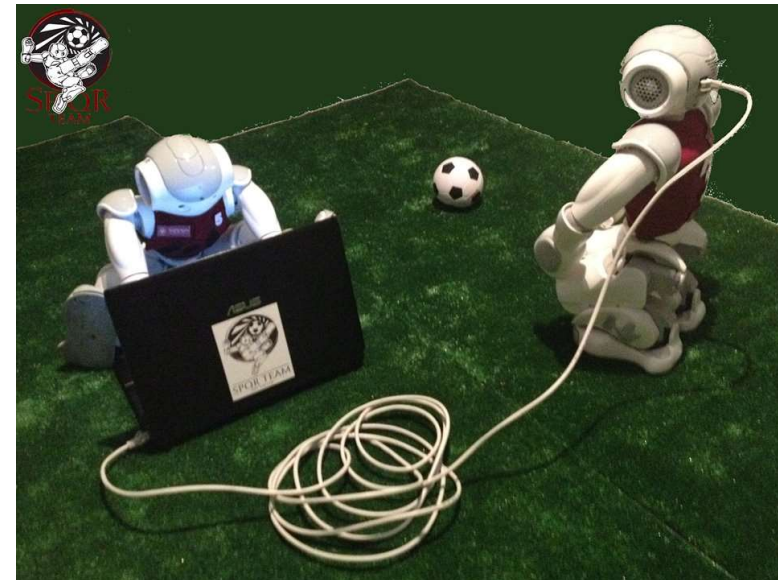
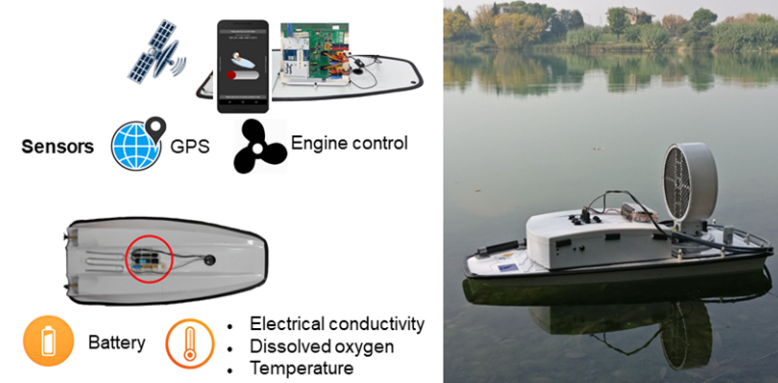
Docente:  
**Domenico Daniele  
Bloisi**



Ottobre 2019

# Domenico Daniele Bloisi

- Ricercatore RTD B  
Dipartimento di Matematica, Informatica  
ed Economia  
Università degli studi della Basilicata  
<http://web.unibas.it/bloisi>
- SPQR Robot Soccer Team  
Dipartimento di Informatica, Automatica  
e Gestionale Università degli studi di  
Roma “La Sapienza”  
<http://spqr.diag.uniroma1.it>



# Interessi di ricerca

- Intelligent surveillance
- Robot vision
- Medical image analysis



<https://youtu.be/2KHNZX7UIWQ>



SAPIENZA  
UNIVERSITÀ DI ROMA

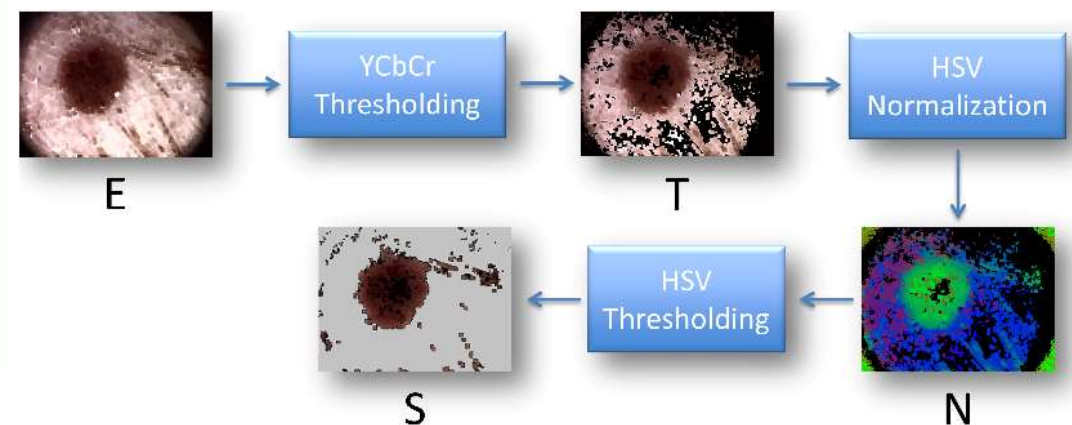


## ARGOS - A Video Surveillance System for Boat Traffic Monitoring in Venice

Domenico D. Bloisi and Luca Iocchi

<http://www.argos.venezia.it/>

[https://youtu.be/9a70Ucgbi\\_U](https://youtu.be/9a70Ucgbi_U)





# SPQR TEAM

DEPARTMENT OF COMPUTER, CONTROL, AND  
MANAGEMENT ENGINEERING ANTONIO RUBERTI



<http://spqr.diag.uniroma1.it>

**S.P.Q.R. (Soccer Player Quadruped Robots)** is the RoboCup team of the Department of Computer, Control, and Management Engineering “Antonio Ruberti” at Sapienza University of Rome



# Il corso

---

- Home page del corso  
<http://web.unibas.it/bloisi/corsi/sistemi-operativi.html>
- Docente: Domenico Daniele Bloisi
- Periodo: I semestre ottobre 2019 – febbraio 2020  
Lunedì 11:30-13:30 (Aula A18)  
Martedì 8:30-10:30 (Aula A18)

# Ricevimento

---

- In aula, subito dopo le lezioni
- Martedì dalle 11:00 alle 13:00 presso:  
Campus di Macchia Romana  
[Edificio 3D](#) (Dipartimento di Matematica,  
Informatica ed Economia)  
[Il piano, stanza 15](#)

Email: [domenico.bloisi@unibas.it](mailto:domenico.bloisi@unibas.it)



# Programma – Sistemi Operativi

---

- Introduzione ai sistemi operativi
- Gestione dei processi
- Sincronizzazione dei processi
- Gestione della memoria centrale
- Gestione della memoria di massa
- File system
- Sicurezza e protezione

# Materiale Didattico

Libro di testo:

A. Silberschatz, G. Gagne, P.B. Galvin

"Sistemi operativi. Concetti ed esempi"

10a Ed.

Pearson





# Sistema Operativo

---

- Un sistema operativo è un software che gestisce l'hardware di un calcolatore.
- Lo scopo di un sistema operativo è quello di fornire all'utente un ambiente nel quale l'esecuzione dei programmi possa avvenire in modo conveniente ed efficace.
- Gli argomenti trattati nel corso riguardano i concetti di base dei sistemi operativi, con particolare riferimento alle tematiche legate alla gestione dei processi e delle memorie nei calcolatori.

# Obiettivi del corso

---

Il corso intende fornire agli studenti:

- La descrizione delle componenti principali di un moderno sistema operativo
- La capacità di distinguere tra le diverse modalità di gestione processi implementabili in un moderno sistema operativo
- La capacità di identificare le metodologie di sincronizzazione dei processi
- La capacità di valutare le migliori soluzioni per la gestione della memoria nei moderni sistemi operativi

# Esame

---

- Il voto finale viene conseguito svolgendo un esame scritto con 3 domande a risposta aperta e 2 esercizi.
- Gli studenti possono chiedere di svolgere un progetto facoltativo per ottenere un punteggio bonus (fino a tre punti) che verrà sommato al voto ottenuto durante l'esame scritto.

# Che cosa fa un sistema operativo

---

## RUOLO DEL SISTEMA OPERATIVO NELL'INSIEME DEL SISTEMA DI ELABORAZIONE

- Un sistema di elaborazione si può suddividere in quattro componenti:



- Un sistema elaborativo si può anche considerare come l'insieme di



# Componenti di un sistema elaborativo

---

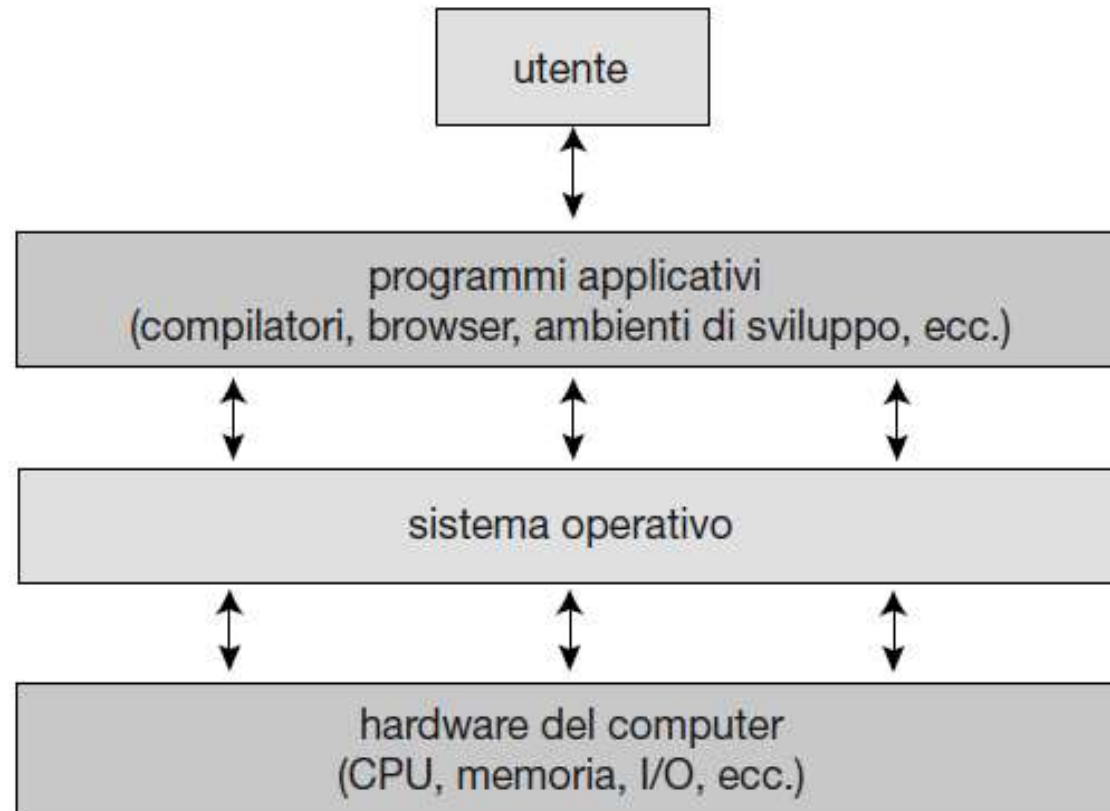


Figura 1.1



# Definizione di Sistema Operativo

---

1. I **sistemi operativi** esistono poiché rappresentano una soluzione ragionevole al problema di realizzare un sistema elaborativo che si possa impiegare facilmente, per eseguire i programmi e agevolare la soluzione dei problemi degli utenti.
2. Il sistema operativo è il solo programma che funziona sempre nel calcolatore, generalmente chiamato **kernel** (*nucleo*).
3. Oltre al kernel vi sono due tipi di programmi: i **programmi di sistema**, associati al sistema operativo, ma che non fanno necessariamente parte del kernel, e i **programmi applicativi**, che includono tutti i programmi non correlati al funzionamento del sistema.
4. I sistemi operativi mobili non sono costituiti esclusivamente da un kernel, ma anche da un **middleware**, ovvero da una collezione di ambienti software che fornisce servizi aggiuntivi per chi sviluppa applicazioni.

# Definizione di Sistema Operativo

---



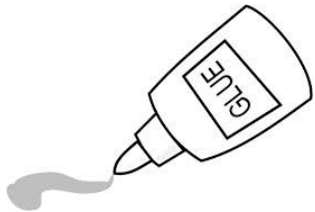
## Referee

- Manage sharing of resources, Protection, Isolation
  - Resource allocation, isolation, communication



## Illusionist

- Provide clean, easy to use abstractions of physical resources
  - Infinite memory, dedicated machine
  - Higher level objects: files, users, messages
  - Masking limitations, virtualization



## Glue

- Common services
  - Storage, Window system, Networking
  - Sharing, Authorization
  - Look and feel

Prof. Anthony D. Joseph  
<http://cs162.eecs.Berkeley.edu>

# History OS: Evolution Step 0

---



- Simple OS: One program, one user, one machine:
  - examples: early computers, early PCs,
  - embedded controllers such as Nintendo, cars, elevators
  - OS just a library of standard services, e.g. standard device drivers, interrupt handlers, I/O
- Non-problems: **No malicious people. No bad programs**  
⇒ A minimum of complex interactions
- Problem: poor utilization, expensive

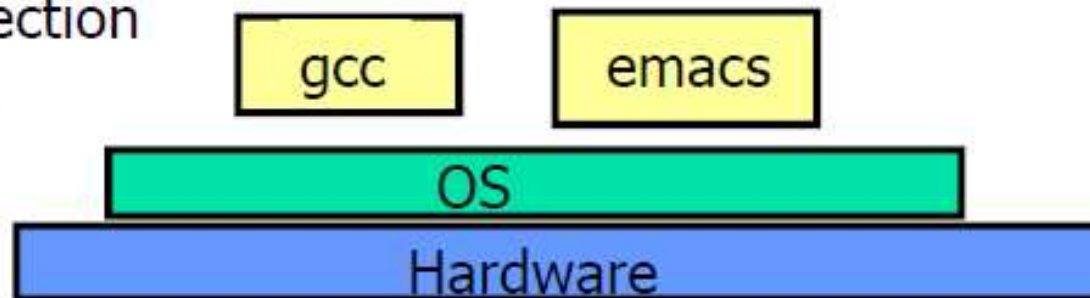
# History OS: Evolution Step 1

---

- Simple OS is inefficient:
  - a waiting process blocks everything else on the machine
- (Seemingly) Simple hack:
  - run more than one process at once
  - when one process blocks, switch to another
- A couple of problems: *what if a program*
  - *does infinite loops or*
  - *starts randomly scribbling on memory?*

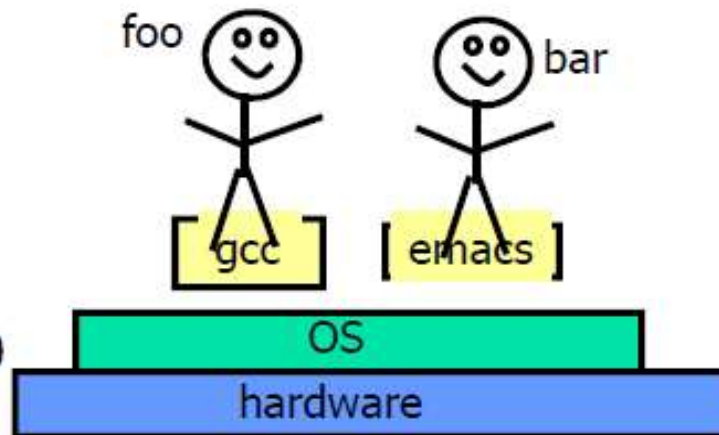
- OS adds protection

- Interposition
- Preemption
- Privilege



# History OS: Evolution Step 2

- Simple OS is too expensive:
  - one user = one computer  $\Rightarrow$
- (Seemingly) simple hack:
  - Allow more than one user at once
  - *Does machine now run  $n$  times slower?* Usually not
  - Key observation: users are active in bursts
  - If idle, give resources to others
- Problems: *what if*
  - *users are greedy*
  - *evil*
  - *or just too numerous?*
- OS adds protection
  - (notice: as we try to utilize resources, complexity grows)





# Sistema elaborativo

---

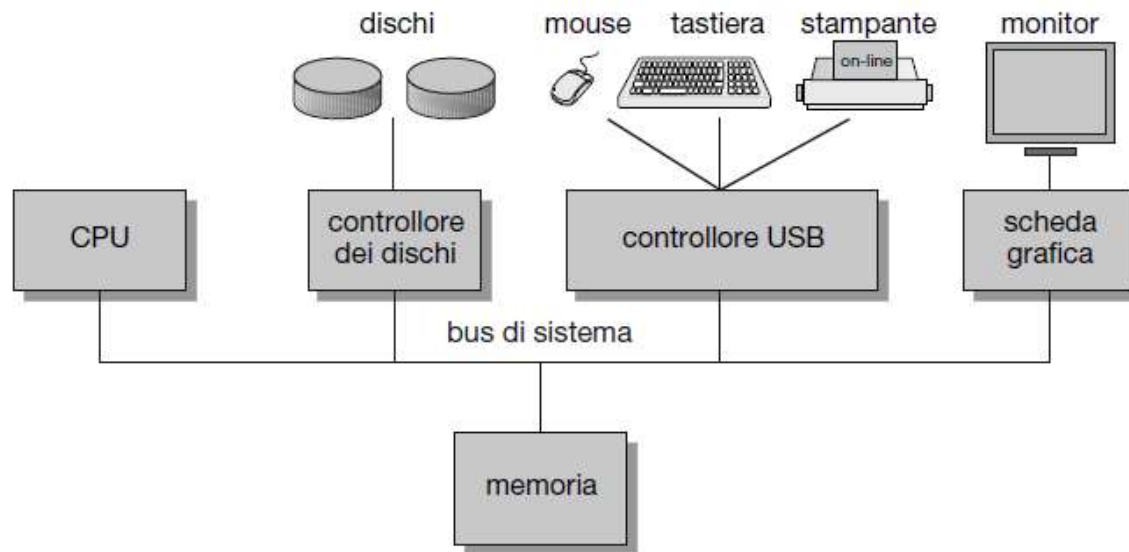


Figura 1.2

# Organizzazione di un sistema elaborativo

---

1. Un moderno calcolatore general-purpose è composto da una o più **CPU** e da un certo numero di **controllori di dispositivi** connessi attraverso un canale di comunicazione comune (*bus*) che permette l'accesso alla memoria condivisa dal sistema (Figura 1.2).
2. I sistemi operativi possiedono in genere per ogni controllore di dispositivo un **driver del dispositivo** che gestisce le specificità del controllore e funge da interfaccia uniforme con il resto del sistema.
3. La **CPU** e i **controllori** possono eseguire operazioni in parallelo, competendo per i cicli di memoria.



**interruzioni**

- L'hardware della CPU dispone di un filo chiamato **linea di richiesta di interruzione** (*interrupt-request line*) che la CPU controlla dopo l'esecuzione di ogni istruzione.

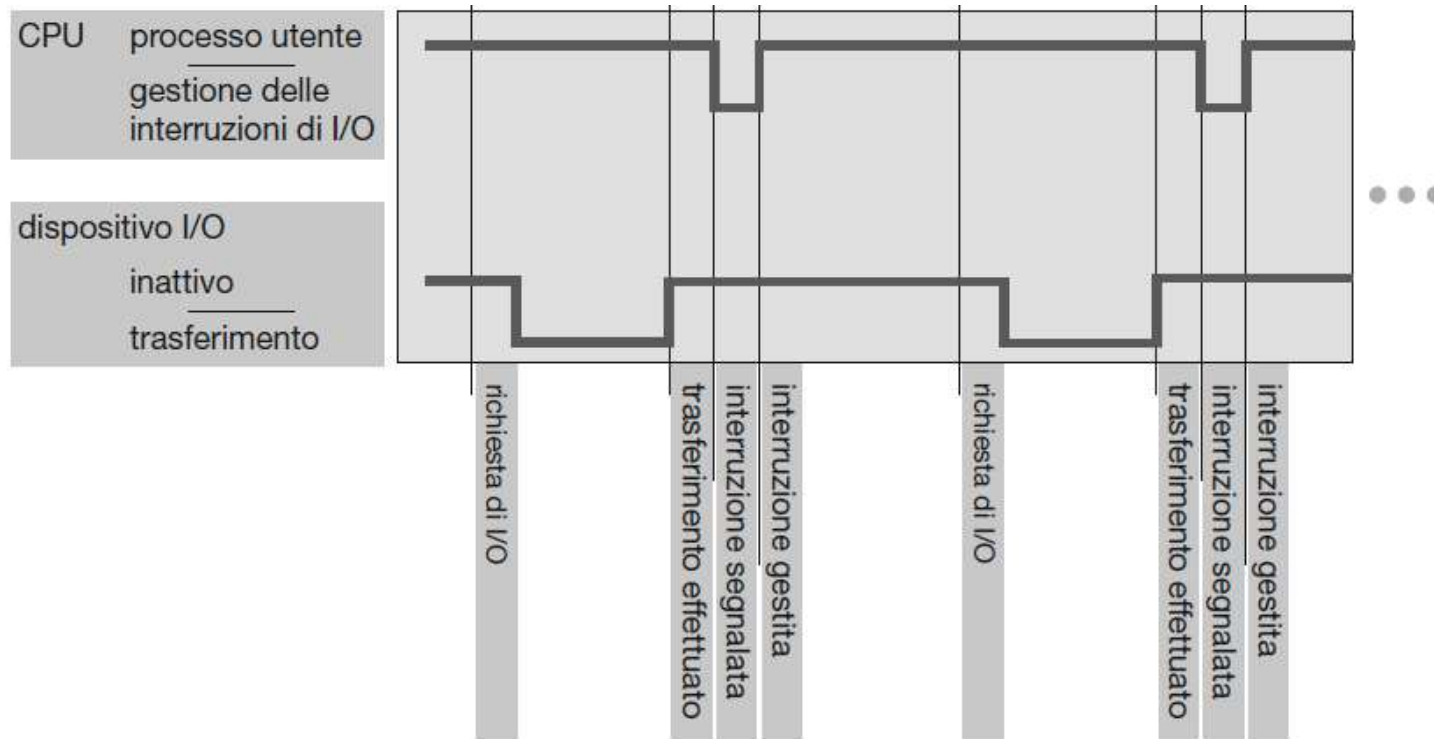
- La maggior parte delle CPU ha **due linee di richiesta di interruzione**:



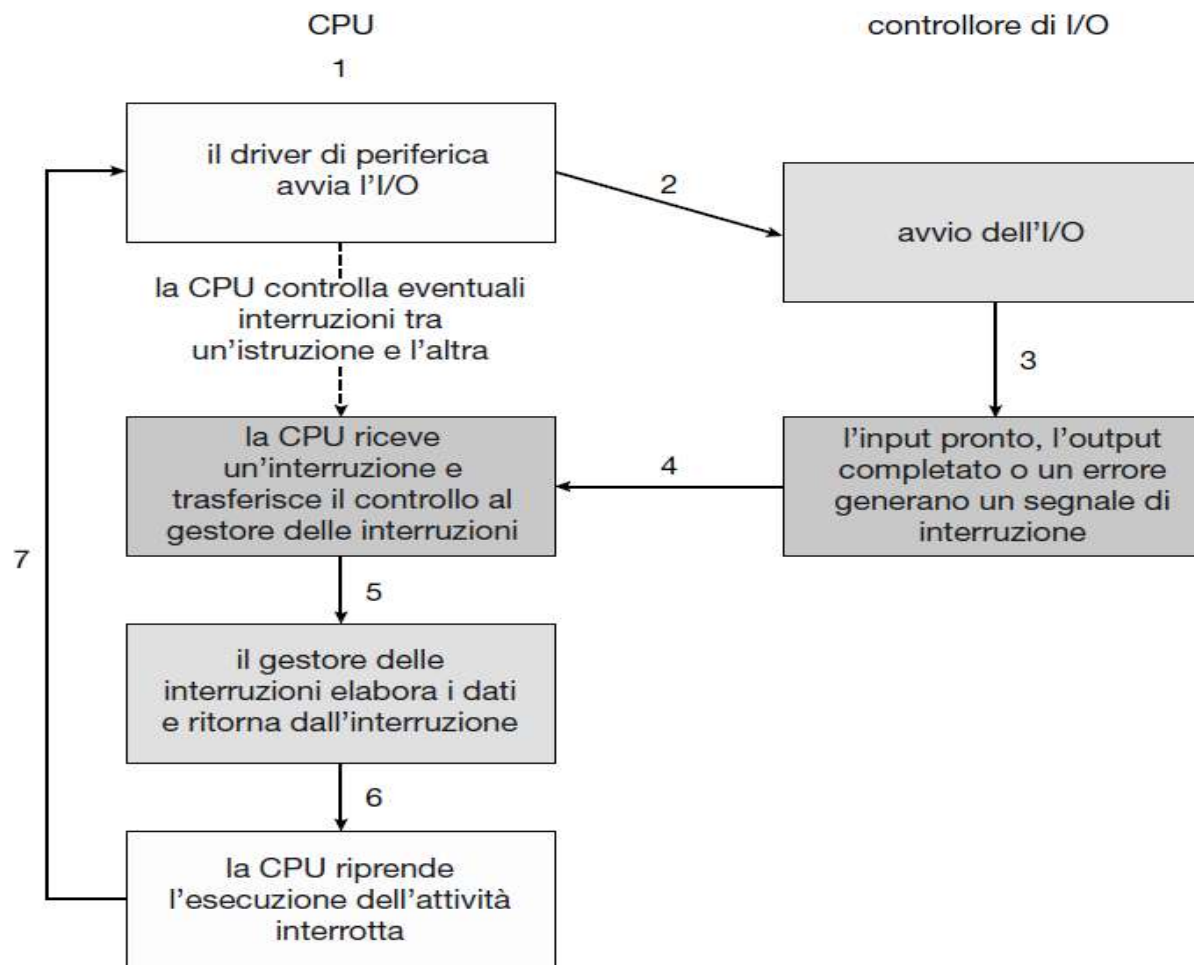
- **non mascherabile** (*nonmaskable interrupt*) → riservata a eventi come errori irreversibili di memoria
- **mascherabile** (*maskable interrupt*) → utilizzata dai controllori dei dispositivi per richiedere un servizio

**Concatenamento delle interruzioni** (*interrupt chaining*) → ogni elemento nel vettore delle interruzioni punta alla testa di un elenco di gestori

# Interruzioni



**Figura 1.3** Diagramma temporale delle interruzioni per un singolo programma che invia dati in output.



**Figura 1.4** Ciclo di I/O guidato dalle interruzioni.



# Eventi

---

numero di vettore	descrizione
0	errore di divisione
1	eccezione di debug
2	interruzione null
3	breakpoint
4	eccezione di overflow
5	eccezione di range exceeded
6	codice operativo non valido
7	dispositivo non disponibile
8	doppio errore
9	overrun del segmento coprocessore (riservato)
10	task state segment (tss) non valido
11	segmento non presente
12	errore di stack
13	protezione generale
14	errore di pagina
15	(riservato Intel, non utilizzare)
16	errore in virgola mobile
17	controllo dell'allineamento
18	controllo della macchina
19–31	(riservato Intel, non utilizzare)
32–255	interruzioni mascherabili

**Figura 1.5** Tabella degli eventi di un processore Intel.

# Struttura della memoria

---

- **MEMORIA PRINCIPALE O CENTRALE:** memoria ad accesso casuale (*random access memory, RAM*) → *memoria volatile*

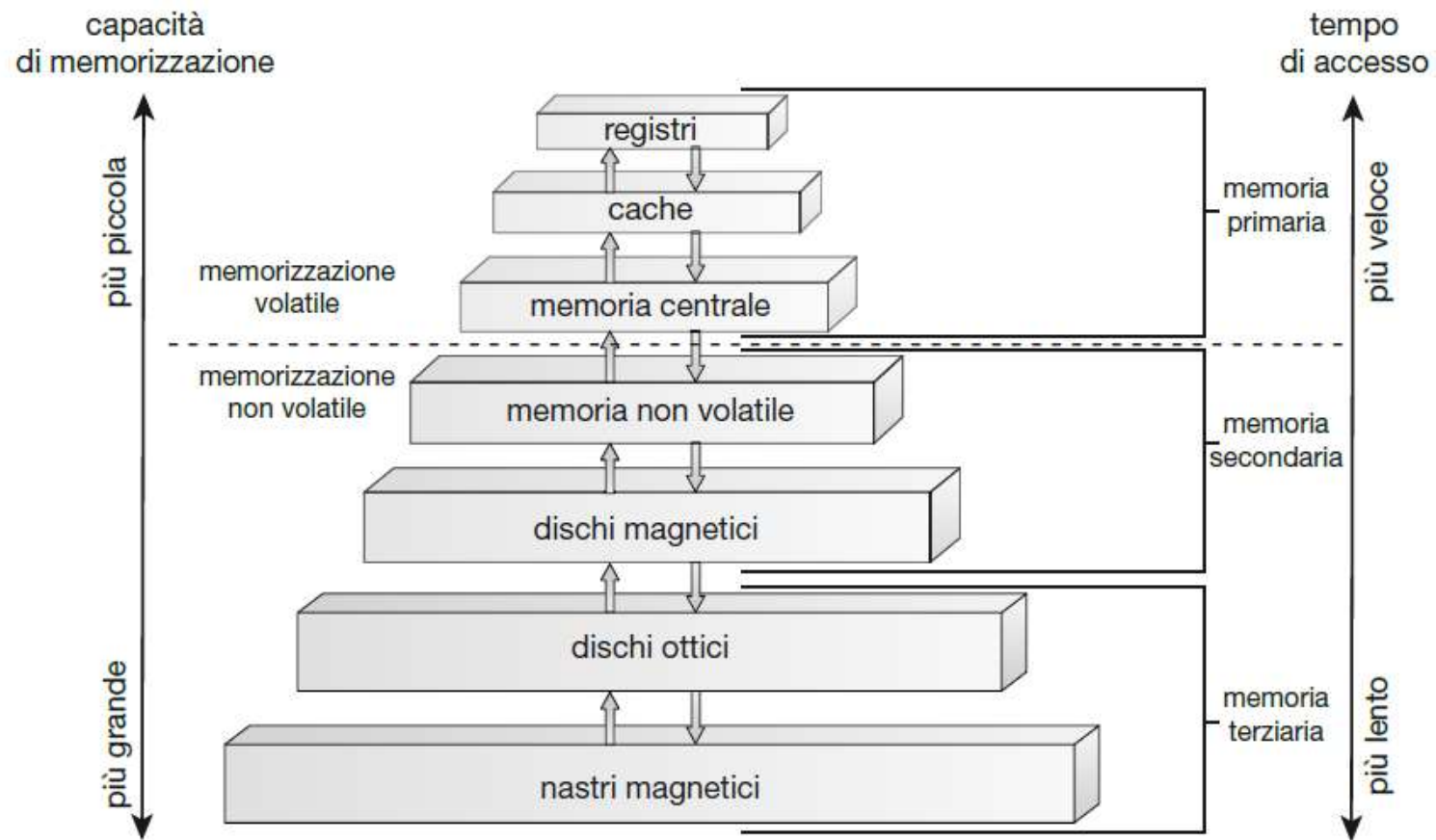


I computer utilizzano una **memoria di sola lettura elettricamente cancellabile e programmabile (EEPROM)** e altre forme di archiviazione del firmware che vengono riscritte raramente e che non sono volatili.

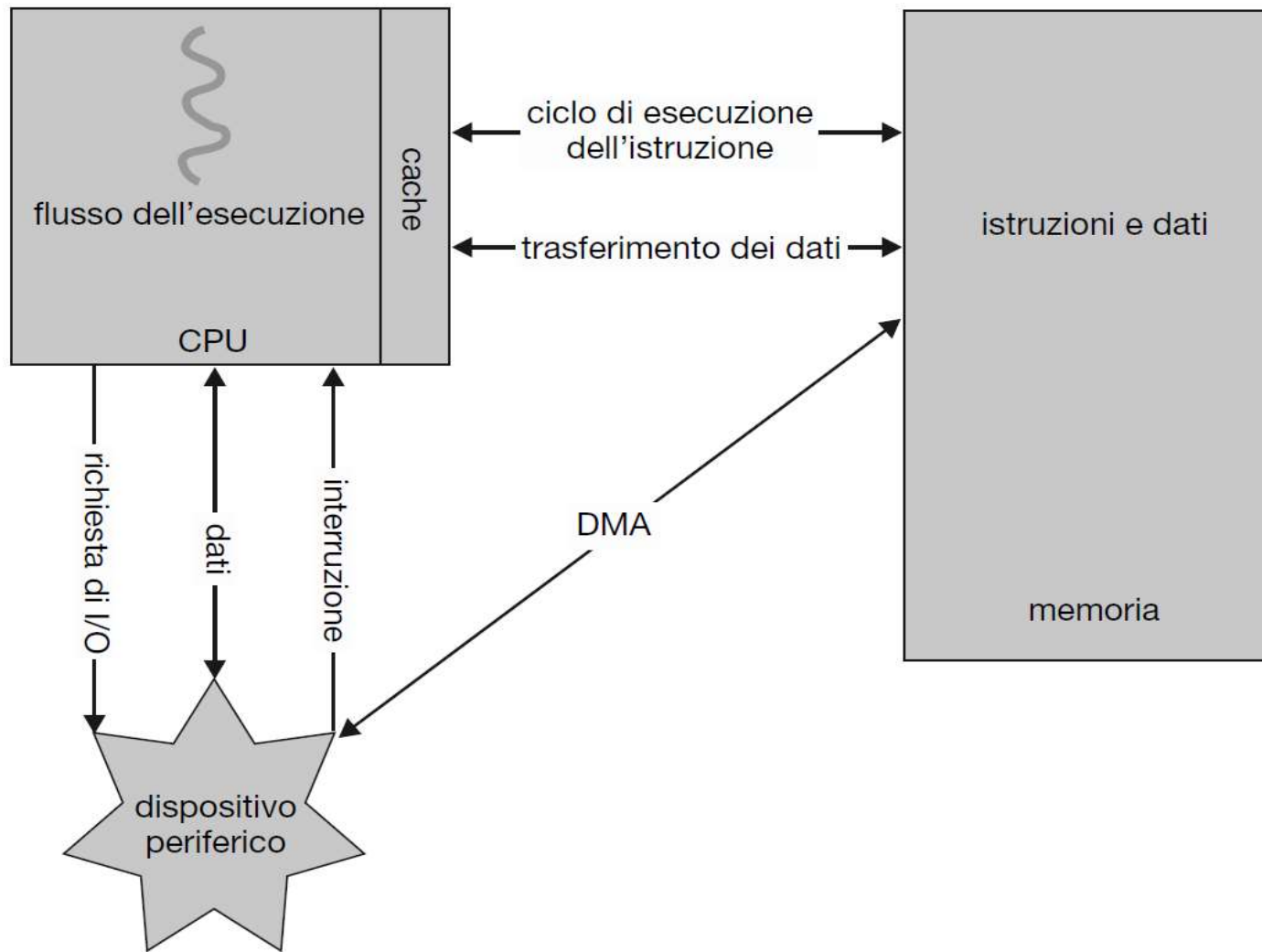
- **MEMORIA SECONDARIA:** estensione della memoria centrale → capacità di conservare in modo permanente grandi quantità di informazioni



disco magnetico (*hard-disk drive, HDD*) e dispositivi di memoria non volatile (*NVM*)



**Figura 1.6** Scala gerarchica dei sistemi di memorizzazione.



**Figura 1.7** Funzionamento di un moderno sistema operativo.

# Architettura degli elaboratori

---

## Sistemi monoprocesso



Diversi anni fa la maggior parte dei sistemi utilizzava **un solo processore** contenente un'unica CPU con un unico nucleo di elaborazione (o unità di calcolo, o *core*).

## Sistemi multiprocesso



### Multielaborazione simmetrica

La definizione di **multiprocesso** si è evoluta nel tempo e include ora i sistemi multicore, in cui più unità di calcolo (*core*) risiedono su un singolo chip.

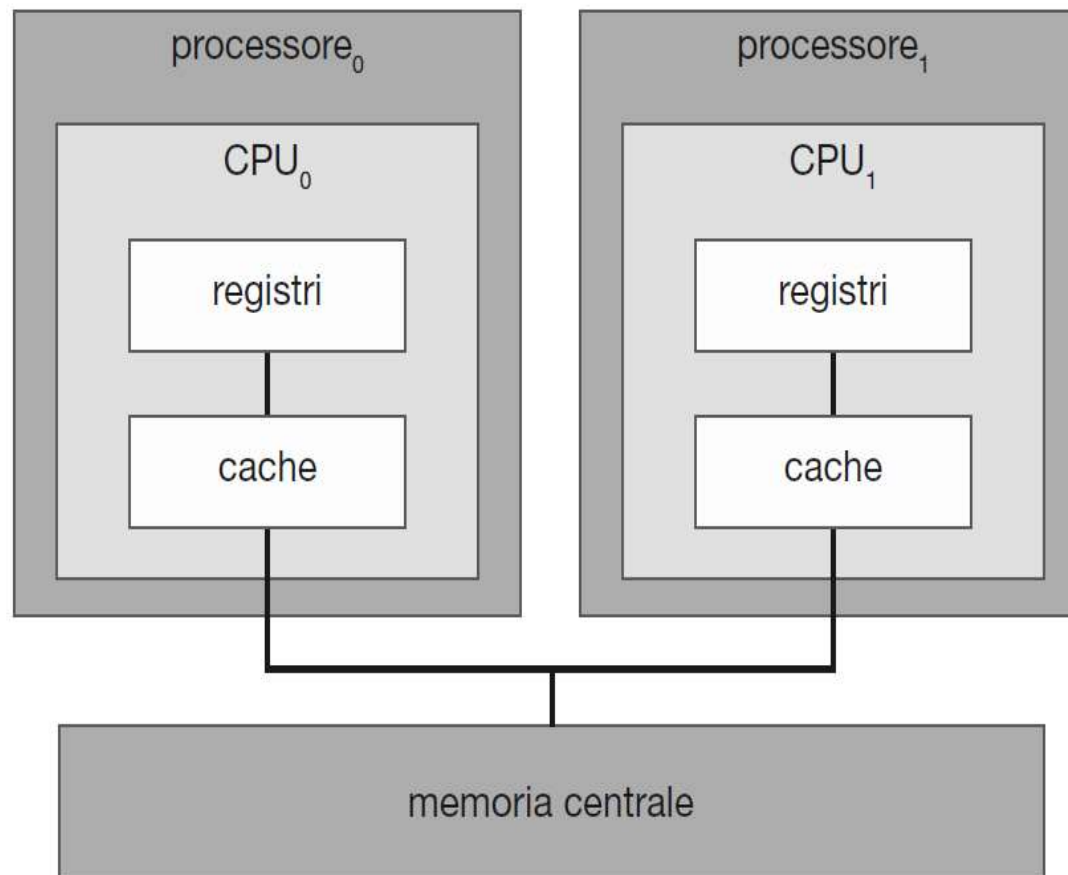


Architettura **dual-core** = due unità sullo stesso chip

# Componenti di un sistema di elaborazione

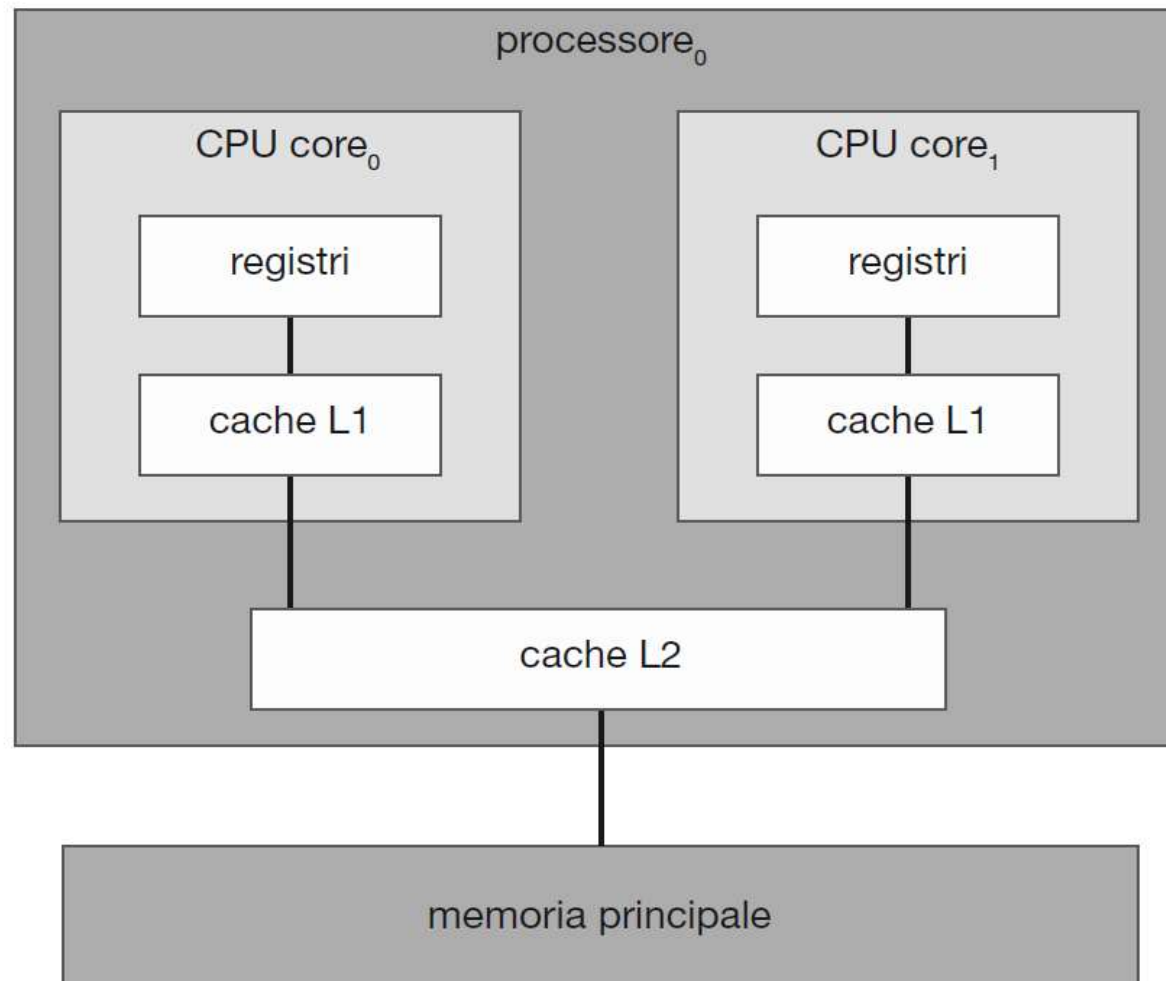
---

- **CPU**: componente hardware che esegue le istruzioni.
- **Processore**: chip che contiene una o più CPU.
- **Unità di calcolo** (*core*): unità di elaborazione di base della CPU.
- **Multicore**: che include più unità di calcolo sulla stessa CPU.
- **Multiprocessore**: che include più processori.



**Figura 1.8** Architettura di multielaborazione simmetrica.





**Figura 1.9** Architettura dual-core, con due unità sullo stesso chip.

- Aggiungere **nuove CPU** a un multiprocessore ne aumenta la potenza di calcolo, ma ne *peggiora le prestazioni*



fornire a ciascuna CPU (o a ciascun gruppo di CPU) la propria memoria locale accessibile per mezzo di un bus locale piccolo e veloce.



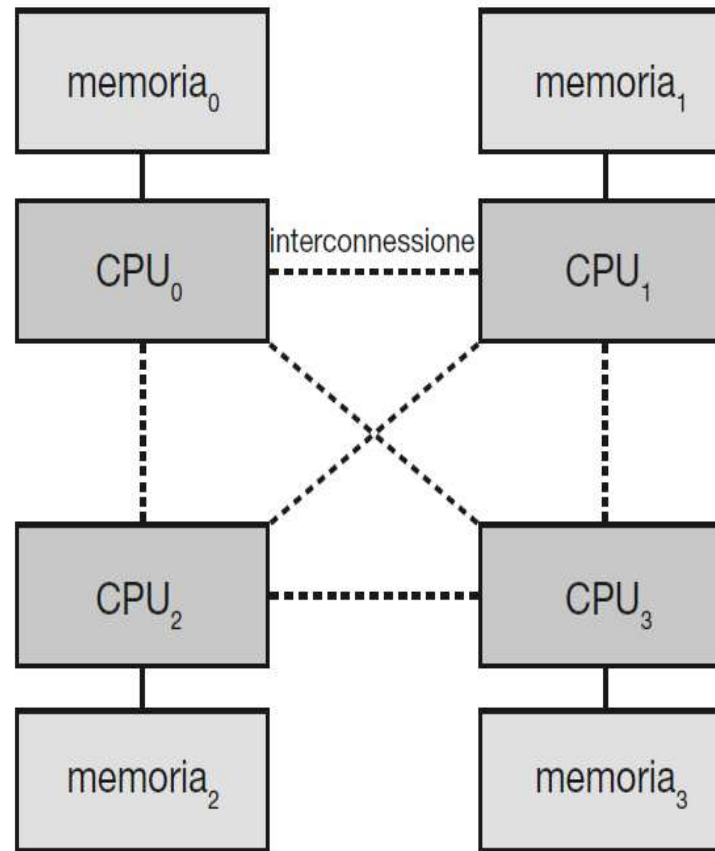
**accesso non uniforme alla memoria** o **NUMA**



i **sistemi NUMA** possono scalare in modo più efficace con l'aggiunta di più processori



sempre più diffusi nei server e nei sistemi di elaborazione ad alte prestazioni.



**Figura 1.10** Architettura multiprocessore NUMA.

- **Cluster di elaboratori** (*clustered systems*) o **cluster**: un altro tipo di sistemi multiprocessore, basati sull'uso congiunto di più CPU, ma differiscono dai sistemi multiprocessore perché composti di *due o più calcolatori completi* – detti **nodi** – collegati tra loro.

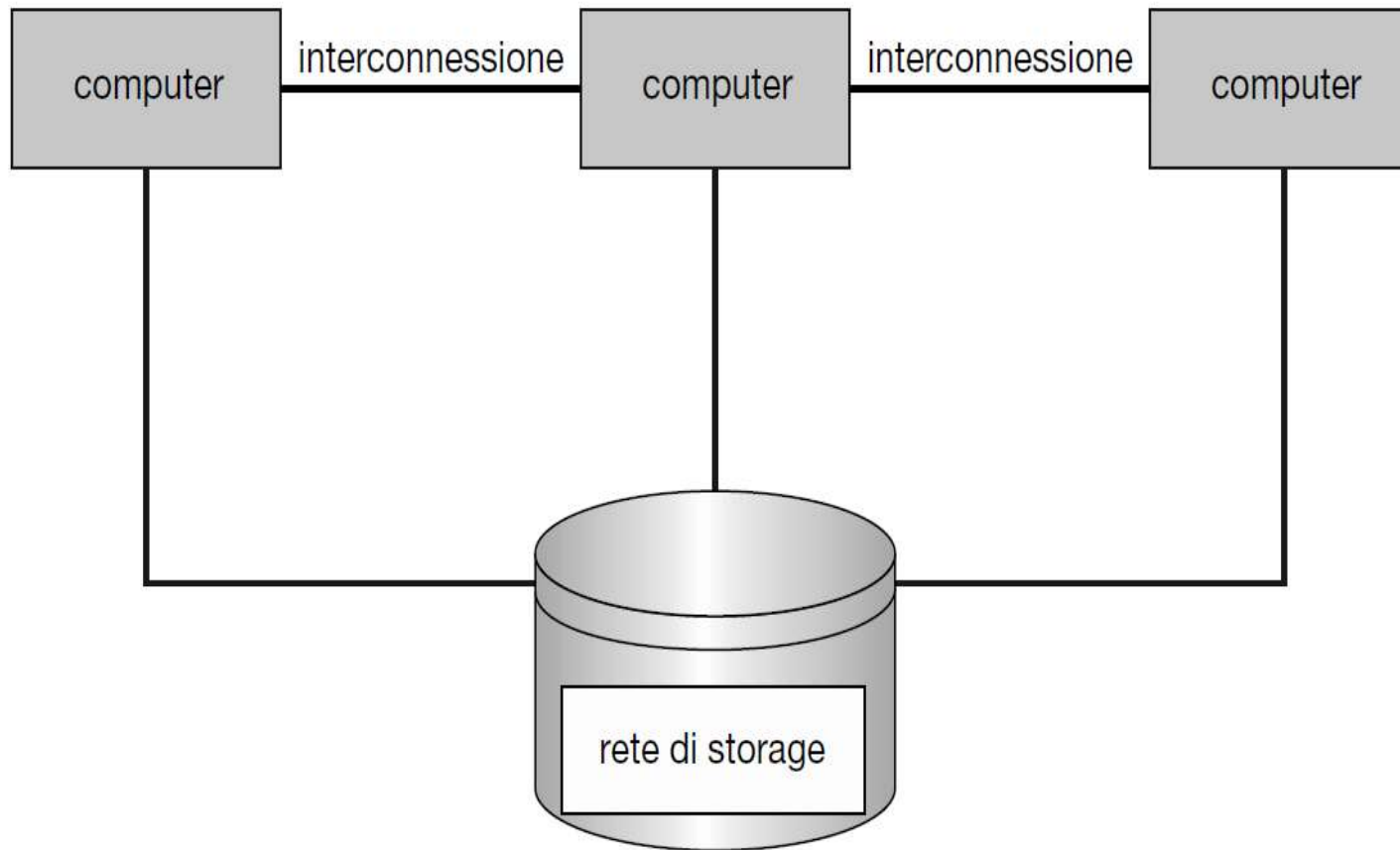


**debolmente accoppiati**

Cluster asimmetrici

Cluster simmetrici

Cluster paralleli



**Figura 1.11** Struttura generale di un cluster.

# Attività del sistema operativo

---

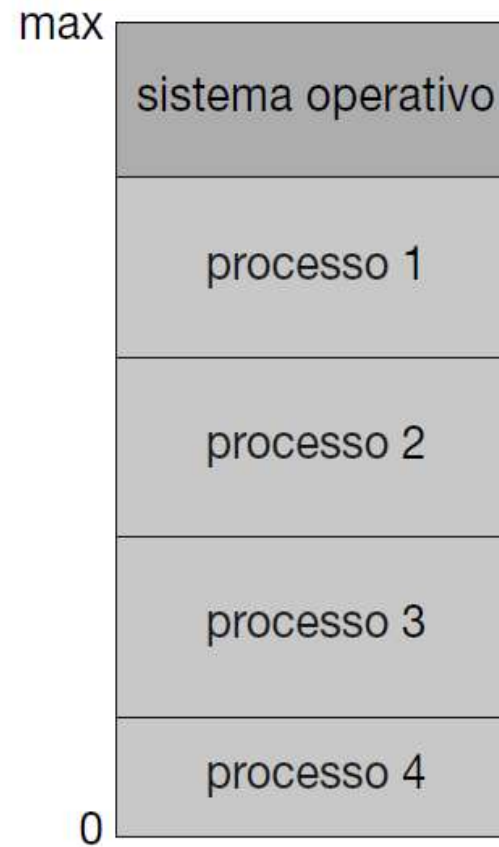
1. **Programma di avviamento** (*bootstrap program*).
2. Il **kernel** inizia a offrire servizi al sistema e agli utenti.
3. **Interruzioni ed eccezioni** (*traps o exceptions*).
4. **Chiamata di sistema o system call.**
5. **Multiprogrammazione** → *multitasking*.



file system



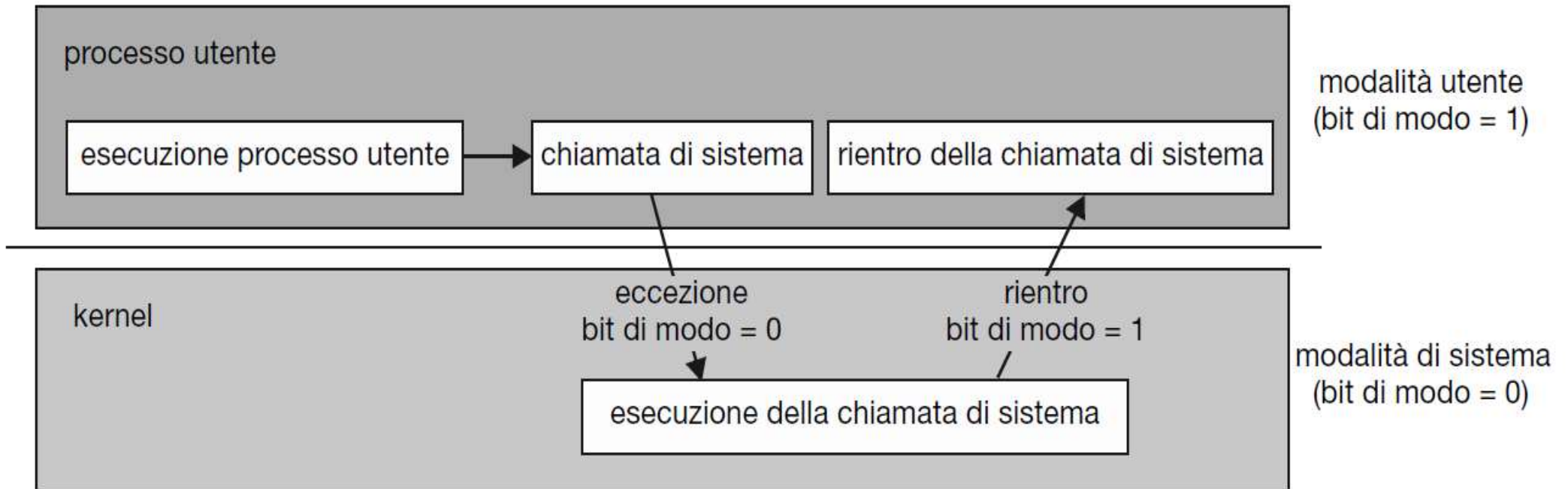
memoria virtuale



**Figura 1.12** Configurazione della memoria per un sistema con multiprogrammazione.



- **modalità utente** e **modalità di sistema** (detta anche *modalità kernel*, *modalità supervisore*, *modalità monitor* o *modalità privilegiata*).
- Per indicare quale sia la modalità attiva, l'architettura della CPU deve essere dotata di un bit, chiamato appunto bit di modalità: **kernel (0)** o **user (1)**.
- La **duplice modalità di funzionamento** (*dual mode*) consente la protezione del sistema operativo e degli altri utenti dagli errori di un utente.
- Le **chiamate di sistema** (*system call*) sono gli strumenti con cui un programma utente richiede al sistema operativo di compiere operazioni a esso riservate, per conto del programma utente.
- **Timer** → invia un segnale d'interruzione alla CPU a intervalli di tempo specificati e assicura che il sistema operativo mantenga il controllo della CPU.



**Figura 1.13** Transizione da modalità utente a modalità di sistema.

# Gestione delle risorse

---

**Gestione dei  
processi**

**Gestione della  
memoria**

**Gestione dei  
file**

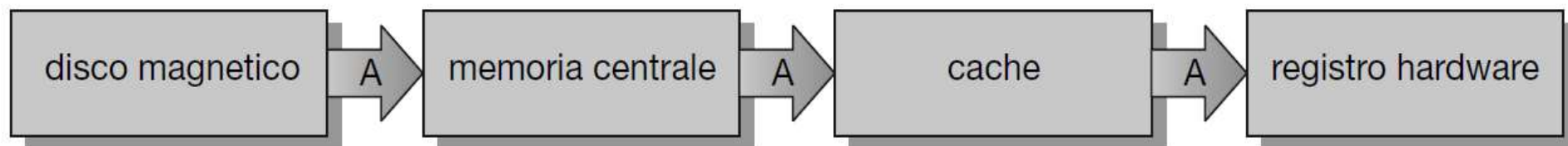
**Gestione della  
memoria di  
massa**

**Gestione della  
cache**

**Gestione  
dell'I/O**

Livello	1	2	3	4	5
Nome	registri	cache	memoria centrale	disco a stato solido	disco magnetico
Dimensione tipica	< 1 KB	< 16 MB	< 64 GB	< 1 TB	< 10 TB
Tecnologia	memoria dedicata con porte multiple (CMOS)	CMOS SRAM (on-chip o off-chip)	CMOS DRAM	memoria flash	disco magnetico
Tempo d'accesso (ns)	0,25 – 0,5	0,5 – 25	80 – 250	25.000-50.000	5.000,000
Ampiezza di banda (MB/s)	20.000 – 100.000	5000 – 10.000	1000 – 5000	500	20 – 150
Gestito da	compilatore	hardware	sistema operativo	sistema operativo	sistema operativo
Supportato da	cache	memoria centrale	disco	disco	disco o nastro

**Figura 1.14** Caratteristiche di varie forme di archiviazione dei dati.



**Figura 1.15** Migrazione di un intero A da un disco a un registro.

# Sicurezza e protezione

---

- **Protezione** → ciascun meccanismo di controllo dell'accesso alle risorse possedute da un elaboratore, da parte di processi o utenti.
- La **protezione** migliora l'affidabilità rilevando errori nascosti alle interfacce tra i componenti dei sottosistemi.
- È compito della **sicurezza** difendere il sistema da attacchi provenienti dall'interno o dall'esterno.



**identificatori utente (user ID)** → identificano univocamente l'utente

# Virtualizzazione

---

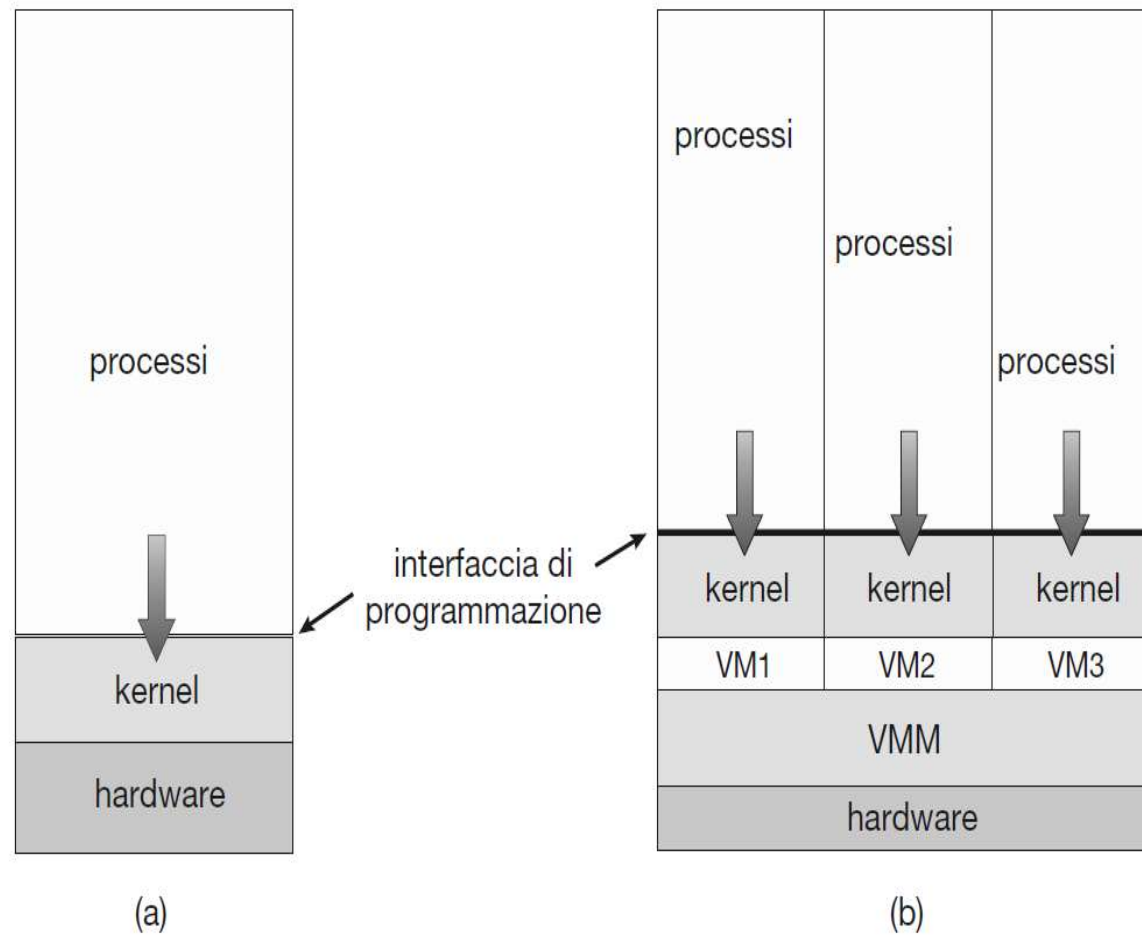
- **Virtualizzazione** → tecnica che permette di astrarre l'hardware di un singolo computer in diversi ambienti di esecuzione, creando così l'illusione che ogni distinto ambiente sia in esecuzione sul suo proprio computer.



Permette ai sistemi operativi di funzionare come applicazioni all'interno di altri sistemi operativi

- Con la **virtualizzazione** un sistema operativo compilato per una particolare architettura viene eseguito all'interno di un altro sistema operativo progettato per la stessa CPU.
- **Macchina virtuale (VM)** e **gestore della macchina virtuale**







**Figura 1.16** Un computer che ha in esecuzione (a) un singolo sistema operativo e (b) tre macchine virtuali.

# Sistemi distribuiti

---

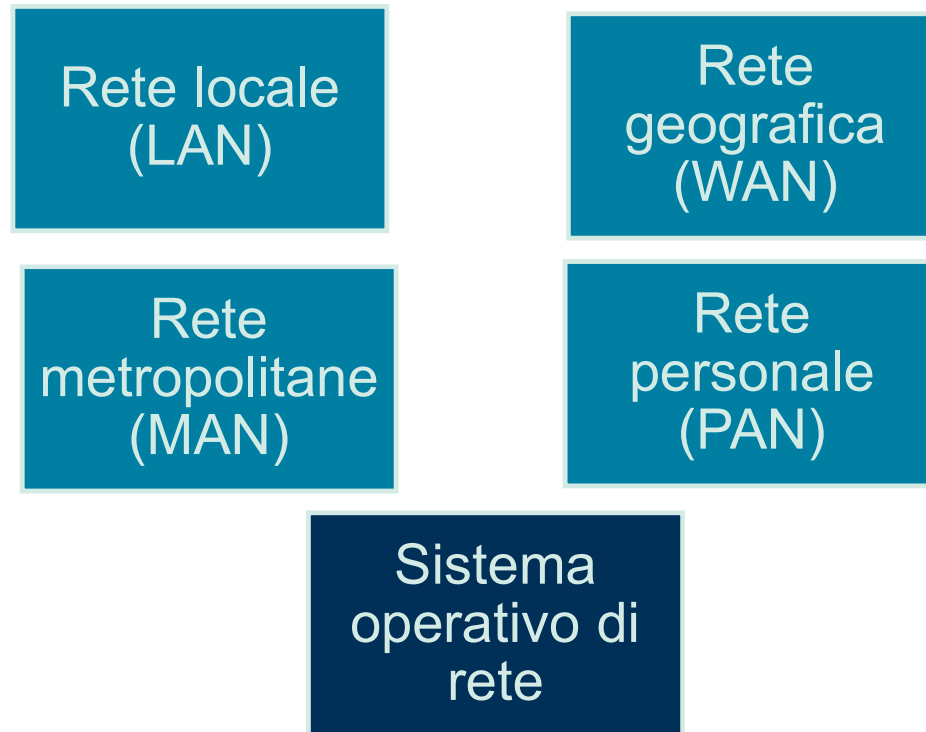
- **Sistema distribuito**  un insieme di elaboratori fisicamente separati e con caratteristiche spesso eterogenee, interconnessi da una rete per consentire agli utenti l'accesso alle varie risorse dei singoli sistemi.

- **Rete**  un canale di comunicazione tra due o più sistemi.

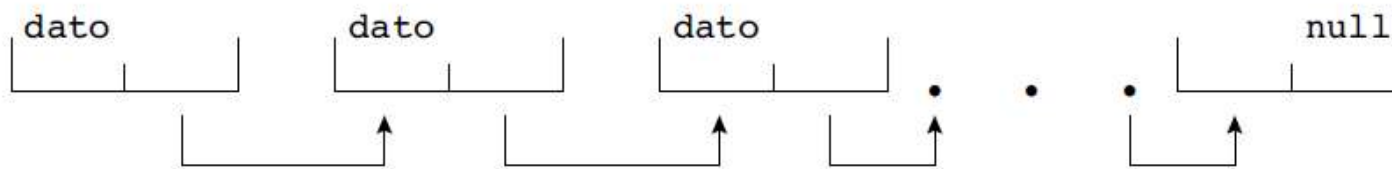
↓  
protocollo  
↓  
**TCP/IP**

# Sistemi distribuiti - Reti

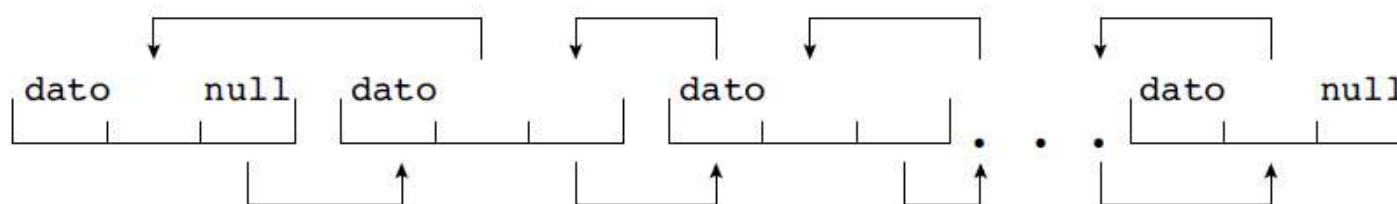
---



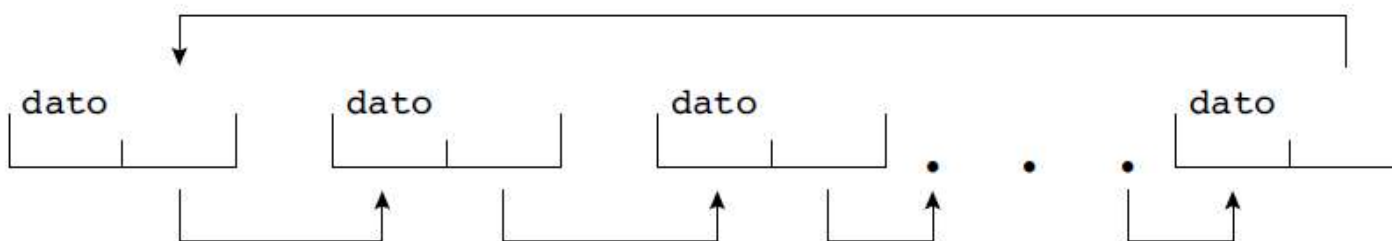
# Strutture dati del kernel - Liste



**Figura 1.17** Lista semplicemente concatenata.



**Figura 1.18** Lista doppiamente concatenata.



**Figura 1.19** Lista circolare.

# Alberi

---

Un **albero** è una struttura dati utilizzabile per rappresentare i dati in maniera gerarchica.

Generico  
albero

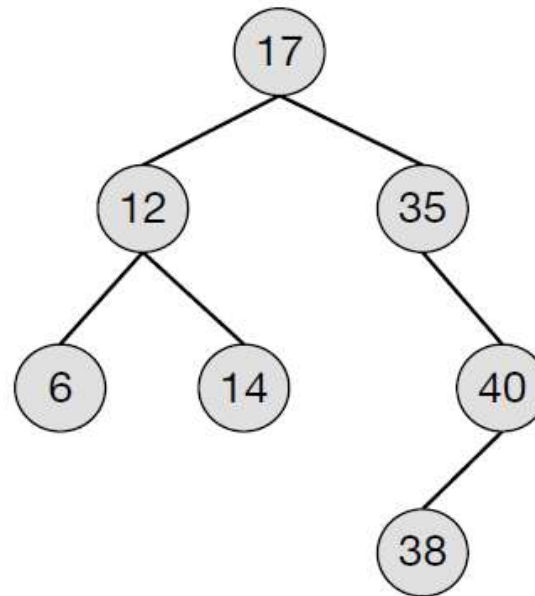
Albero binario

Albero binario  
di ricerca

Albero di  
ricerca binario  
bilanciato

# Alberi - esempio

---

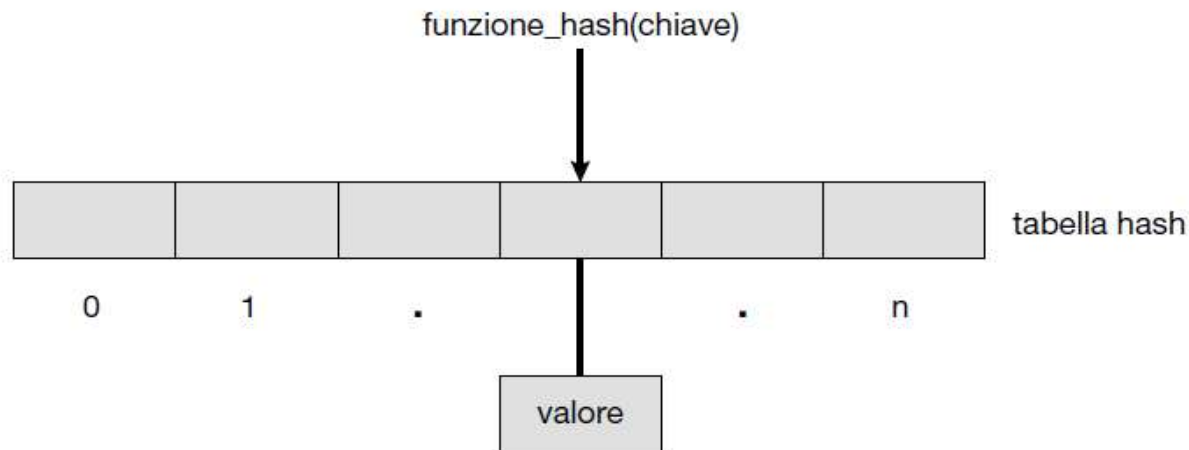


**Figura 1.20** Albero binario di ricerca.

# Funzioni e mappe hash

Una **funzione hash** riceve dati in input, realizza operazioni numeriche sui dati e restituisce un valore numerico.

Una **funzione hash** può essere utilizzata per creare una **tabella hash** (o mappa hash) che associ (o mappi) coppie [chiave:valore].



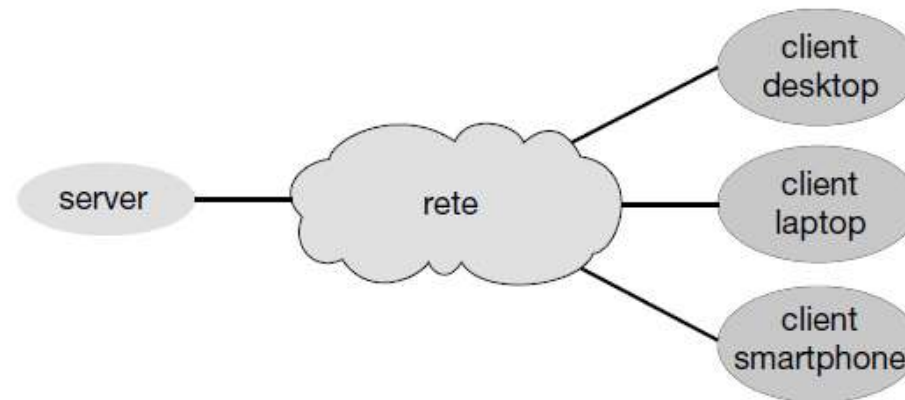
**Figura 1.21** Tabella hash.



# Elaborazione client-server

---

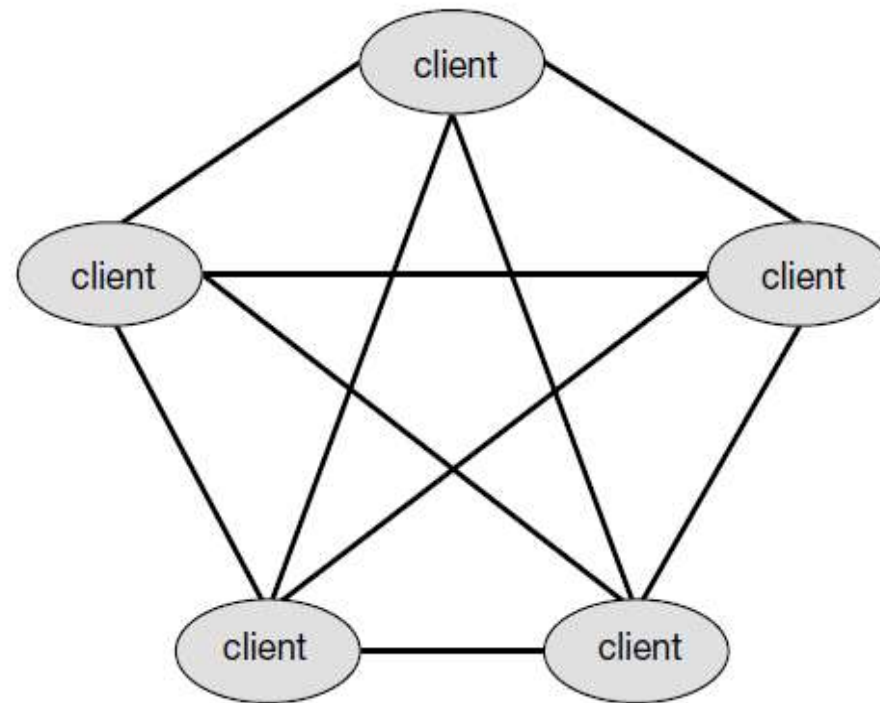
Un'architettura di rete contemporanea realizza un sistema in cui alcuni server soddisfano le richieste dei **sistemi client** → **sistemi client-server**



**Figura 1.22** Struttura generale di un sistema client-server.

# Elaborazione peer-to-peer

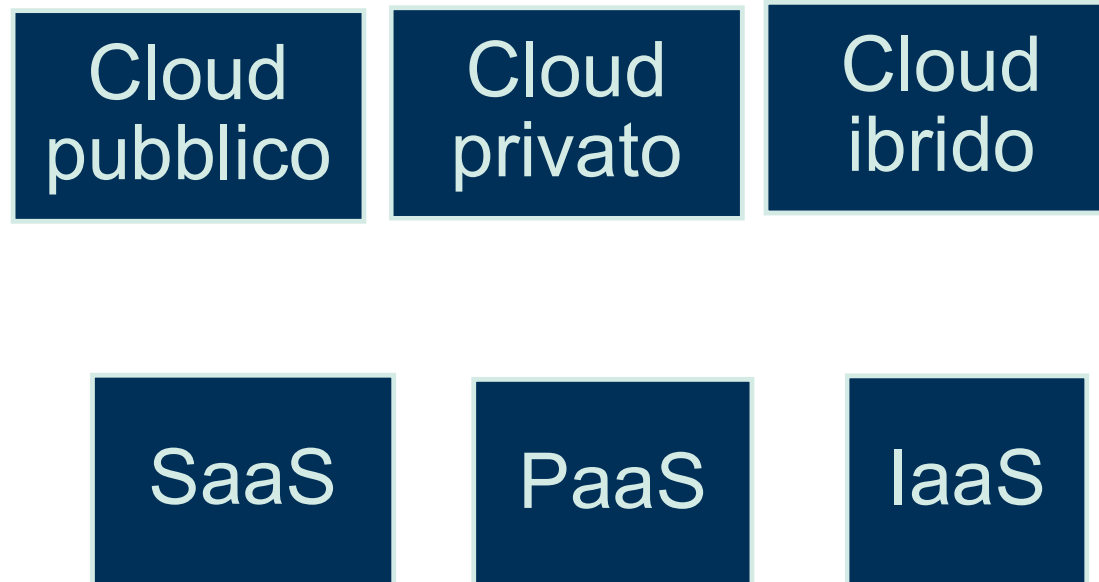
**peer-to-peer (P2P)** → cade la distinzione tra client e server; tutti i nodi all'interno del sistema sono su un piano di parità, e ciascuno può fungere ora da client, ora da server, a seconda che stia richiedendo o fornendo un servizio.



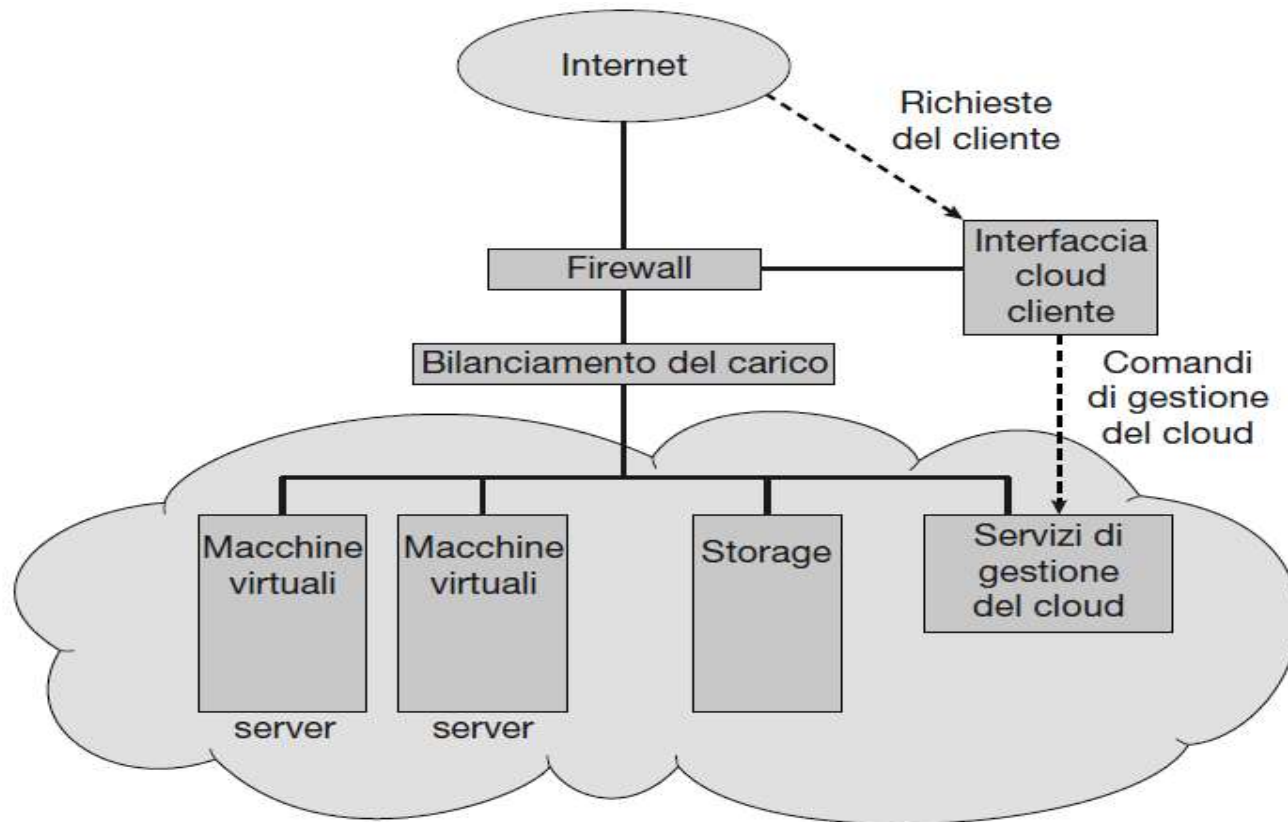
**Figura 1.23** Sistema peer-to-peer senza servizi centralizzati.

# Cloud computing

---



# Cloud computing



**Figura 1.24** Cloud computing.

# Sistemi operativi liberi e open-source

---

Sia i **sistemi operativi liberi** sia i **sistemi operativi open-source** sono disponibili in formato sorgente anziché come codice binario compilato.

**Software libero** → non solo rende il codice sorgente disponibile, *ma* è anche dotato di una licenza che consente l'uso, la redistribuzione e la modifica senza costi.

Il **software open-source** non offre necessariamente tale licenza

**GNU/Linux**, **FreeBSD** e **Solaris** sono esempi diffusi di sistemi operativi open-source.

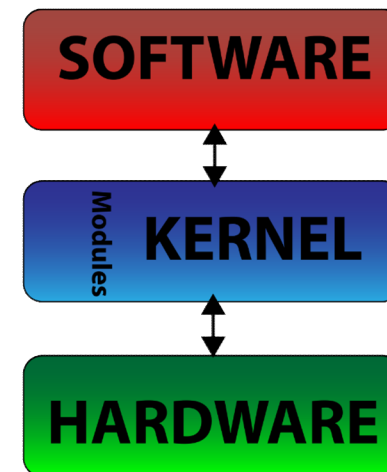
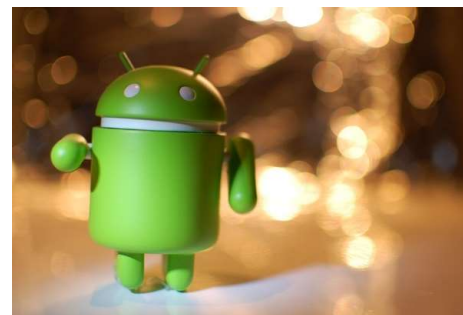
Microsoft Windows è un **software proprietario**



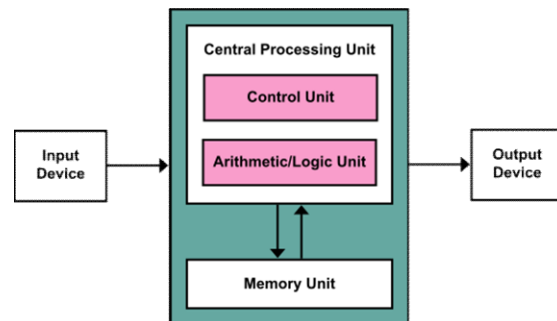
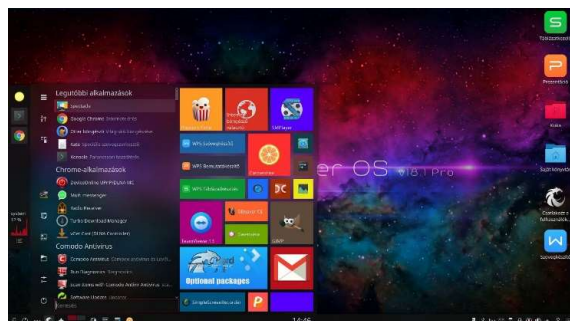
**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI  
DELLA BASILICATA**

*Corso di Sistemi Operativi  
A.A. 2019/20*

# Introduzione



Docente:  
**Domenico Daniele  
Bloisi**



Ottobre 2019