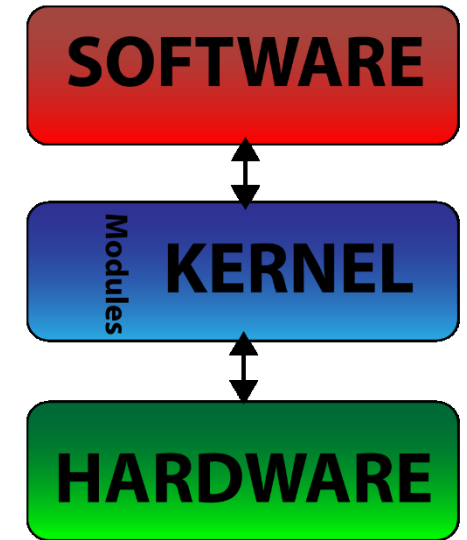
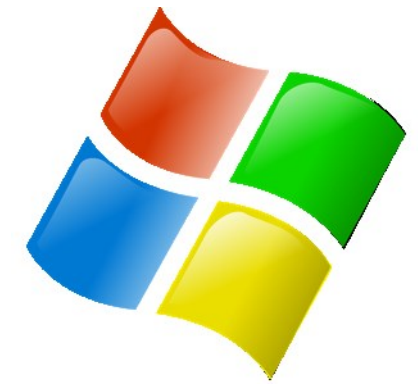




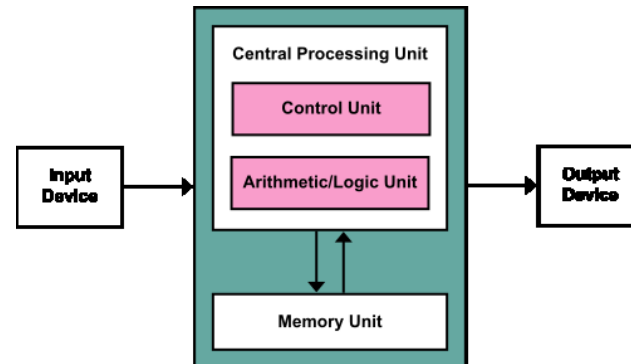
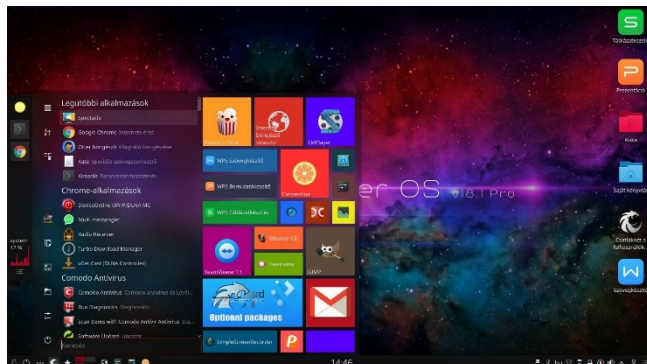
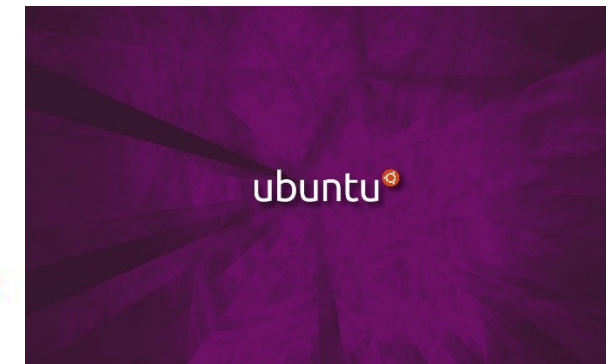
**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI  
DELLA BASILICATA**

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

# Memoria virtuale



Docente:  
**Domenico Daniele  
Bloisi**



Novembre 2019

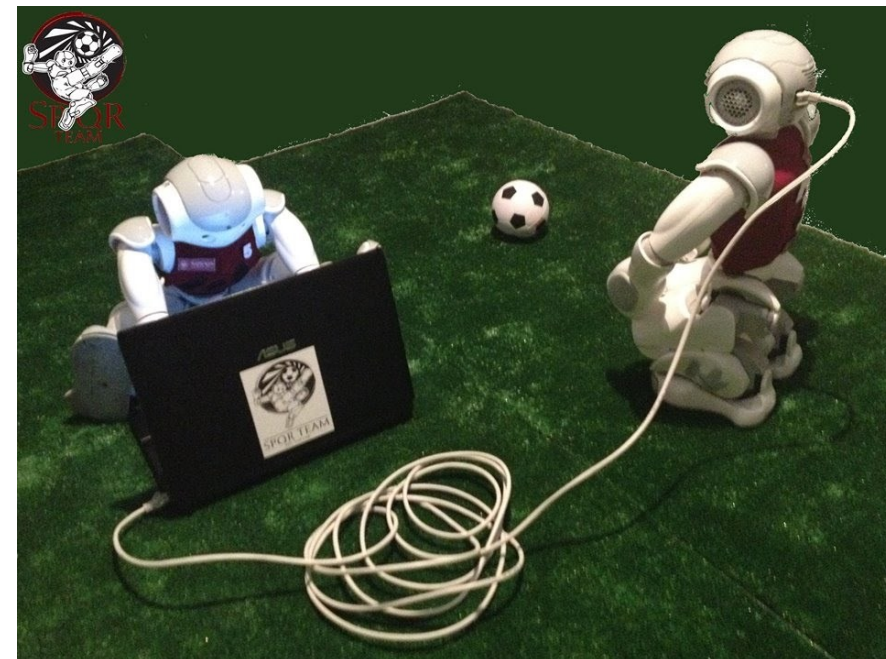
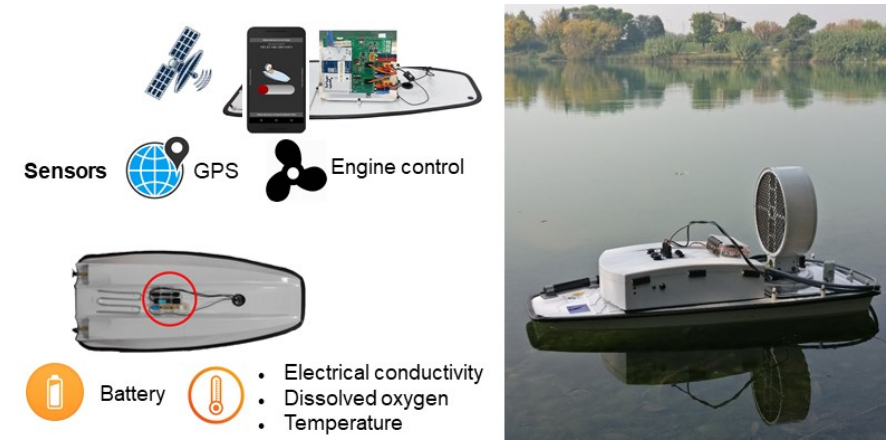
# Domenico Daniele Bloisi

- 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>



# 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

# Memoria virtuale

---

- Le istruzioni di un processo, per essere eseguite, devono risiedere in memoria fisica
- In sistemi multiprogrammati più processi risiedono contemporaneamente in memoria
- La memoria fisica potrebbe non essere sufficientemente capiente
- La **memoria virtuale** è una tecnica che permette di eseguire processi che possono anche non essere completamente contenuti in memoria fisica

# Memoria virtuale

La **memoria virtuale** facilita la programmazione, poiché il programmatore non deve preoccuparsi della quantità di memoria fisica disponibile, ma può concentrarsi sul problema da risolvere con il programma

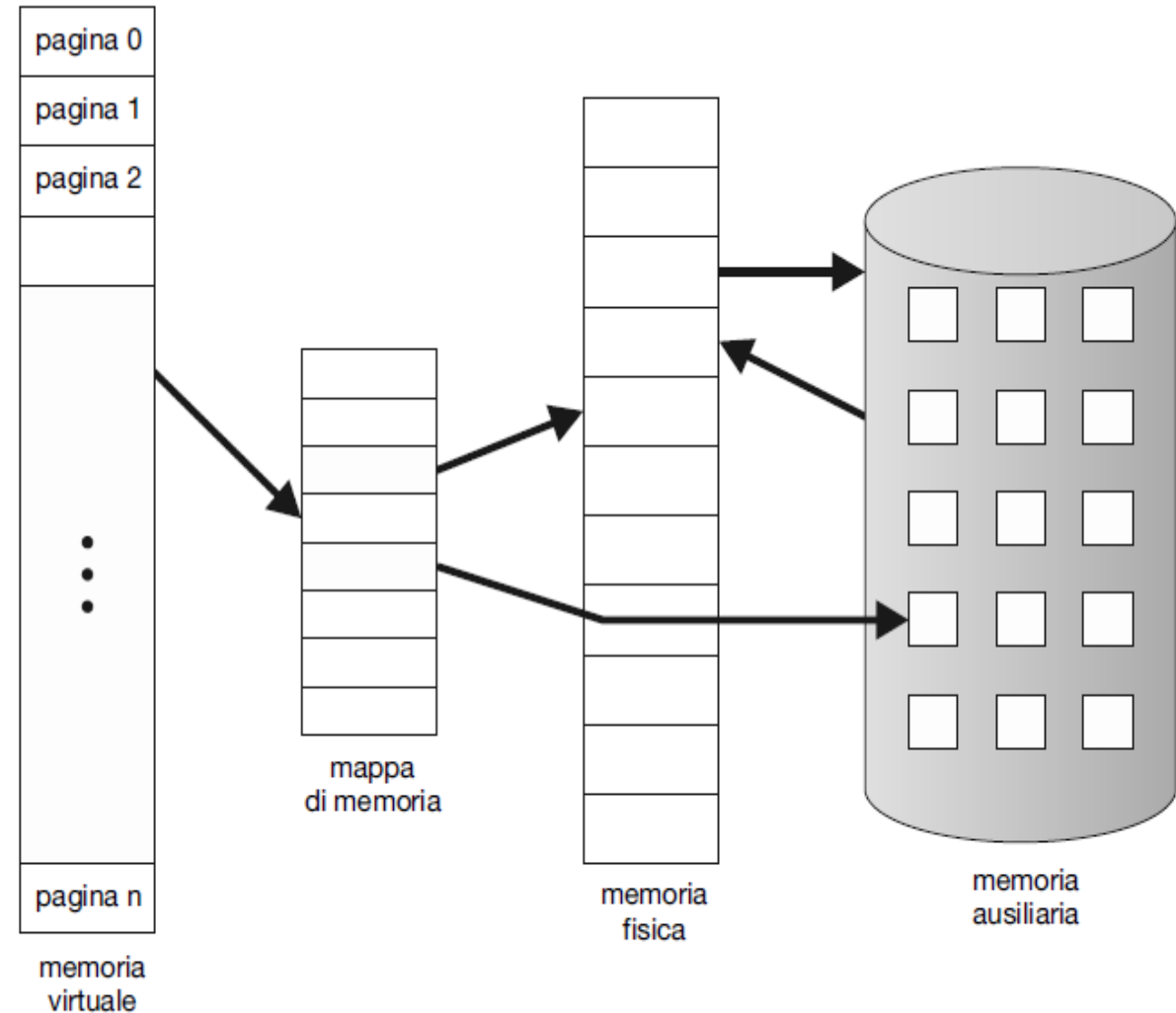


Figura 10.1 Schema che mostra una memoria virtuale più grande di quella fisica.

# Vantaggi della memoria virtuale

---

1. I programmi possono essere più grandi della memoria fisica
2. La memoria centrale viene astratta in un vettore di memorizzazione molto grande e uniforme
3. I processi possono condividere facilmente file
4. Possono essere realizzate memorie condivise

# Svantaggi della memoria virtuale

---

1. Realizzazione complessa
2. Se usata scorrettamente, riduce di molto le prestazioni del sistema

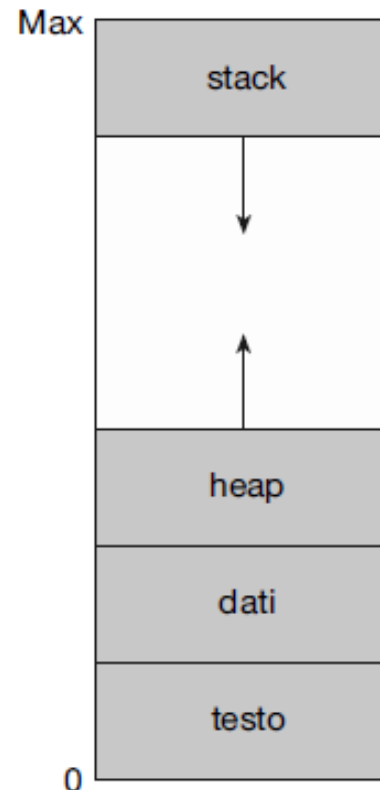


# Spazio degli indirizzi virtuali

## Spazio degli indirizzi virtuali



collocazione dei processi  
in memoria dal punto di  
vista **logico** (o **virtuale**)



Uno spazio degli  
indirizzi virtuali che  
contiene buchi si  
definisce sparso

Figura 10.2 Spazio degli indirizzi virtuali di un processo in memoria.

# Condivisione delle pagine

Oltre a separare la memoria logica da quella fisica, la **memoria virtuale** offre il vantaggio di condividere i file e la memoria fra due o più processi, mediante la condivisione delle pagine.

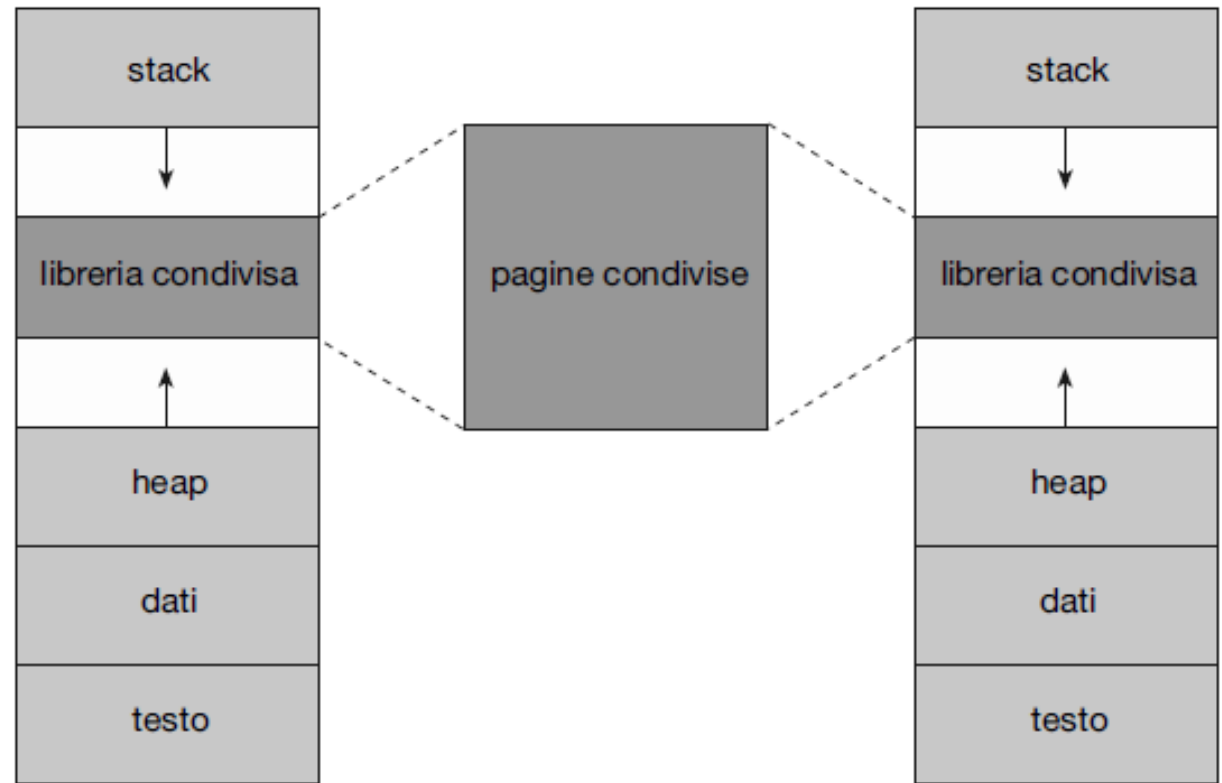


Figura 10.3 Condivisione delle librerie tramite la memoria virtuale.

# Paginazione su richiesta

---

**Paginazione su richiesta** → strategia di allocazione di memoria che consiste nel caricare le pagine nel momento in cui servono realmente



le pagine sono caricate in memoria solo quando richieste durante l'esecuzione del programma

La **paginazione su richiesta** mostra uno dei principali vantaggi della **memoria virtuale**: caricando solo le parti necessarie dei programmi la memoria viene utilizzata in modo *più efficiente*.

# Paginazione su richiesta

1. Mentre un processo è in esecuzione, alcune pagine saranno in memoria, altre saranno in memoria secondaria (es. disco)
2. È necessario un supporto hardware per tenere traccia di questa divisione
3. Possiamo utilizzare lo schema con bit di validità a tale scopo

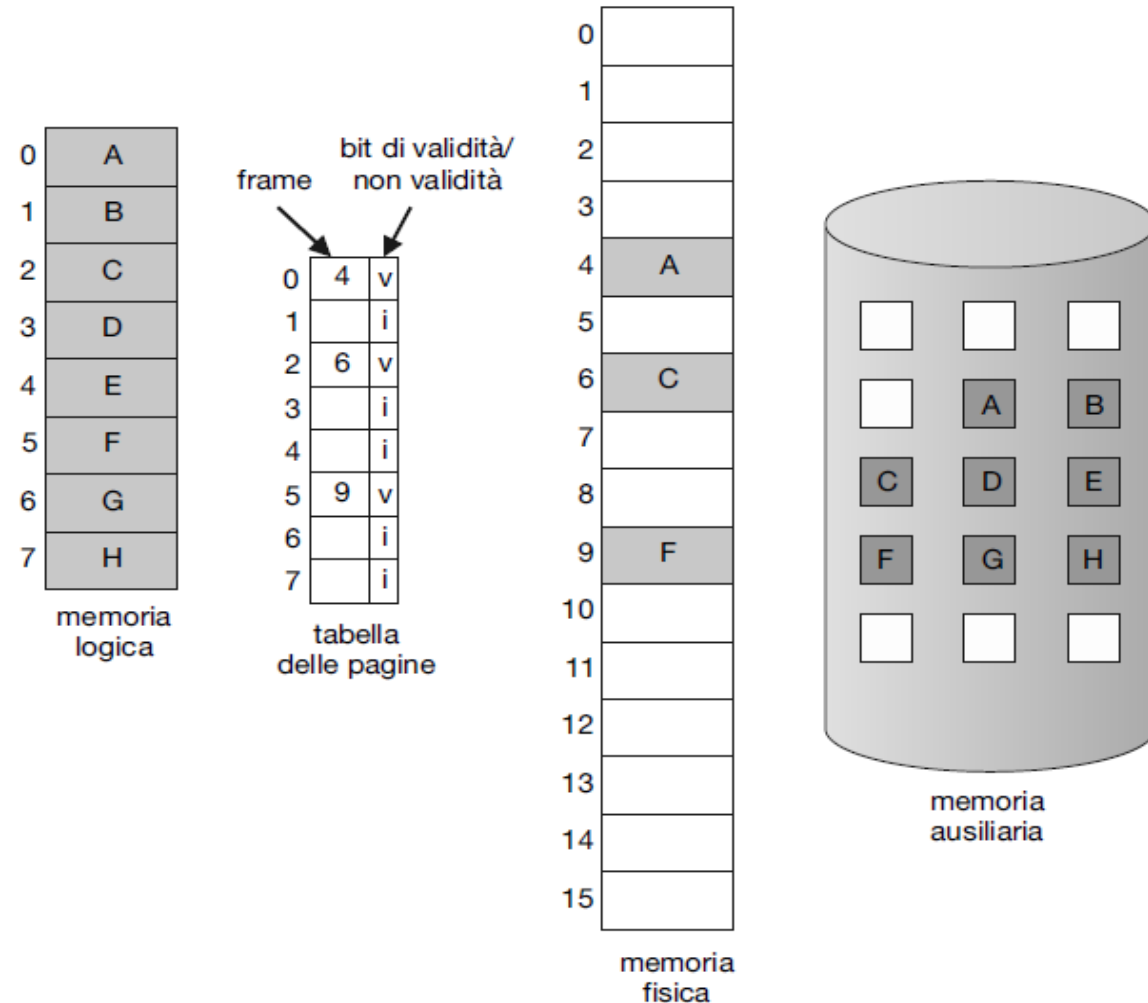


Figura 10.4 Tabella delle pagine quando alcune pagine non si trovano nella memoria centrale.

# Page fault

L'accesso a una pagina contrassegnata come non valida causa un evento o eccezione di **page fault** (*pagina mancante*)

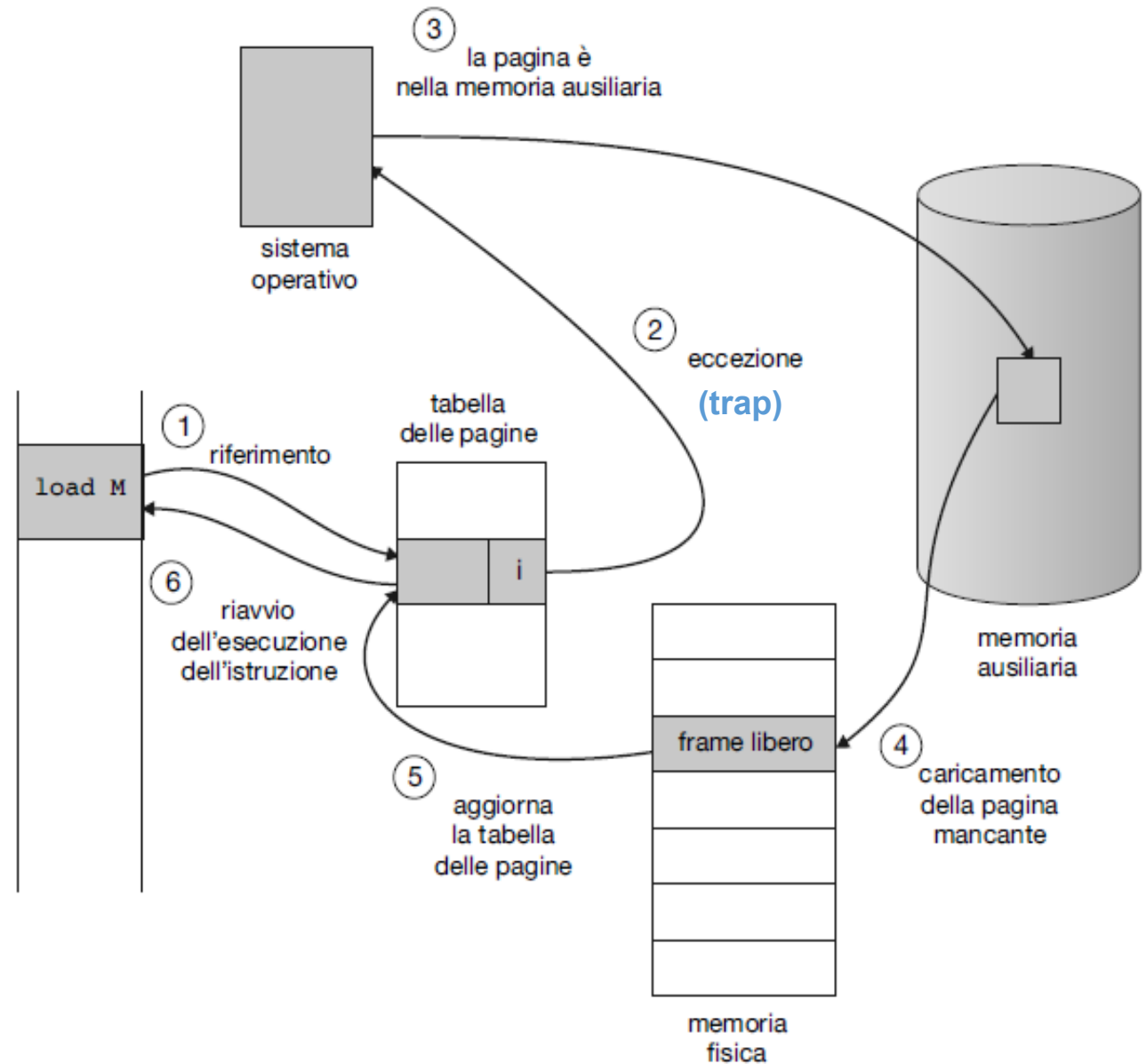


Figura 10.5 Fasi di gestione di un page fault.

# Hardware per la paginazione su richiesta

---

1. Tabella delle pagine con bit di validità
2. Memoria secondaria costituita da un disco ad alta velocità (dispositivo di swap). La porzione di memoria dedicata per lo swapping si chiama swap space

# Lista dei frame liberi

---

**Lista dei frame liberi** → insieme di frame disponibili e utilizzabili per soddisfare le richieste



**Figura 10.6** Lista dei frame liberi.

- All'avvio di un sistema tutta la memoria disponibile viene inserita nella lista dei **frame liberi**.
- A un certo punto la **lista** diventa **vuota** → *deve essere ripopolata*

# Allocazione dei frame liberi

---

I sistemi operativi allocano generalmente i frame liberi usando una tecnica nota come **zero-fill-on-demand**:

- i frame liberi vengono azzerati su richiesta prima di essere allocati, cancellando così il loro precedente contenuto



# Prestazioni della paginazione su richiesta

---

La **paginazione su richiesta** può avere un effetto rilevante sulle prestazioni di un calcolatore.

Il motivo si può comprendere calcolando il **tempo d'accesso effettivo** per una memoria con paginazione su richiesta.

# Prestazioni della paginazione su richiesta

---

$p$ : probabilità di page fault  $\rightarrow 0 \leq p \leq 1$

$ma$ : tempo di accesso in memoria  $\rightarrow$  nanosecondi

*tempo di accesso effettivo* =  $(1 - p) \times ma +$   
 $p \times$  *tempo di gestione del page fault*

*tempo di gestione del page fault* comprende

1. Gestione dell'eccezione (trap) di page fault  $\rightarrow$  microsecondi
2. Lettura della pagina mancante da disco  $\rightarrow$  **millisecondi**
3. Riavvio del processo  $\rightarrow$  microsecondi

# Prestazioni della paginazione su richiesta

---

Si consideri una situazione in cui ci siano stati 15 riferimenti in memoria con 8 page fault

Denotando con  $T_{ma}$  il tempo di accesso in memoria e con  $T_{pf}$  il tempo necessario alla gestione del page fault, si ottiene

tempo effettivo di accesso (Effective Access Time)

$$T_{EAT} = 7 \times T_{ma} + 8 \times T_{pf}$$

La probabilità di page fault sarà del 53%, ottenuta come

$$p_{pf} = 8 / 15 = 0.53$$

# Copiatura su scrittura

In caso di **fork**, le pagine del processo genitore sono inizialmente condivise con il processo figlio

Le pagine condivise si contrassegnano come pagine da copiare su scrittura → se un processo (genitore o figlio) scrive su una pagina condivisa, il sistema deve creare una copia di tale pagina

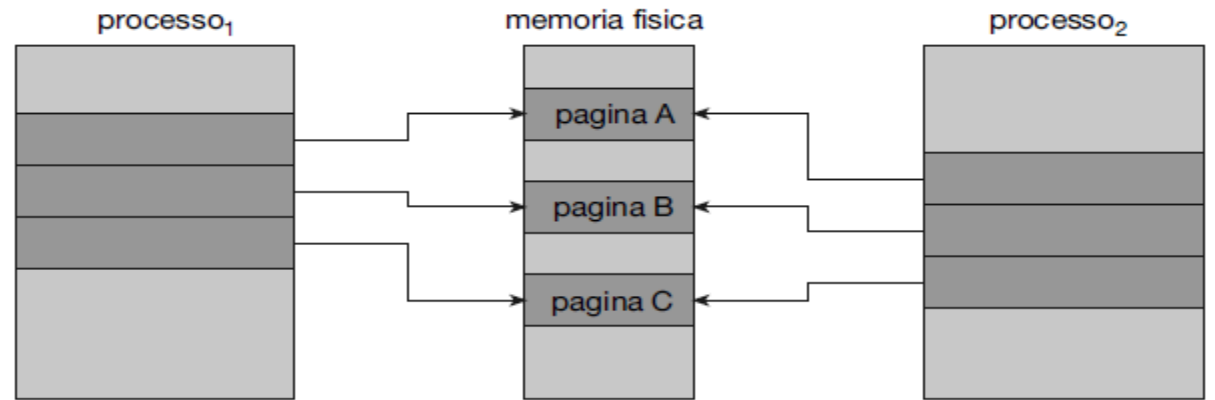


Figura 10.7 Prima della modifica alla pagina C da parte del processo 1.

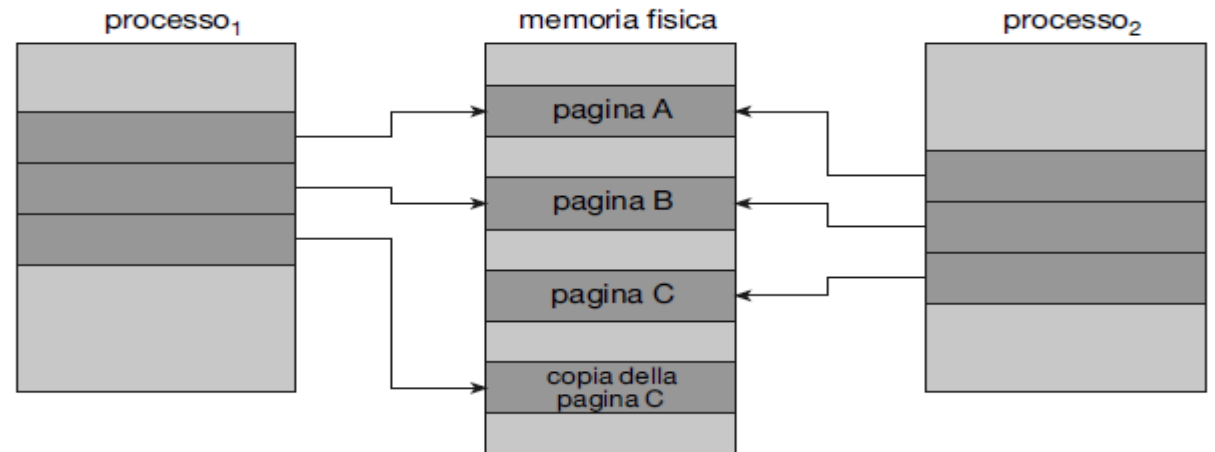


Figura 10.8 Dopo la modifica alla pagina C da parte del processo 1.

# Sovrallocazione

---

Se un processo di 10 pagine ne impiega effettivamente solo la metà, la paginazione su richiesta fa risparmiare il tempo di I/O necessario a caricare le 5 pagine mai usate

Se la memoria dispone di 40 frame, possiamo allocare fino a 8 processi in memoria invece dei 4 allocabili se ciascun processo richiedesse 10 pagine impiegandone effettivamente solo la metà

Cosa succede se un processo ha improvvisamente necessità di caricare tutte e dieci le sue pagine?

# Sovrallocazione

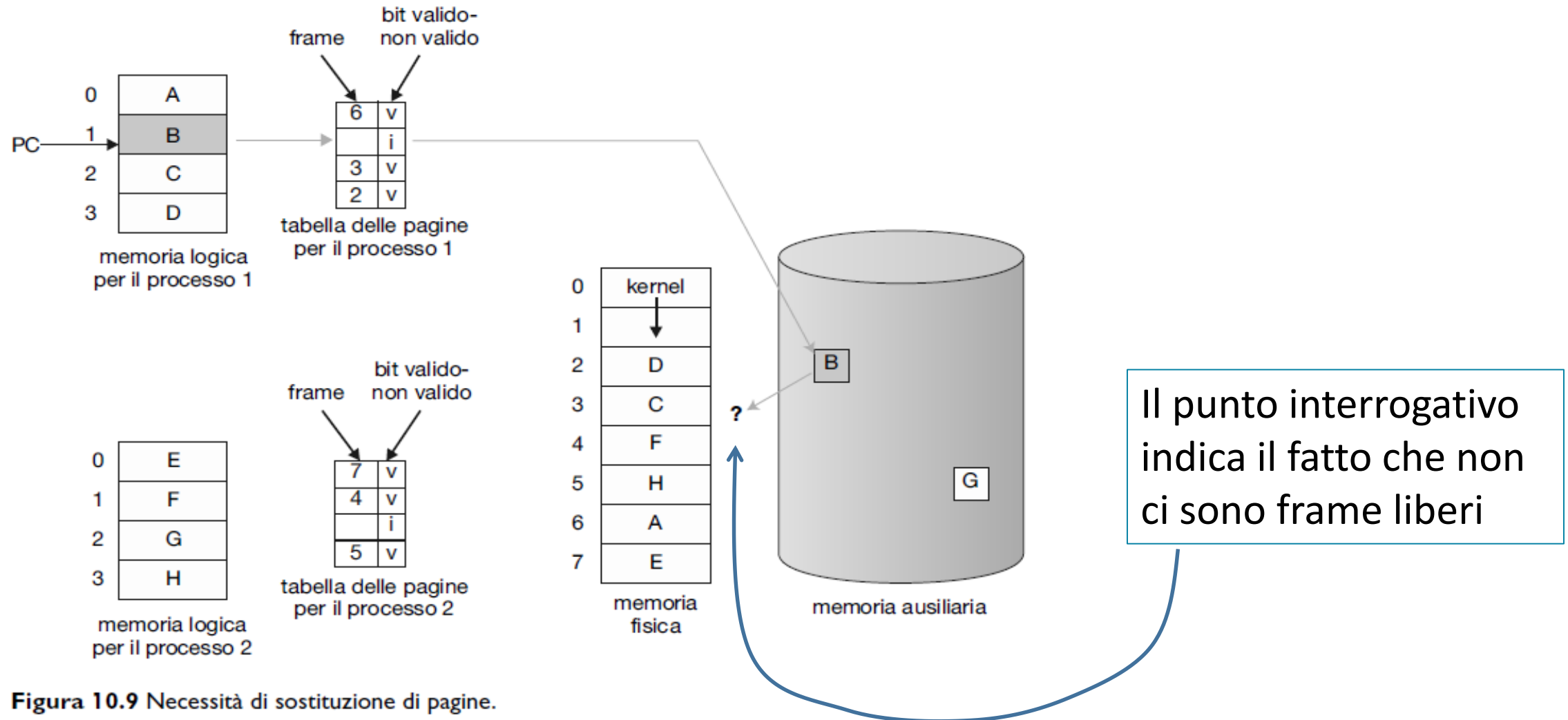


Figura 10.9 Necessità di sostituzione di pagine.

# Sostituzione di pagina

Se nessun frame è libero ne viene liberato uno attualmente inutilizzato (vittima)

La vittima viene copiata nello spazio di swap e la tabella delle pagine viene modificata

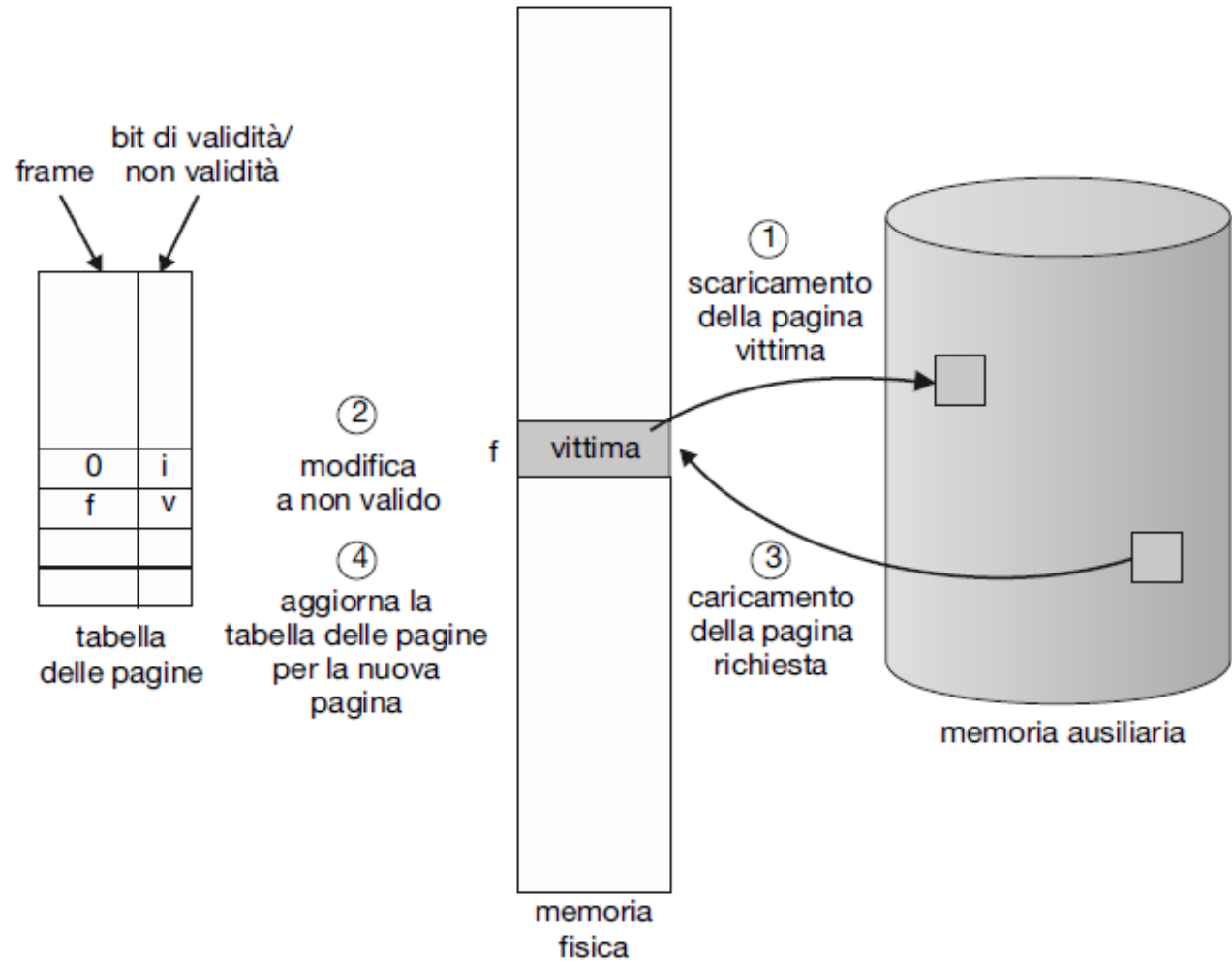


Figura 10.10 Sostituzione di una pagina.

# Dirty bit

---

Se non esiste alcun frame libero, sono necessari due trasferimenti di pagina

→ da memoria principale a memoria secondaria

← da memoria secondaria a memoria principale

Per limitare il tempo del page fault, l'hardware del calcolatore dispone di un bit di modifica (dirty bit), che viene posto a 1 quando si modifica una pagina

Quando si sceglie una pagina da sostituire, si legge il suo dirty bit:

- Se vale 1, la pagina deve essere scritta su disco
- Se vale 0, non è necessario scrivere su disco, la pagina già c'è.



# Paginazione su richiesta

---

Per realizzare la **paginazione su richiesta** è necessario sviluppare



**algoritmo di  
sostituzione  
delle pagine**

Quali frame sostituire in caso di page fault

**algoritmo di  
allocazione  
dei frame**

Quanti frame allocare ad ogni singolo processo

# Valutazione degli algoritmi di sostituzione

---

Per valutare un **algoritmo di sostituzione delle pagine** si conta il numero di page fault data successione di riferimenti in memoria, la quale contiene i numeri di pagina da accedere, e il numero di frame disponibili

Esempio:

7 0 1 2 0 3 0 4 2 3 0 3 2 1 2 0 1 7 0 1

con 3 frame di memoria

# Valutazione degli algoritmi di sostituzione

Aumentando il numero dei **frame**, il numero di **page fault** diminuisce fino al livello minimo

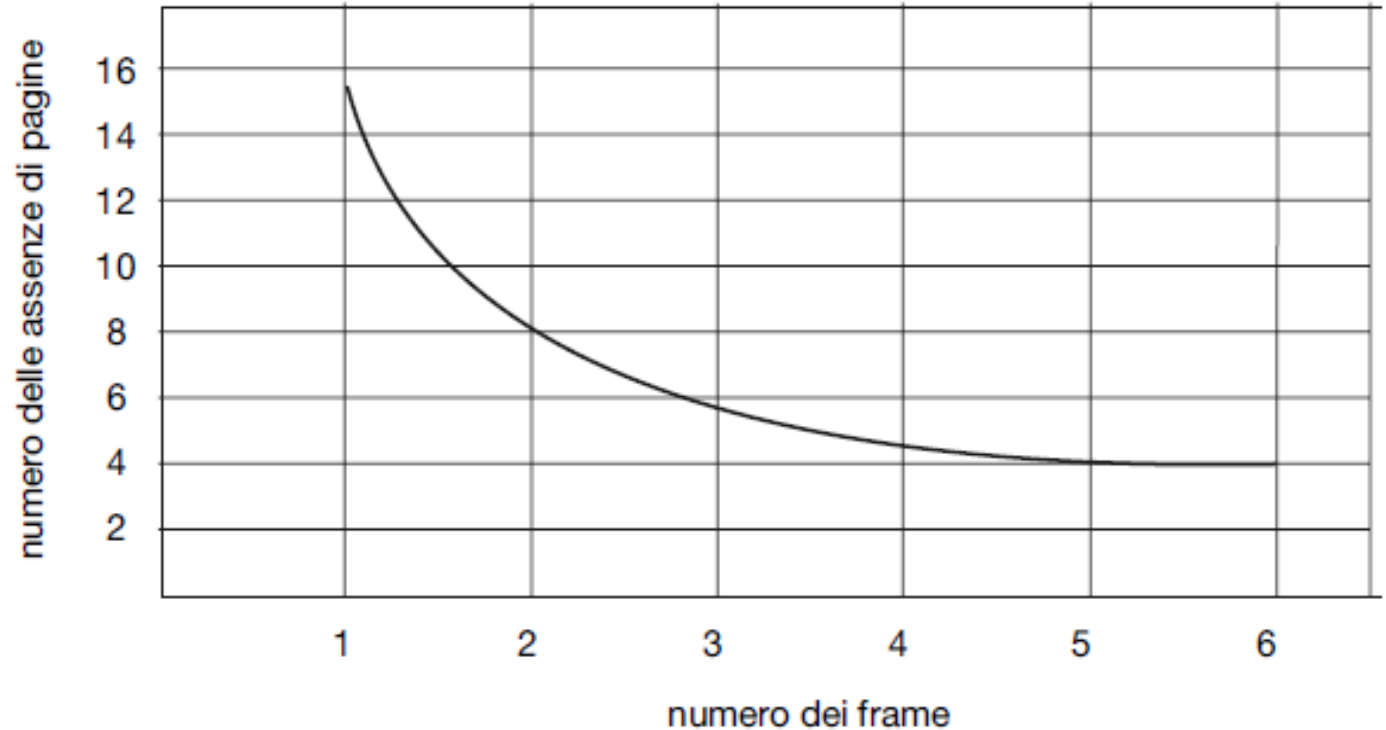


Figura 10.11 Grafico che illustra il numero di page fault rispetto al numero dei frame.

# Algoritmi di sostituzione

---

Esistono molti **algoritmi di sostituzione delle pagine**: in genere si sceglie quello con il minimo tasso di page fault. I principali sono:

Sostituzione delle  
pagine secondo  
l'ordine d'arrivo  
(FIFO)

Sostituzione  
ottimale delle  
pagine (OPT)

Sostituzione delle  
pagine usate meno  
recentemente  
(LRU)

# Algoritmo di sostituzione delle pagine FIFO

---

**algoritmo FIFO** → algoritmo di sostituzione delle pagine più semplice. Associa a ogni pagina l'istante di tempo in cui quella pagina è stata portata in memoria.

Se si deve sostituire una pagina, si seleziona quella presente in memoria da più tempo.

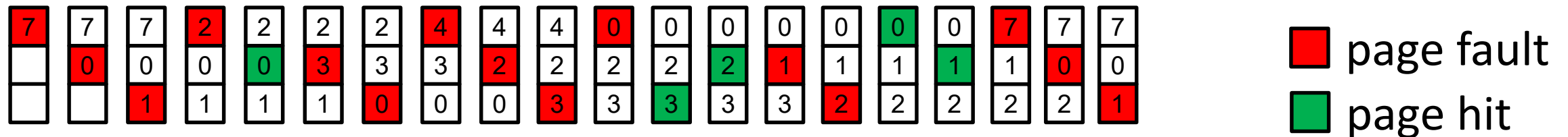
# Algoritmo di sostituzione delle pagine FIFO

## Esempio

Sia data la seguente successione di riferimenti in memoria con 3 frame disponibili e un algoritmo di sostituzione FIFO.

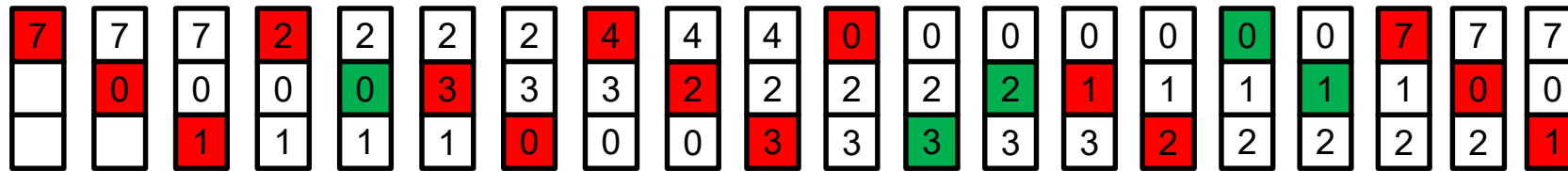
7 0 1 2 0 3 0 4 2 3 0 3 2 1 2 0 1 7 0 1

Quanti page fault si verificheranno?



# Tasso di page fault

7 0 1 2 0 3 0 4 2 3 0 3 2 1 2 0 1 7 0 1



■ page fault  
■ page hit

Il tasso di page fault per la successione di riferimenti dato e una memoria di tre frame è pari a

$$\text{Tasso di page fault} = 15 / 20 = 75\%$$

Cosa succede aumentando la memoria?

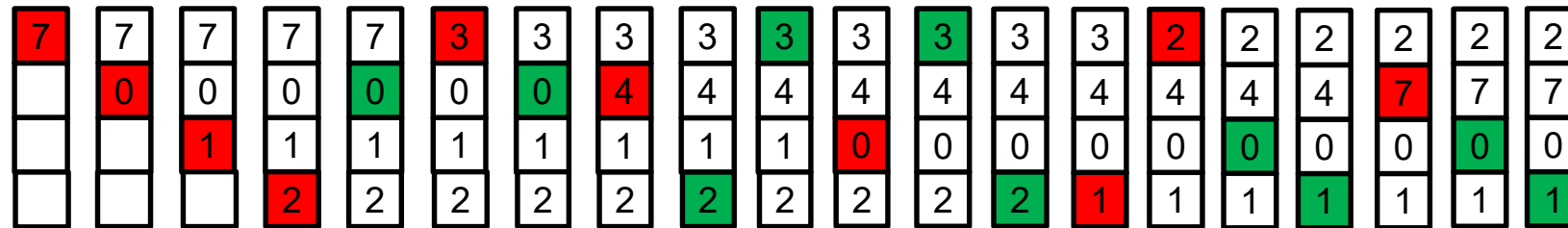
# Algoritmo di sostituzione delle pagine FIFO

Successione di riferimenti:

7 0 1 2 0 3 0 4 2 3 0 3 2 1 2 0 1 7 0 1

Pagine in memoria:

4



■ page fault  
■ page hit

Tasso di page fault =  $10 / 20 = 50\%$



# Anomalia di Belady

---

Gli algoritmi **FIFO** soffrono dell'**anomalia di Belady**: il tasso di page fault può *aumentare* con il numero dei frame assegnati ai processi.

# Esercizio

---

Verificare che la seguente successione di riferimenti

1 2 3 4 1 2 5 1 2 3 4 5

produca il grafico riportato sotto

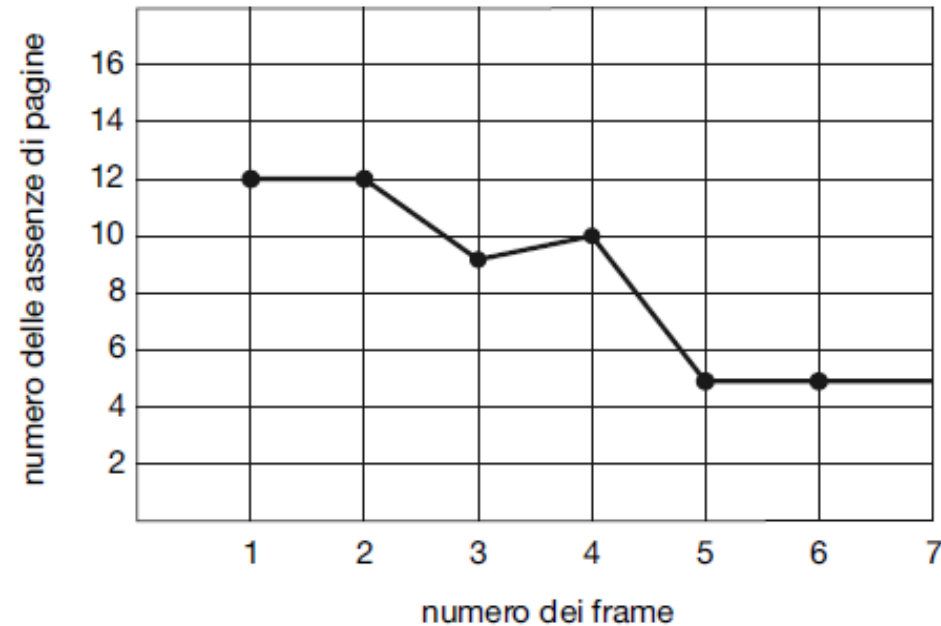


Figura 10.13 Curva dei page fault per la sostituzione FIFO su una successione di riferimenti.

# Algoritmo di sostituzione delle pagine OPT

---

In seguito alla scoperta dell'anomalia di Belady si è ricercato un **algoritmo ottimale di sostituzione delle pagine**

**Algoritmo di sostituzione OPT** → *sostituire la pagina che non verrà usata per il periodo di tempo più lungo.*

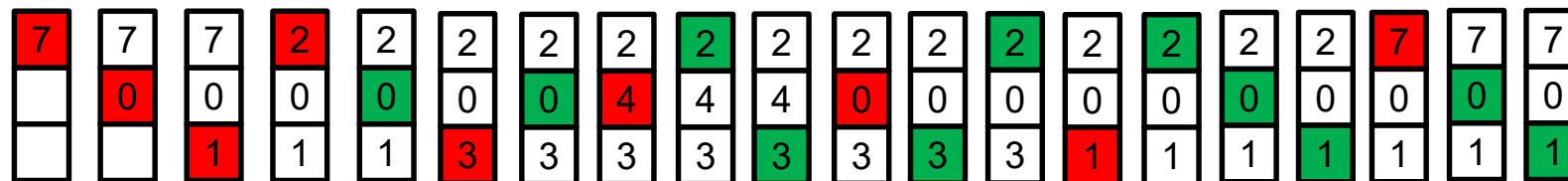
# Algoritmo di sostituzione delle pagine OPT

## Esempio

Sia data la seguente successione di riferimenti in memoria con 3 frame disponibili e un algoritmo di sostituzione OPT

7 0 1 2 0 3 0 4 2 3 0 3 2 1 2 0 1 7 0 1

Quanti page fault si verificheranno?



■ page fault  
■ page hit

Tasso di page fault =  $9 / 20 = 45\%$

# Algoritmo di sostituzione delle pagine OPT

---

L'**algoritmo ottimale di sostituzione OPT** delle pagine è difficile da realizzare, perché richiede la conoscenza futura della successione della successione dei riferimenti

OPT assicura il tasso minimo di page fault per un dato numero di frame

*Quindi, OPT si impiega soprattutto per studi comparitivi*

# Algoritmo di sostituzione delle pagine LRU

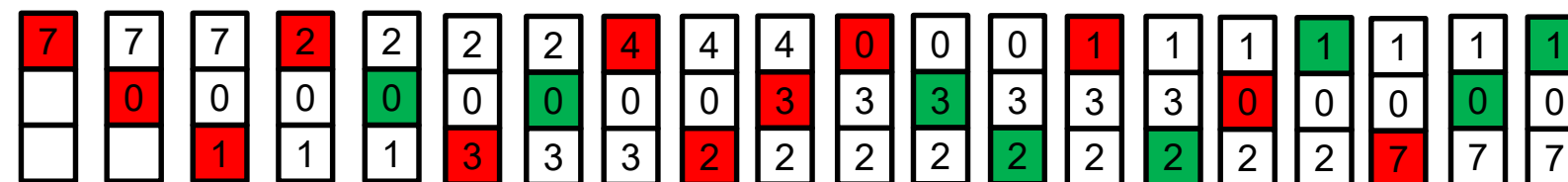
La **sostituzione LRU** associa a ogni pagina l'istante in cui è stata usata per l'ultima volta. Quando occorre sostituire una pagina, l'**algoritmo LRU** sceglie quella che non è stata usata per il periodo più lungo.

Successione di riferimenti:

7 0 1 2 0 3 0 4 2 3 0 3 2 1 2 0 1 7 0 1

Pagine in memoria:

3



■ page fault  
■ page hit

Tasso di page fault =  $12 / 20 = 60\%$

# Algoritmo di sostituzione delle pagine LRU

---

- Il criterio **LRU** si usa spesso come **algoritmo di sostituzione** delle pagine ed è considerato valido
- Un algoritmo di sostituzione delle pagine LRU può richiedere una notevole assistenza da parte dell'hardware

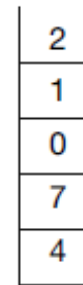
# Algoritmo di sostituzione delle pagine LRU

Per la realizzazione della sostituzione delle pagine LRU si possono utilizzare due soluzioni:

1. utilizzo di un **contatore**
2. utilizzo di uno **stack** dei numeri delle pagine

successione dei riferimenti

4 7 0 7 1 0 1 2 1 2 7 1 2



stack  
prima di a



stack  
dopo b

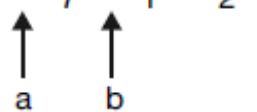


Figura 10.16 Uso di uno stack per registrare i più recenti riferimenti alle pagine.



# Anomalia di Belady

---

Gli algoritmi OPT e LRU appartengono a una classe di algoritmi di sostituzione delle pagine chiamati **algoritmi a stack**

Gli algoritmi OPT e LRU non soffrono dell'**anomalia di Belady**

# Altri algoritmi di sostituzione delle pagine

---

Sostituzione  
delle pagine per  
approssimazione  
a LRU

Algoritmo con bit  
supplementari di  
riferimento

Algoritmo con  
seconda chance

Algoritmo con  
seconda chance  
migliorato

Sostituzione  
delle pagine  
basata su  
conteggio

Algoritmi con  
buffering delle  
pagine

# Bit di riferimento

---

Il bit di riferimento a una pagina è settato automaticamente dall'hardware del sistema ogni volta che si fa riferimento a quella pagina, che sia una lettura o una scrittura su qualsiasi byte della pagina.

I bit di riferimento sono associati a ciascun elemento della tabella della pagine

# Algoritmo di sostituzione delle pagine con seconda chance

---

L'algoritmo **con seconda chance** è un algoritmo di tipo FIFO, con la seguente modifica:

Dopo aver selezionato la pagina si controlla il bit di riferimento:

- se il valore è 0, si sostituisce la pagina
- se il valore è 1, si dà una seconda chance alla pagina e si passa alla successiva pagina nella lista FIFO

Quando una pagina riceve la seconda chance, si azzera il suo bit di riferimento.

# Algoritmo di sostituzione delle pagine con seconda chance

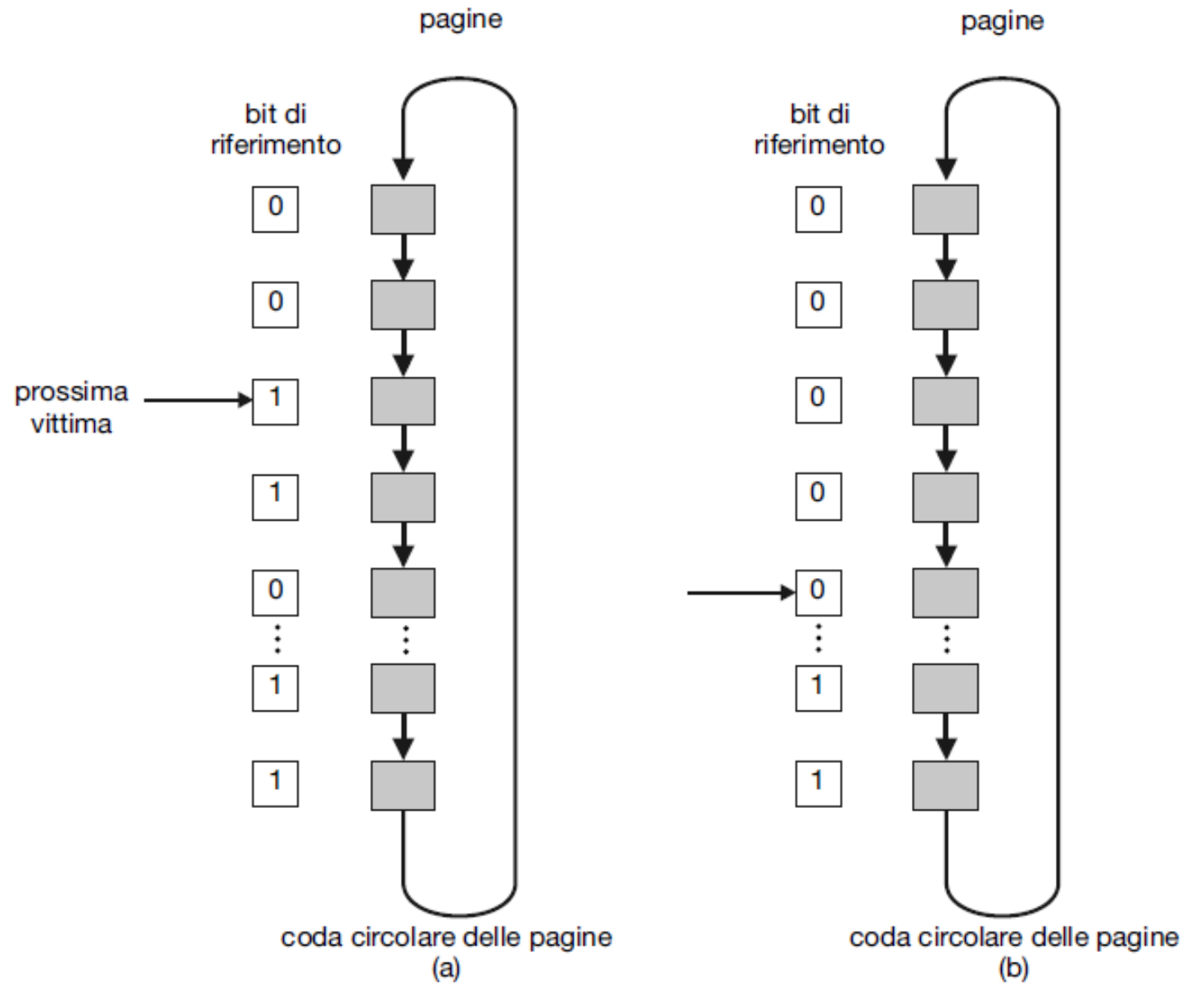


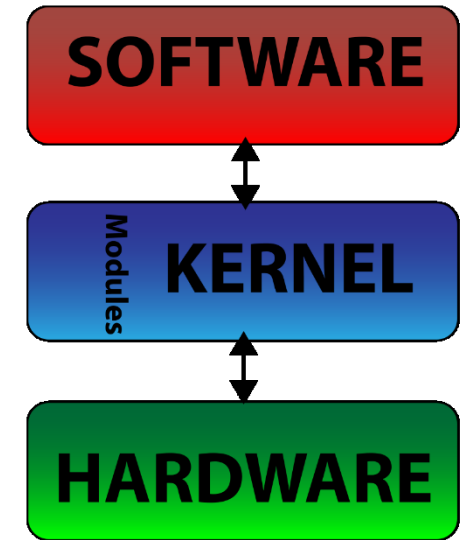
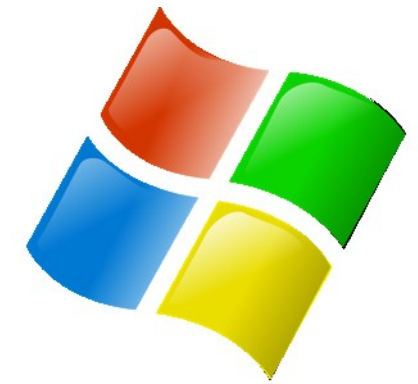
Figura 10.17 Algoritmo di sostituzione delle pagine con seconda chance (orologio).



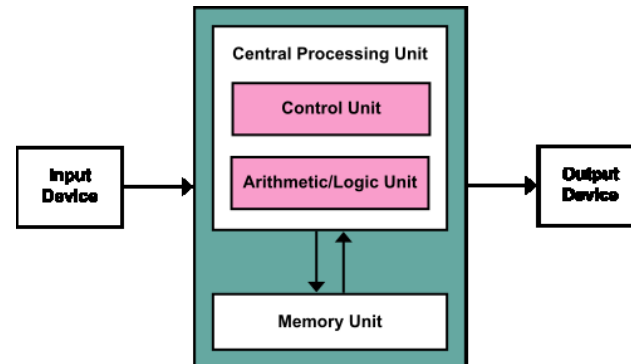
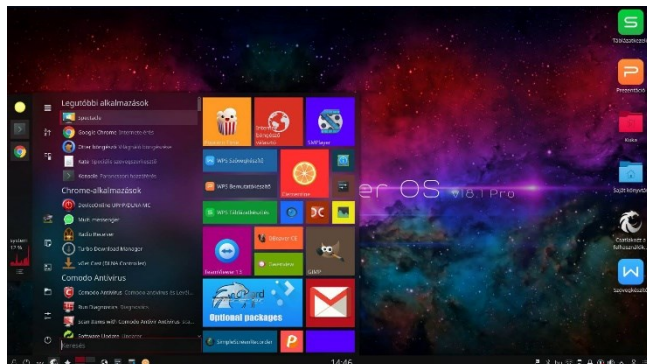
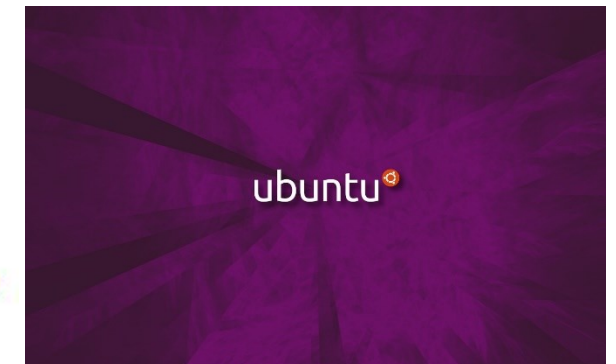
**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI  
DELLA BASILICATA**

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

# Memoria virtuale



Docente:  
**Domenico Daniele  
Bloisi**



Novembre 2019