

Memoria dinàmica

Yolanda Becerra Fontal
Juan José Costa Prats

Facultat d'Informàtica de Barcelona
Universitat Politècnica de Catalunya
BarcelonaTech
2012-2013QT

Índice

- Introducción
 - Gestión de los recursos
- Memoria dinámica para el sistema operativo
 - Primera aproximación: “Cutre-system”
 - Buddy System
 - Slab allocator
- Memoria dinámica para el usuario
 - sbrk
 - malloc/free
 - Doug Lea allocator (dlmalloc)

Introducción

- Memoria dinámica
 - Que es?
 - Mecanismo para gestionar el espacio dentro de una zona de memoria
 - Para que sirve?
 - Permite reservar/liberar memoria bajo demanda
 - Facilita el trabajo al programador a la hora de implementar estructuras de datos dinámicas como listas, arboles,... en el que no se conoce a priori su tamaño final
 - Evita límites por culpa de variables estáticas
 - Mejor aprovechamiento de la memoria
 - Operaciones
 - Reservar (*malloc*)
 - Liberar (*free*)

Introducción

- Validar nuevas zonas del espacio lógico de direcciones
 - MMU
 - Estructura de datos del SO que describe el espacio
- Asignar memoria física
 - ¿Cuándo?
 - En el momento de hacer la reserva
 - O cuando se accede por primera vez
 - ¿Cómo?
 - ¿Consecutiva?
 - ¿Cuánto?
 - ¿Unidad de asignación?

Memoria dinámica para el sistema operativo

- SO no usa paginación para su espacio lógico
 - Mecanismos para reducir la fragmentación y acelerar la reserva de memoria
 - Soporte a dispositivos que interactúan directamente con la memoria física
- Reserva un segmento de memoria física para sus datos

Primera aproximación

- Cutre-system
 - Definir zona de memoria estática
 - Solo aceptamos reservas
 - Puntero a la última dirección válida no usada
 - Reserva sólo incrementa este puntero

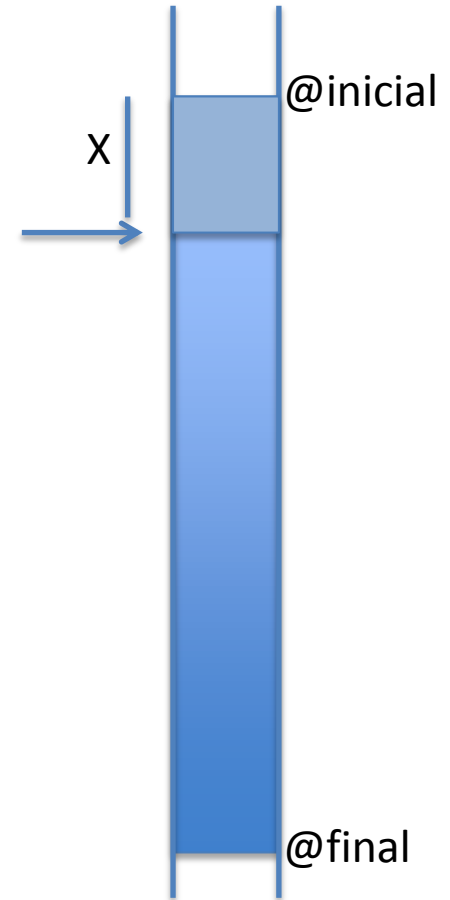
Cutre-system

- Zona de memoria para gestión dinámica
 - Direcciones entre @inicial i @final
 - Puntero a la 1ª dirección libre



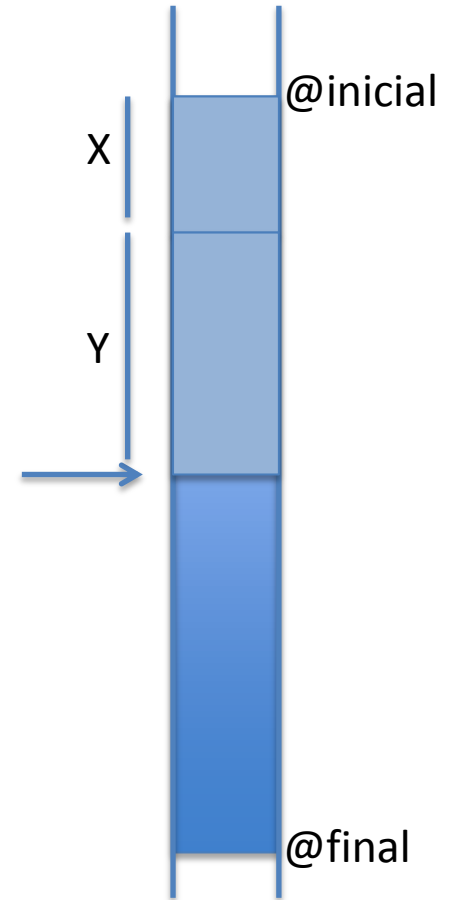
Cutre-system

- Reserva de memoria
 - Petición de X bytes
 - $p = \text{malloc}(X)$
 - Actualización puntero
 - Devolvemos valor del puntero
 - $p = @inicial$



Cutre-system

- Reserva de memoria 2
 - Petición de Y bytes
 - $p = \text{malloc}(Y)$
 - Actualización puntero
 - Devolvemos valor del puntero
 - $p = @inicial + X$



Cutre-system

- Ventajas:
 - Fácil de implementar
 - Eficiente
 - Hacer una reserva solo implica incrementar un puntero
- Inconvenientes:
 - No es posible liberar memoria y, por lo tanto, reutilizar una petición de memoria usada previamente

Buddy system

- Power-of-2 allocator
 - Estructura para mantener los bloques libres de la memoria física
 - Solo reserva tamaños que son potencias de 2
 - Operaciones para
 - dividir un bloque en 2 (splitting)
 - o para juntar 2 bloques consecutivos (coalescing)

Buddy system

- Zona de memoria para gestión dinámica
 - Direcciones entre @inicial i @final
 - Direcciones físicas consecutivas
- Estructura para mantener lista de bloques libres del mismo tamaño
 - Inicialmente 1 único bloque con toda la memoria



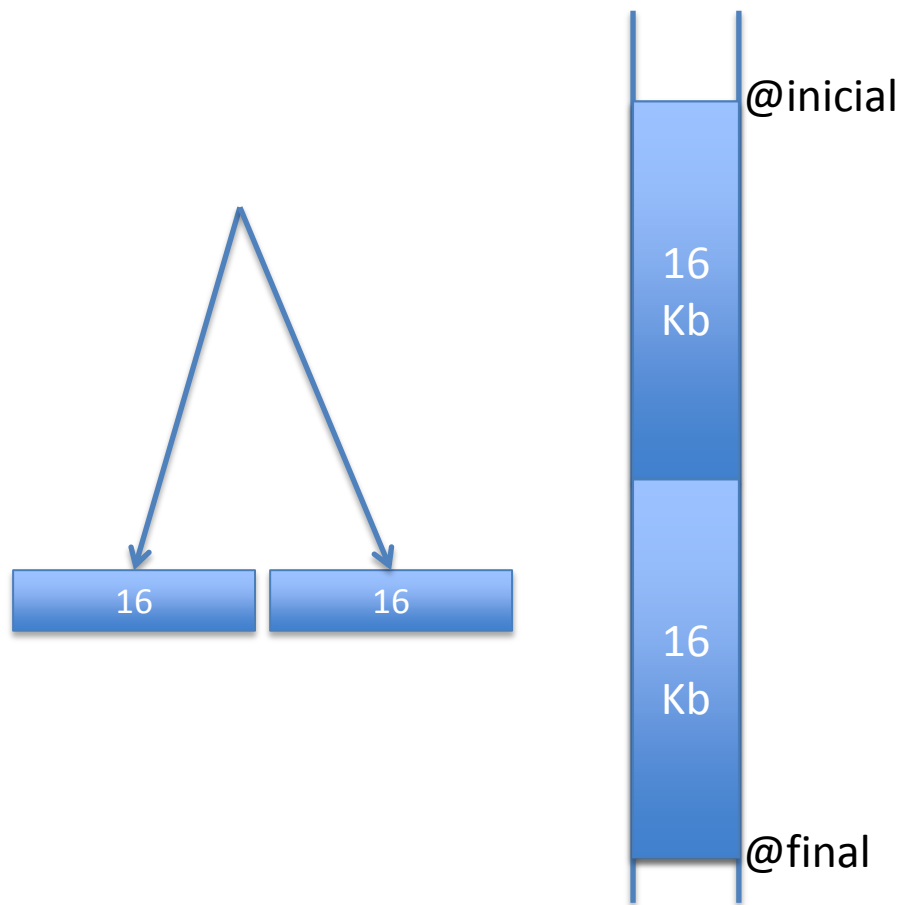
Buddy system

- Reserva de memoria
 - Petición de 4K bytes
 - `p = malloc(4096)`



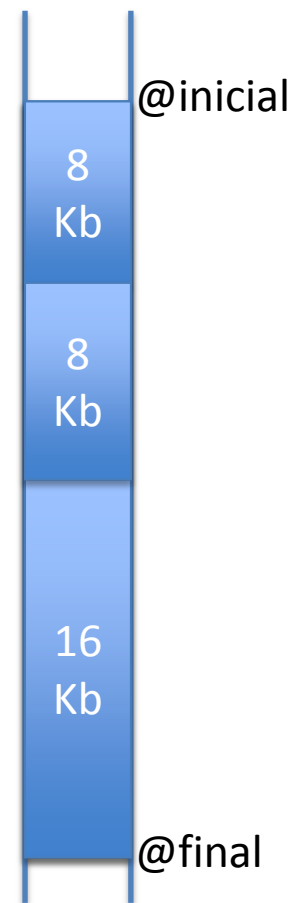
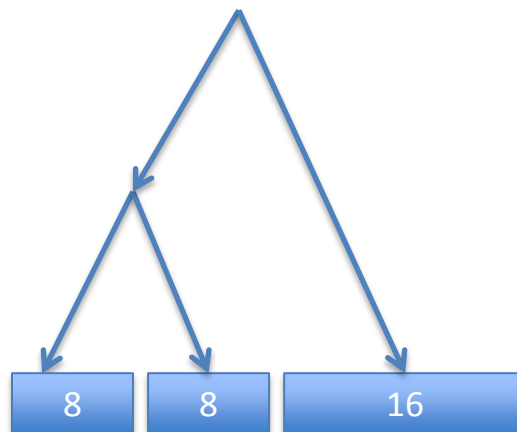
Buddy system

- Reserva de memoria
 - Petición de 4K bytes
 - $p = \text{malloc}(4096)$
 - Split a 16Kb



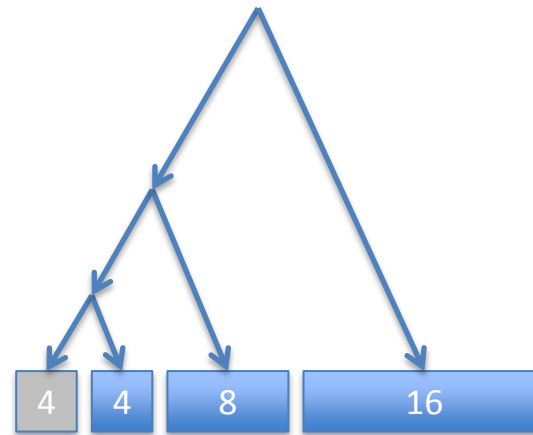
Buddy system

- Reserva de memoria
 - Petición de 4K bytes
 - `p = malloc(4096)`
 - Split a 16Kb
 - Split a 8Kb



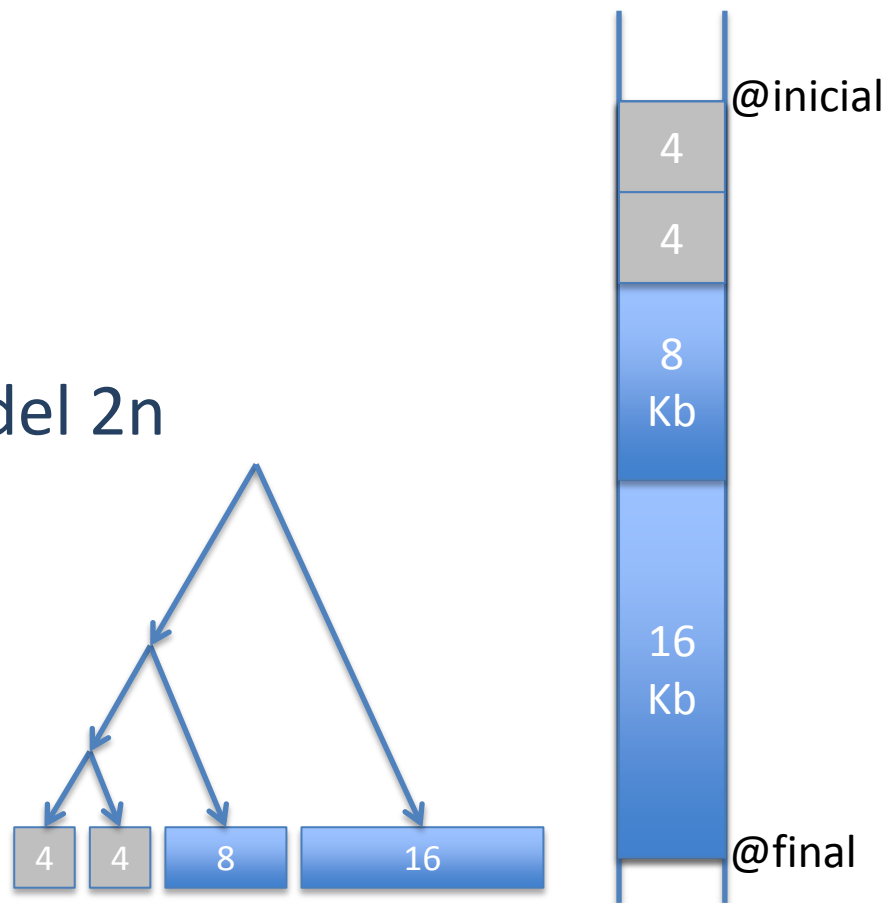
Buddy system

- Reserva de memoria
 - Petición de 4K bytes
 - `p = malloc(4096)`
 - Split a 16Kb
 - Split a 8Kb
 - Split a 4Kb
 - Devolvemos dirección del 1r bloque
 - `p = @inicial`



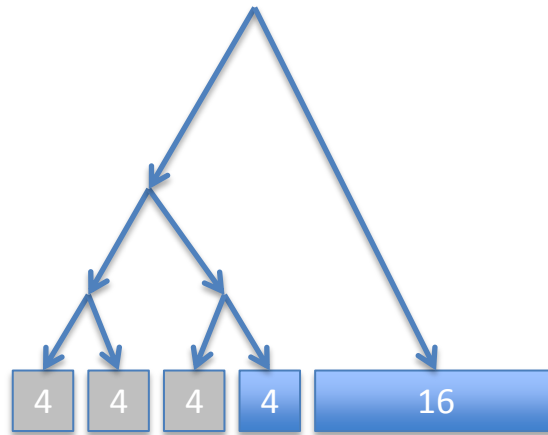
Buddy system

- Reserva de memoria 2
 - Petición de 4K bytes
 - $q = \text{malloc}(4096)$
 - Devolvemos dirección del $2n$ bloque
 - $q = @inicial + 4Kb$



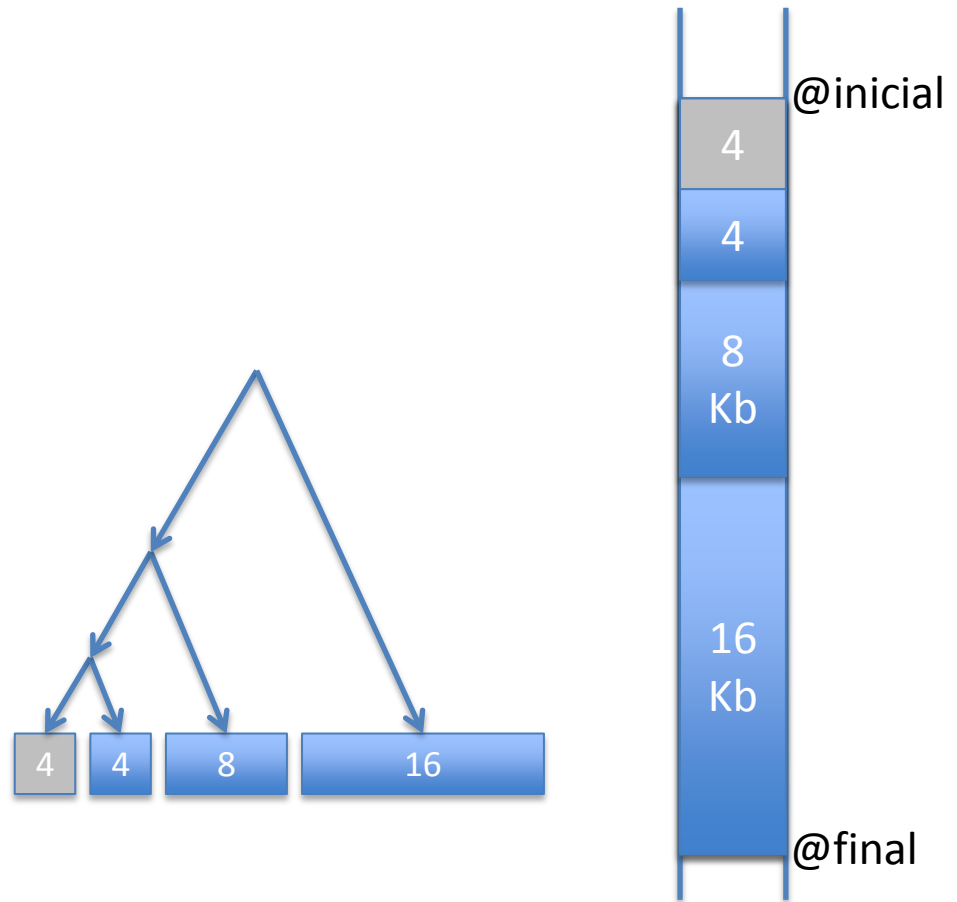
Buddy system

- Puede satisfacer
 - malloc (8kb)
 - malloc (16kb)
- Pero:
 - malloc (4kb)
 - malloc (20kb)
 - NO ok!
 - Fragmentación externa!



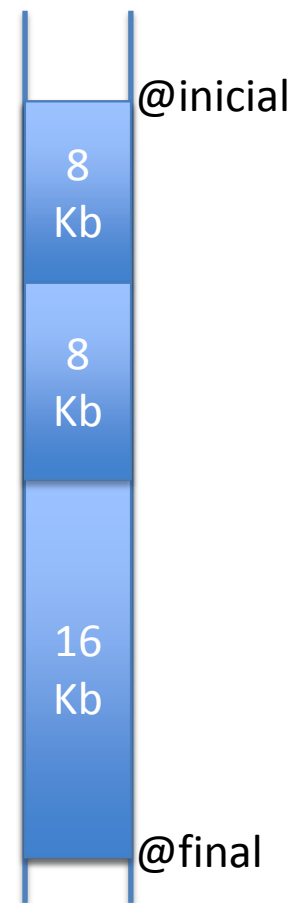
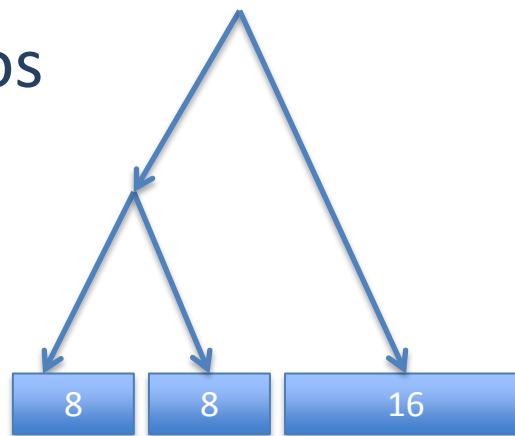
Buddy system

- Liberar memoria
 - free (q)
 - free (p)



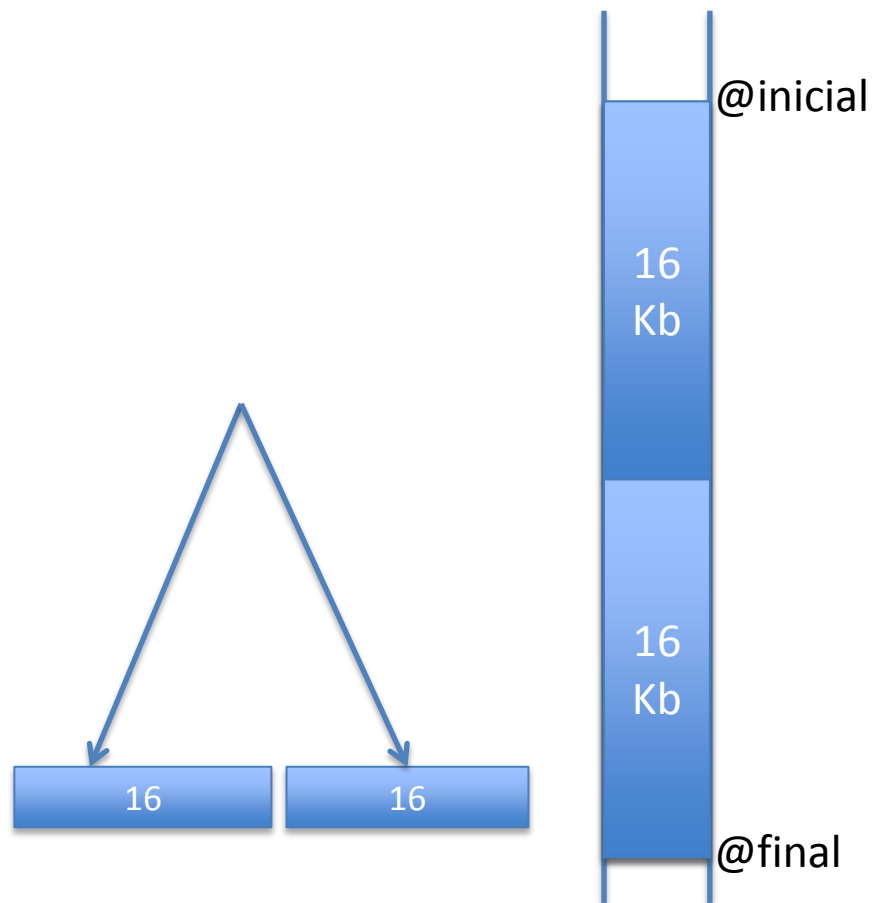
Buddy system

- Liberar memoria
 - free (q)
 - free (p)
 - 2 bloques consecutivos libres → Coalesce



Buddy system

- Liberar memoria
 - free (q)
 - free (p)
 - 2 bloques consecutivos libres → Coalesce
 - 2 bloques consecutivos libres → Coalesce



Buddy system

- Liberar memoria
 - free (q)
 - free (p)
 - 2 bloques consecutivos libres → Coalesce
 - 2 bloques consecutivos libres → Coalesce
 - 2 bloques consecutivos libres → Coalesce



Buddy system

- Que estructuras se necesitarían para implementar este sistema?
- Como se detectan los bloques consecutivos?

Buddy system

- Ventajas
 - Relativamente fácil de implementar
 - Rápido
- Inconvenientes
 - Tamaños sólo pueden ser potencias de 2
 - Fragmentación interna
 - Aunque haya memoria libre, puede no satisfacer la petición

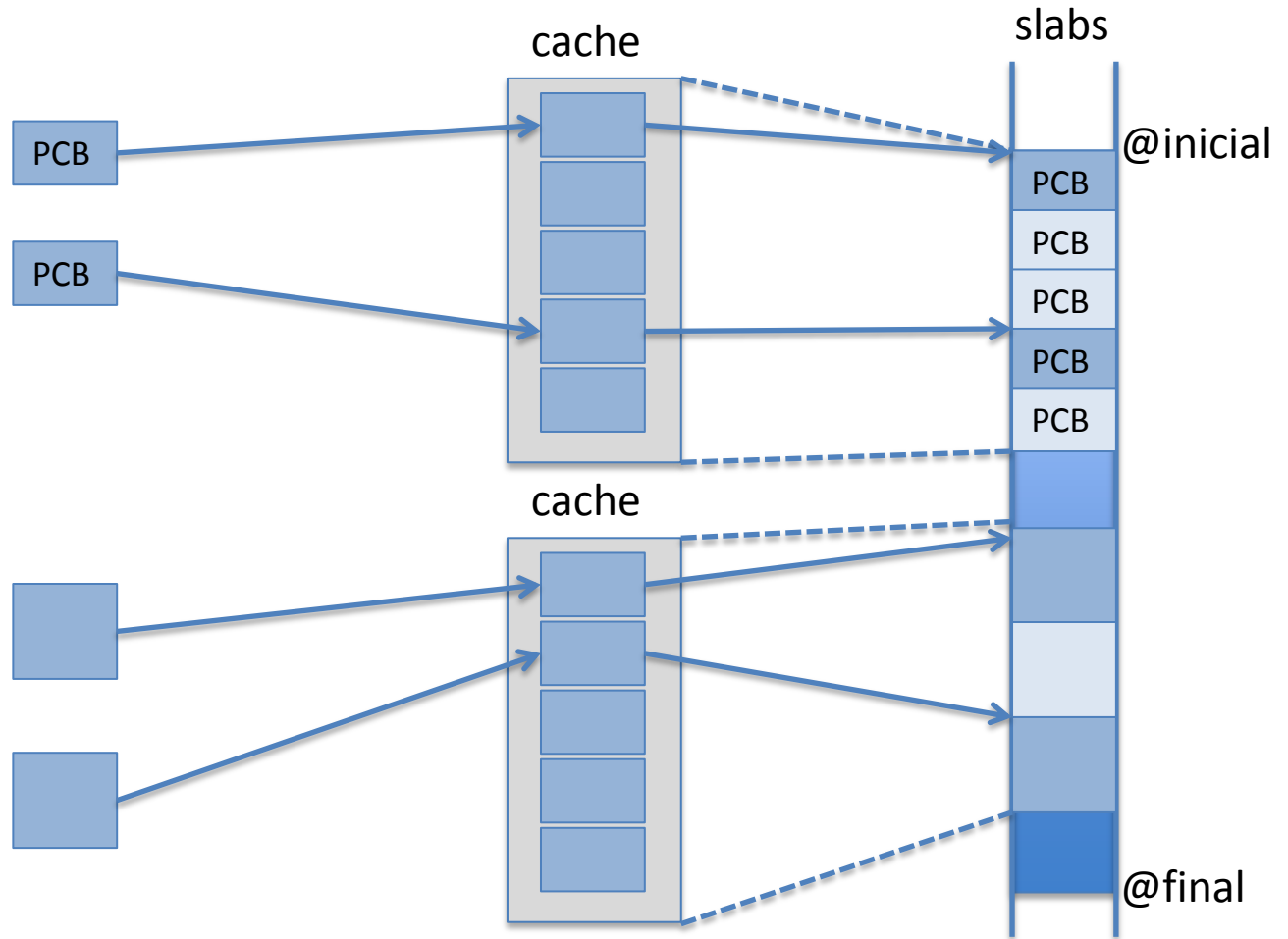
Slab allocator

- Intenta resolver problemas buddy system
- Idea:
 - Estructuras que se usan y destruyen continuamente
 - Reaprovechar estructuras creadas previamente
 - Por ej: PCBs, semáforos, ...
- Usar caches para guardar objetos de kernel

Slab allocator

- *Slab*
 - Región de memoria de 1 o más páginas consecutivas
- *Cache*
 - Agrupación de 1 o más *slabs*
 - Cada *cache* contiene objetos del mismo tipo (mismo tamaño) y información de si está en uso o no
 - 1 cache para PCBs, 1 para semáforos, 1 para ficheros, ...

Slab allocator



Slab allocator

- Ventajas
 - No hay perdida de espacio
 - Añadir espacio para la cache es simplemente añadir un nueva zona de *slab*
 - Muy rapido
- Inconvenientes
 - Preallocatar todos los objetos en el slab, marcandolos como llibres

Usuario

- El sistema será el encargado de satisfacer las peticiones del usuario
- Implica que el espacio de direcciones varíe
 - Zona especial dedicada a mem. dinámica: Heap

sbrk

- `void * sbrk (int incr)`
 - Incrementa la zona de memoria dinámica (Heap) en *incr* bytes, reservando esa cantidad en sistema
 - Si el incremento es negativo, libera esa cantidad
 - El espacio de direcciones se modifica
 - Devuelve la dirección de memoria a usar
 - El usuario debe ser totalmente consciente del uso

sbrk

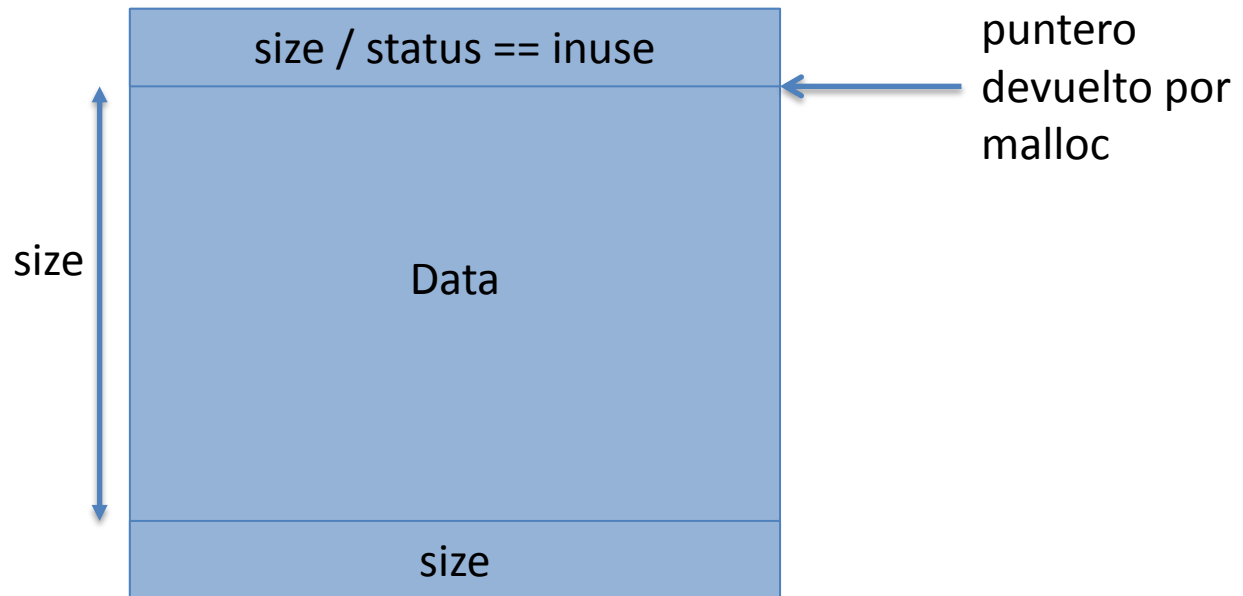
- Ventajas
 - Rápido
- Inconveniente
 - La reserva/liberación es lineal, sólo se incrementa o decrementa el espacio dedicado para memoria dinámica
 - Gestión interna de ese espacio → usuario

Doug Lea Malloc

- Gestión del espacio de memoria dinámica
- Memoria en el *Heap* asignada mediante *chunks* alineados a 8-bytes con:
 - Cabecera
 - Zona de memoria usable por el usuario

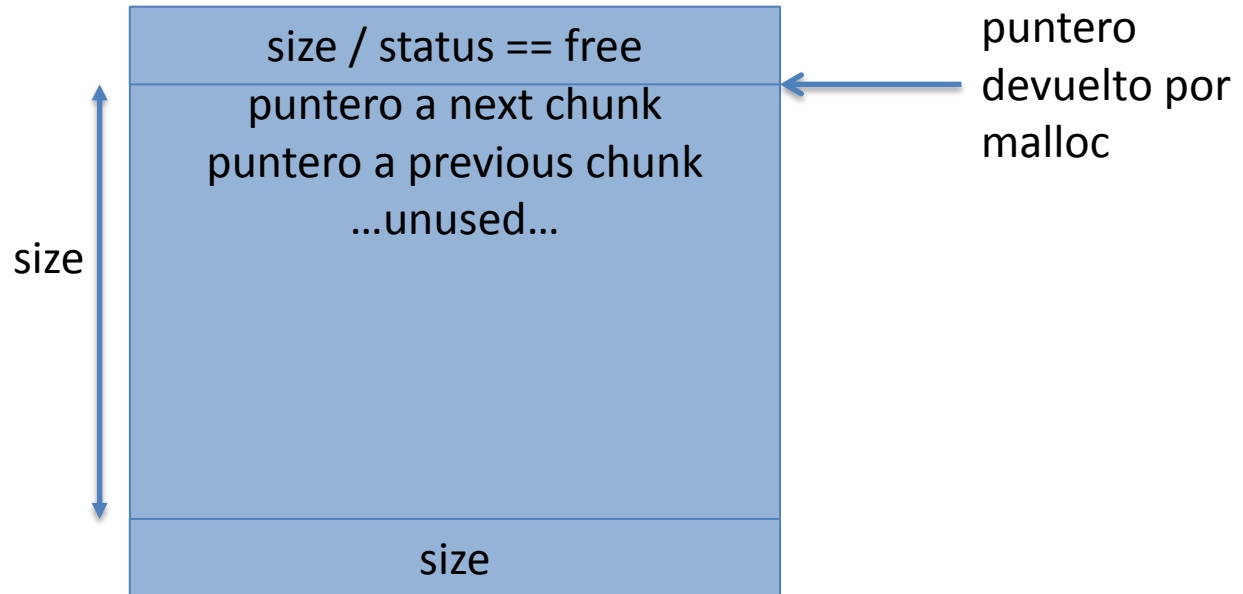
Doug Lea Malloc

- Chunk de memoria usado
 - Boundary tags



Doug Lea Malloc

- Chunk de memoria libre
 - Boundary tags



Doug Lea Malloc

- Estructura para mantener zonas de memoria libres agrupadas por tamaño
 - *Bins* de *chunks* libres de tamaño fijo
 - bins[128]
 - index 2 3 4 ... 31 ... 64 65 66 ... 127
 - size 16 24 32 ... 256 512 576 640 2³¹
 - chunks

Memoria dinámica usuario



Doug Lea Malloc

- Lista doblemente encadenada de *chunks*
 - Para eliminar rápidamente
- *Chunks* de tamaño ≤ 512 bytes
 - Se guardan directamente en la posición asociada a su tamaño
- *Chunks* mayores
 - Se guardan en una posición próxima a su tamaño
- Peticiones grandes \rightarrow mmap
 - Por defecto \rightarrow peticiones $\geq 1\text{Mb}$
- Búsqueda de libres:
 - smaller-first, best-fit

Doug Lea Malloc

- Al reservar puede hacer splitting
- Al liberar puede hacer coalescing
 - Si hay bloques libres consecutivos
 - Para ello miramos el chunk anterior y el posterior

Doug Lea Malloc

- Ventajas
 - Totalmente genérico: cualquier objeto
- Inconvenientes
 - Perdida de espacio por la codificación del chunk
 - Mínimo de 16 bytes! (arquitecturas de 32 bits)

Memoria Virtual

- ¿Qué es?
- ¿Qué necesitamos para implementarlo?
- Estructuras de datos: linux

¿Qué es?

- Extiende la idea de la carga bajo demanda
- Objetivo
 - Reducir la cantidad de memoria física asignada a un proceso en ejecución
 - Un proceso realmente sólo necesita memoria física para la instrucción actual y los datos que esa instrucción referencia
 - Aumentar el grado de multiprogramación
 - Cantidad de procesos en ejecución simultáneamente
- Técnica que permite espacios de direcciones lógicos mayores que la memoria física instalada en la máquina

¿Qué es?

- Primera aproximación: intercambio de procesos (*swapping*)
 - Idea: proceso activo en memoria (el que tiene la CPU asignada)
 - Si no suficiente memoria libre → expulsar a otro proceso (*swap out*)
 - Procesos no residentes: *swapped out*
 - Almacén secundario o de soporte (*backing storage*):
 - Mayor capacidad que la que ofrece la memoria física
 - Típicamente una zona de disco: espacio de intercambio (*swap area*)
 - Reanudar la ejecución de un proceso *swapped out* → cargarlo de nuevo en memoria (*swap in*)
 - Ralentiza la ejecución
- Evolución de la idea
 - Expulsar sólo partes de procesos
 - Se aprovecha la granularidad que ofrece la paginación

Algoritmo

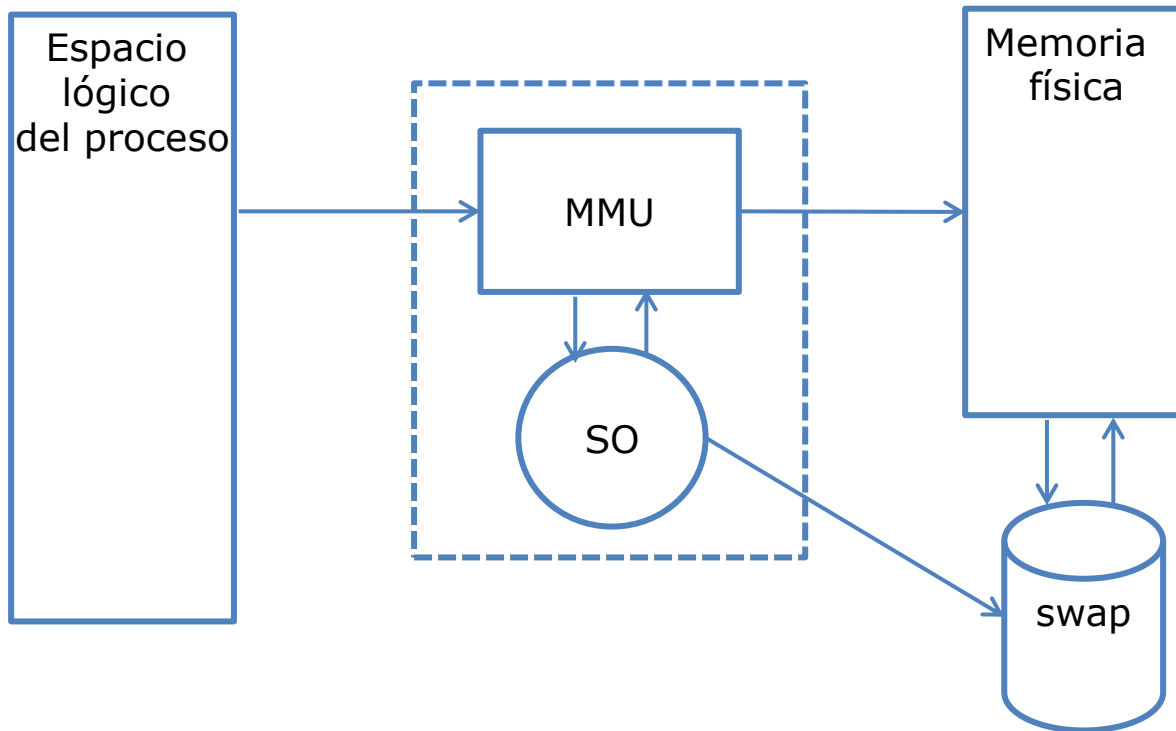
- Detectar memoria no residente
- Asignación de memoria física
- Algoritmo de reemplazo
 - Seleccionar memoria víctima
- Gestión del Backing storage
 - ¿Qué almacén de soporte?
 - Localizar memoria en backing storage

¿Qué necesitamos?

- Soporte hw para la traducción y detección de memoria no residente
 - Mismo mecanismo que para carga bajo demanda
 - Excepción de fallo de página
 - ¿Página válida?
 - ¿De dónde se recupera su contenido?

¿Qué necesitamos?

- Memoria virtual basada en paginación
 - **Espacio lógico de un proceso está distribuido entre memoria física (páginas residentes) y área de swap (páginas no residentes)**



Asignación de memoria física

- ¿Qué memoria está disponible?
 - Estructura de datos para saber los frames libres
 - Ej: Lista de frames disponibles
 - Algoritmo de selección
 - Ej: Primero de la lista
- Actualizar espacio de direcciones con el frame seleccionado
- Working set
 - Cantidad de memoria física mínima para el proceso

Algoritmo de reemplazo

- Algoritmo que decide cuándo es necesario hacer swap out de páginas
 - ¿Cuándo?
 - ¿Cuántas?
 - ¿Cuáles?
 - LRU, FIFO, Optimo
- Objetivo minimizar fallos de página e intentar que siempre haya marcos disponibles para resolver un fallo de página

Algoritmos de reemplazo

- Optimo
 - Se expulsa la que no se va a utilizar en el futuro inmediato
 - Predicción
 - No se puede implementar
- FIFO
 - Se expulsa la que hace más tiempo que está en uso
 - Implementación sencilla
 - No tiene en cuenta la frecuencia de uso

Algoritmos de reemplazo

- LRU (Least Recently Used)
 - Pasado reciente aproxima futuro inmediato
 - Contar accesos a páginas y se selecciona la que tiene un contador menor
 - Costoso de implementar
 - Deberían registrarse **TODOS** los accesos
 - Se usan aproximaciones
 - Segunda oportunidad
 - usada/no usada desde la última limpieza

Gestión del backing storage

- ¿Qué dispositivo?
 - Zona de disco: área de swap
 - Acceso directo: no utiliza sistema de ficheros
- Operaciones de gestión
 - Guardar frame
 - Seleccionar bloque libre
 - Recuperar frame
 - SO debe almacenar la posición de cada frame en el backing storage

Linux

- Estructuras de datos
 - Espacio de direcciones:
 - Tabla de páginas
 - mm_struct: lista de regiones (vm_area_struct)
 - Frames libres
 - Organizados en listas
 - Area de swap
 - Partición de disco o fichero
 - vm_area_struct contiene la posición de la región en disco

Linux

- Algoritmo de reemplazo: LRU second chance
 - Bit de referencia en la tabla de páginas
 - Cada vez que se accede a una página se marca como referenciada
 - Cada vez que se ejecuta el algoritmo de reemplazo
 - Páginas referenciadas: se limpia el bit y se invalida el acceso
 - Páginas no referenciadas: se seleccionan como víctimas
 - Rango de memoria libre
 - Se comprueba al servir un fallo de página y cada cierto tiempo
 - Se limpian n frames
 - Parámetros configurables por el administrador

Algoritmo de acceso a memoria

