

# *Sistemi Operativi*

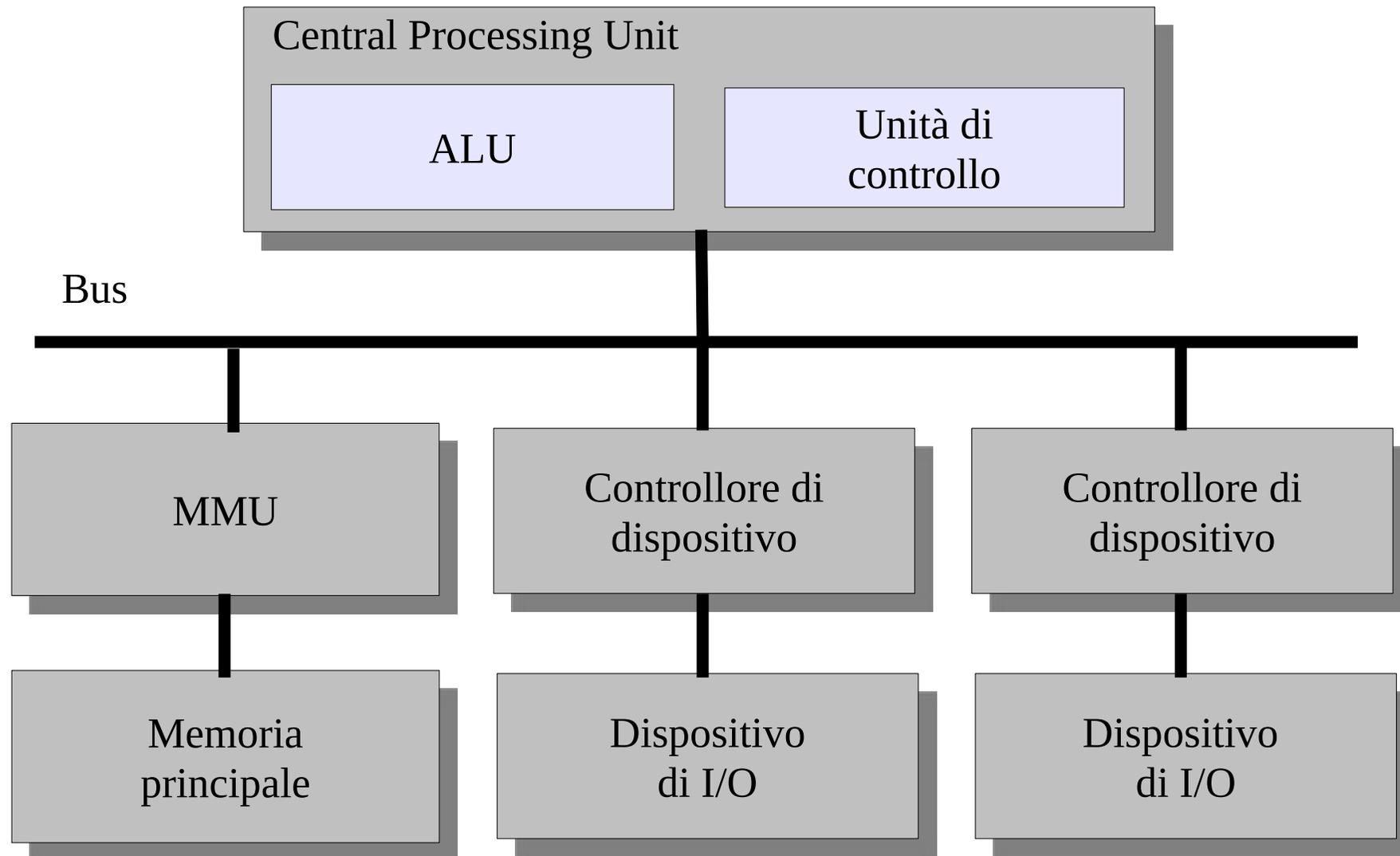
## *Modulo HW: richiami architettura*

Renzo Davoli  
Alberto Montresor

Copyright © 2002-2022 Renzo Davoli, Alberto Montresor

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license can be found at: <http://www.gnu.org/licenses/fdl.html#TOC1>

# Architettura di Von Neumann



# Architettura di Von Neumann

---

- ♦ **L'anno scorso avete visto nei dettagli:**
  - ♦ architettura dei processori
  - ♦ concetti base relativi alla memoria
  - ♦ linguaggio assembly
- ♦ **Nei prossimi lucidi vedremo alcuni concetti relativi a:**
  - ♦ gestione della comunicazione tra processore e dispositivi di I/O
  - ♦ concetto di interrupt
  - ♦ gerarchie di memoria

# Interrupt

---

- ◆ **Definizione:**

- ◆ Un meccanismo che permette l'interruzione del normale ciclo di esecuzione della CPU

- ◆ **Caratteristiche**

- ◆ introdotti per aumentare l'efficienza di un sistema di calcolo
- ◆ permettono ad un S.O. di "intervenire" durante l'esecuzione di un programma, allo scopo di gestire efficacemente le risorse del calcolatore
  - ◆ processore, memoria, dispositivi di I/O
- ◆ possono essere sia hardware che software
- ◆ possono essere mascherati (ritardati) se la CPU sta svolgendo compiti non interrompibili

# Interrupt vs Trap

---

- ◆ **Interrupt Hardware**

- ◆ Eventi hardware asincroni, non causati dal processo in esecuzione
- ◆ Esempi:
  - ◆ *dispositivi di I/O*  
(per notifica di eventi quali il **completamento di una operazione di I/O**)
  - ◆ *Clock* / interval timer  
(scadenza del quanto di tempo)
- ◆ Gli Interrupt Hardware sono generati dai controller dei dispositivi

- ◆ **Interrupt Software (Trap)**

- ◆ Causato dal programma
- ◆ Esempi
  - ◆ errori come divisione per 0 o problemi di indirizzamento
  - ◆ richiesta di servizi di sistema (system call)

# Gestione Interrupt - Panoramica

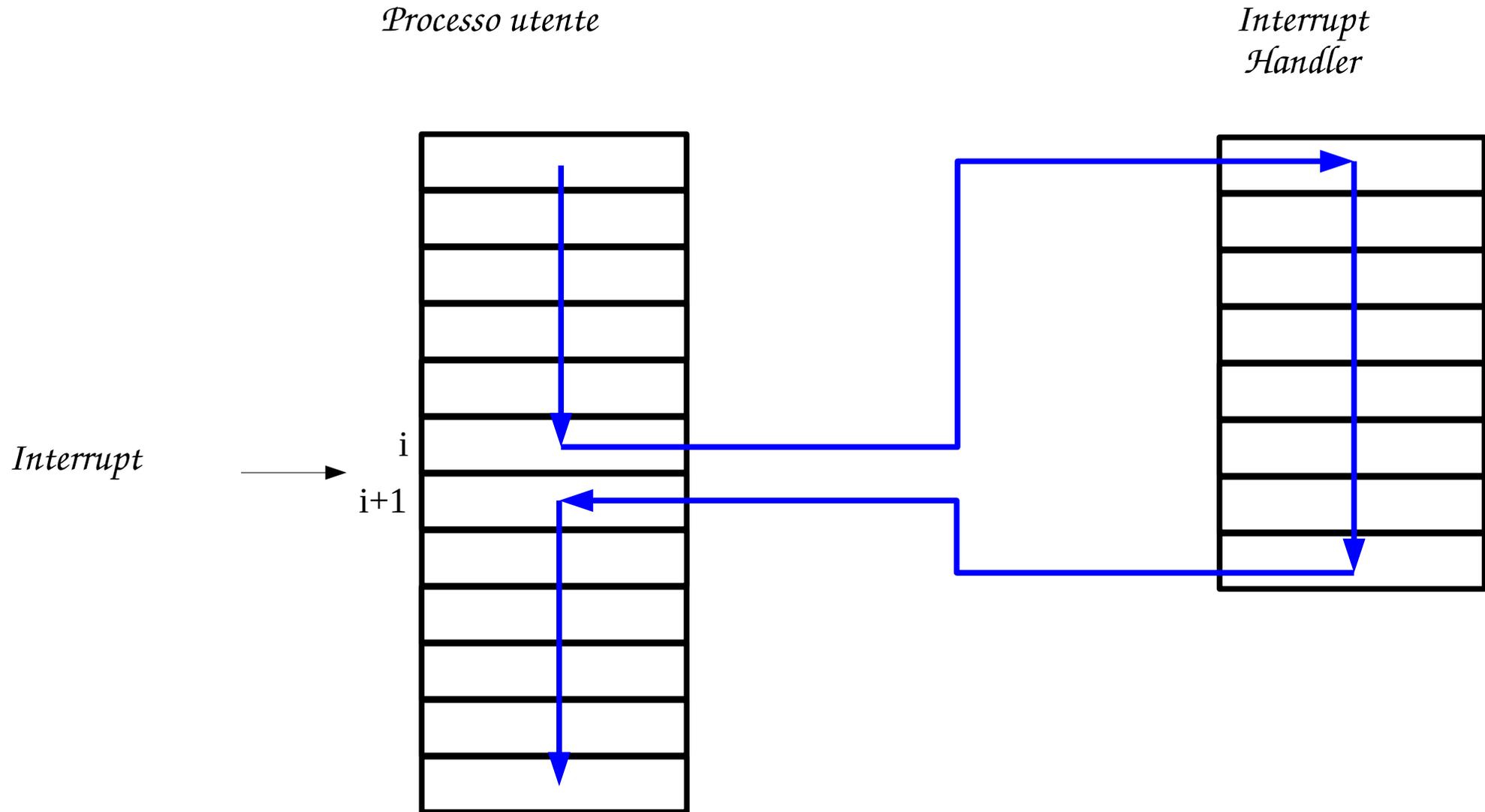
## ♦ Cosa succede in seguito ad un interrupt

- ♦ Un segnale "interrupt request" viene spedito al processore
- ♦ Il processore
  - ♦ sospende le operazioni del processo corrente
  - ♦ salta ad un particolare indirizzo di memoria contenente la routine di gestione dell'interrupt (*interrupt handler*)
- ♦ L'interrupt handler
  - ♦ gestisce nel modo opportuno l'interrupt
  - ♦ ritorna il controllo al processo interrotto (o a un altro processo, nel caso di scheduling)
- ♦ Il processore riprende l'esecuzione del processo interrotto come se nulla fosse successo

Hardware

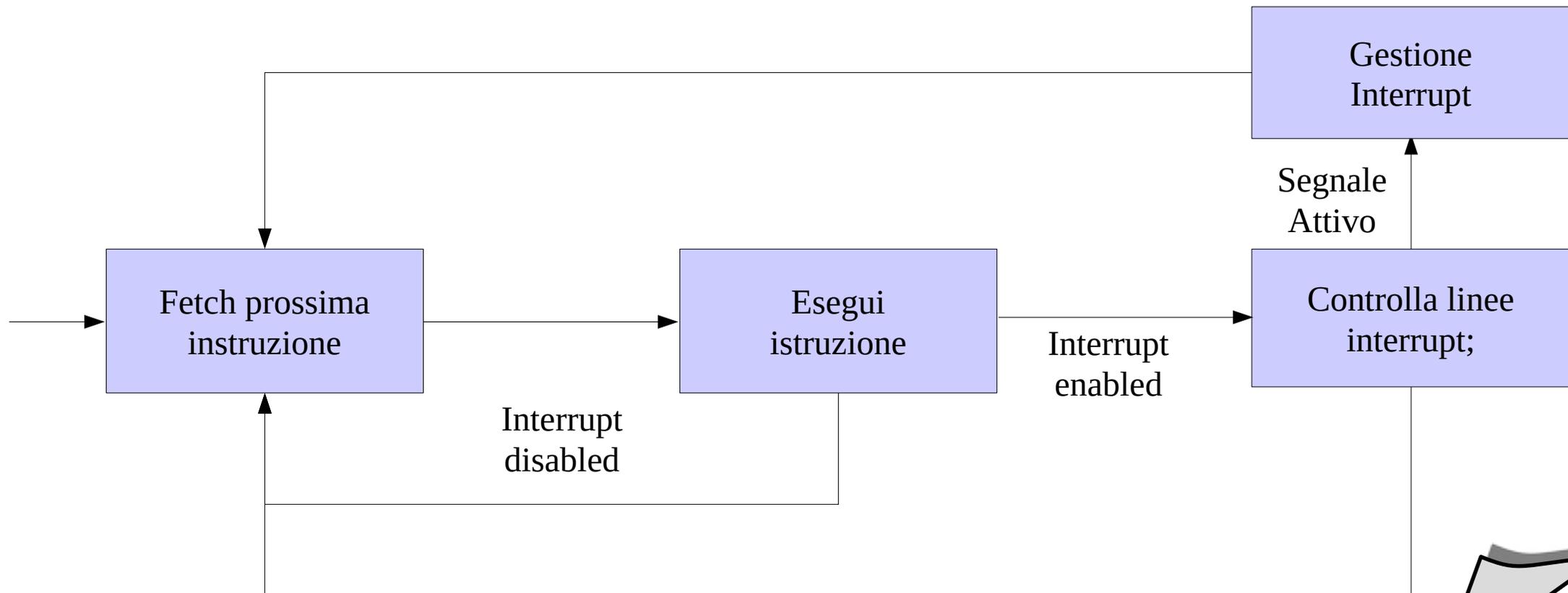
Software

# Interrupt



# Gestione Interrupt - Dettagli

- 1. Un segnale di interrupt request viene spedito alla CPU**
- 2. La CPU finisce l'esecuzione dell'istruzione corrente**
- 3. La CPU verifica la presenza di un segnale di interrupt**



## 4. Preparazione al trasferimento di controllo dal programma all'interrupt handler

- ♦ metodo 1: salvataggio dei registri "critici"
  - ♦ informazione minima richiesta: PC + registro di stato
- ♦ metodo 2: scambio di stato
  - ♦ fotografia dello stato del processore

## 5. Selezione dell'interrupt handler appropriato

- ♦ a seconda dell'architettura, vi può essere un singolo interrupt handler, uno per ogni tipo di interrupt o uno per dispositivo
- ♦ la selezione avviene tramite l'*interrupt vector*

## 6. Caricamento del PC con l'indirizzo iniziale dell'interrupt handler assegnato

# Gestione Interrupt - Dettagli

---

- ♦ **Nota:**

- ♦ tutte le operazioni compiute fino a qui sono operazioni hardware
- ♦ la modifica del PC corrisponde ad un salto al codice dell'interrupt handler
- ♦ a questo punto:
  - ♦ il ciclo fetch-execute viene ripreso
  - ♦ il controllo è passato in mano all'interrupt handler

## 7. Salvataggio dello stato del processore

- ♦ salvataggio delle informazioni critiche non salvate automaticamente dai meccanismi hardware di gestione interrupt

## 8. Gestione dell'interrupt

- ♦ lettura delle informazioni di controllo proveniente dal dispositivo
- ♦ eventualmente, spedizione di ulteriori informazioni al dispositivo stesso

## 9. Ripristino dello stato del processore

- ♦ l'operazione inversa della numero 7

## 10. Ritorno del controllo al processo in esecuzione (o ad un altro processo, se necessario)

# Sistemi operativi "Interrupt Driven"

---

- ♦ **I S.O. moderni sono detti "Interrupt Driven"**
  - ♦ il codice del S.O. entra in funzione come interrupt handler
  - ♦ sono gli interrupt (o i trap) che guidano l'avvicendamento dei processi

# Interrupt Multipli

---

- ♦ **La discussione precedente prevedeva la presenza di un singolo interrupt**
- ♦ **Esiste la possibilità che avvengano interrupt multipli**
  - ♦ ad esempio, originati da dispositivi diversi
  - ♦ un interrupt può avvenire durante la gestione di un interrupt precedente
- ♦ **Due approcci possibili:**
  - ♦ disabilitazione degli interrupt
  - ♦ interrupt annidati

# Interrupt Multipli - Disabilitazione Interrupt

---

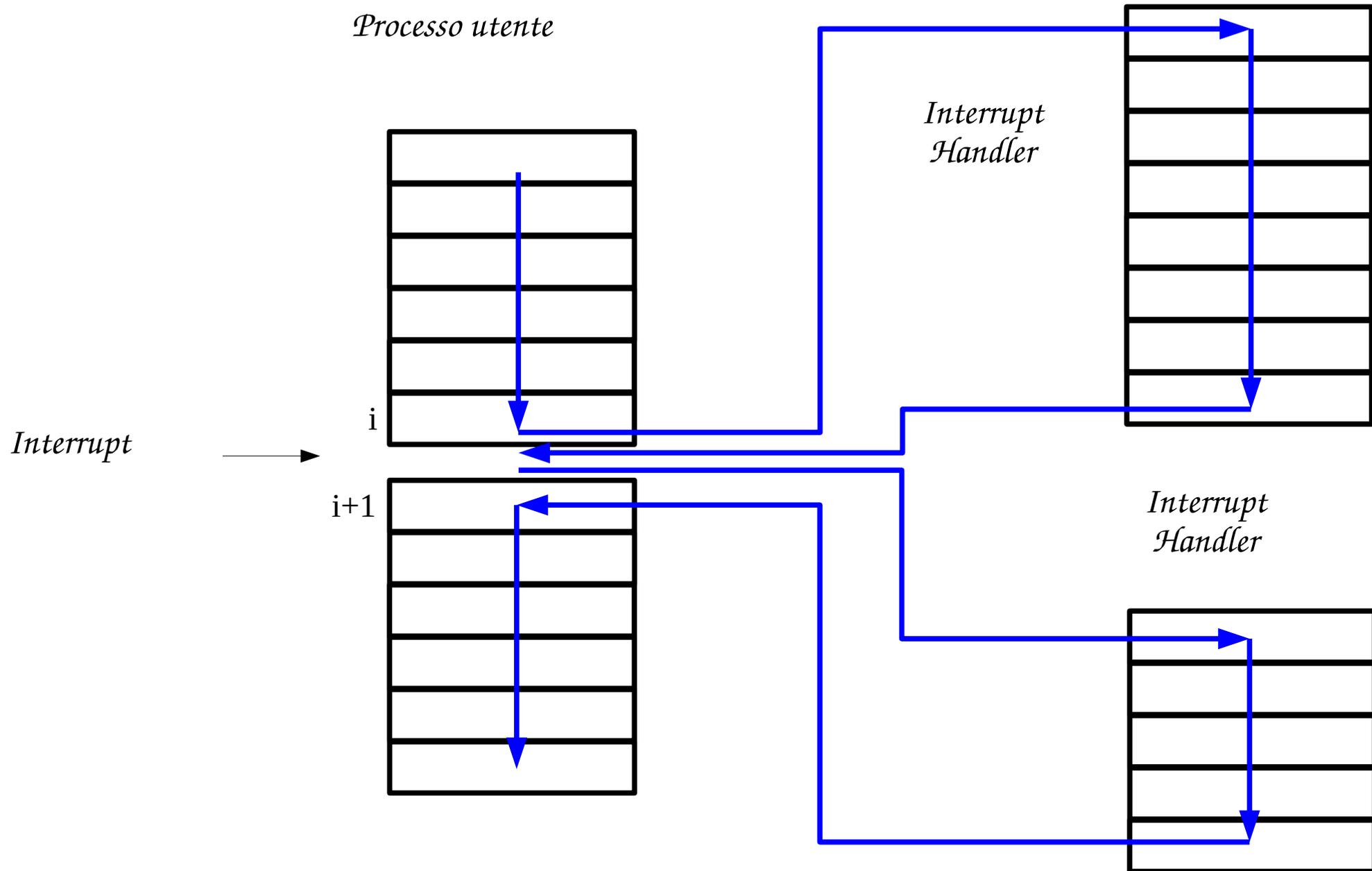
- ◆ **Disabilitazione degli interrupt**

- ◆ durante l'esecuzione di un interrupt handler
  - ◆ ulteriori segnali di interrupt vengono ignorati
  - ◆ i segnali corrispondenti restano pendenti
- ◆ gli interrupt vengono riabilitati prima di riattivare il processo interrotto
- ◆ il processore verifica quindi se vi sono ulteriori interrupt, e in caso attiva l'interrupt handler corrispondente

- ◆ **Vantaggi e svantaggi**

- ◆ approccio semplice; interrupt gestiti in modo sequenziale
- ◆ non tiene conto di gestioni "time-critical"

# Interrupt Multipli - Disabilitazione Interrupt



# Interrupt Multipli - Interrupt Annidati

---

- ◆ **Interrupt annidati**

- ◆ è possibile definire priorità diverse per gli interrupt
- ◆ un interrupt di priorità inferiore può essere interrotto da un interrupt di priorità superiore
- ◆ è necessario prevedere un meccanismo di salvataggio e ripristino dell'esecuzione adeguato

- ◆ **Vantaggi e svantaggi**

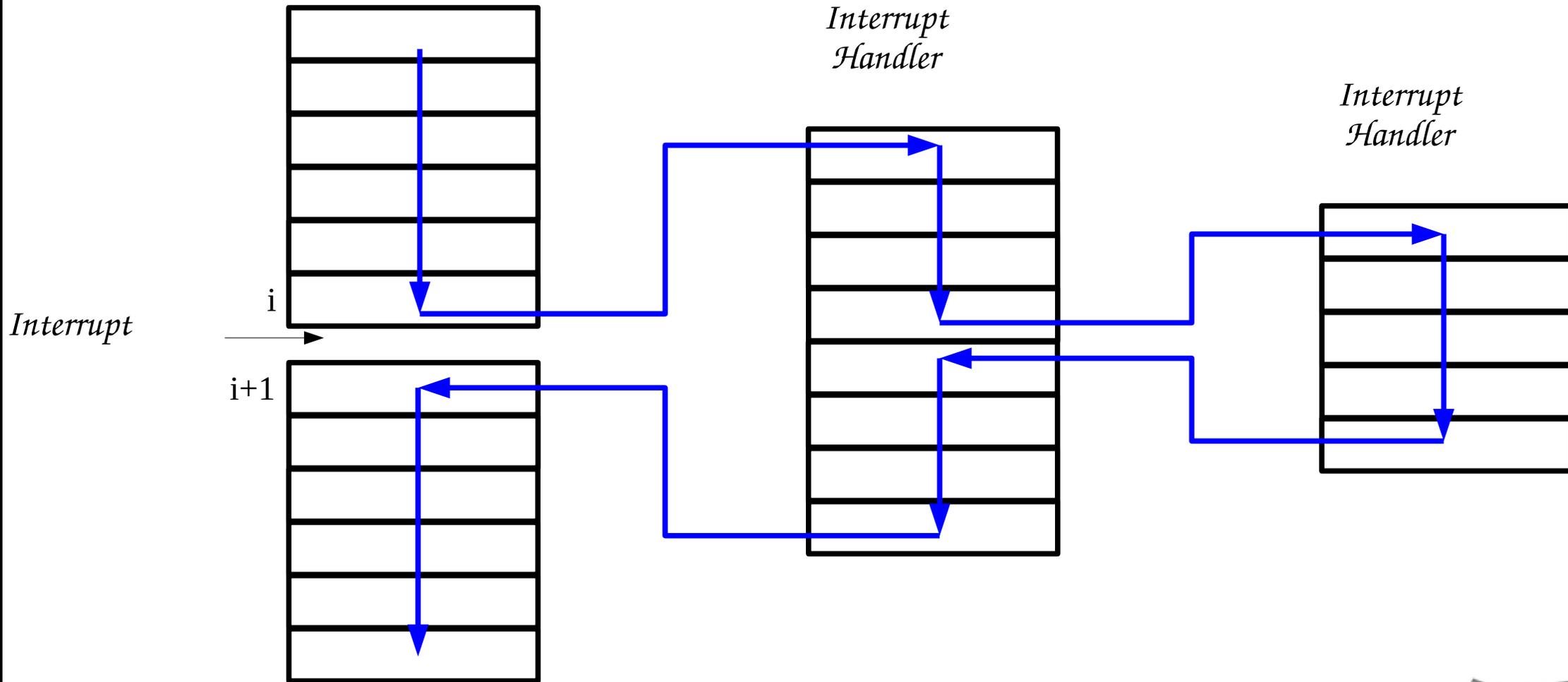
- ◆ dispositivi veloci possono essere serviti prima (es. schede di rete)
- ◆ approccio più complesso
- ◆ Occorrono stack separati

# Interrupt Multipli - Interrupt Annidati

*Processo utente*

*Interrupt  
Handler*

*Interrupt  
Handler*



# Comunicazione fra processore e dispositivi di I/O

---

- ◆ **Comunicazione tra processore e dispositivi di I/O**
  - ◆ il controllore governa il dialogo con il dispositivo fisico
- ◆ **Esempio**
  - ◆ il controller di un disco accetta una richiesta per volta
  - ◆ l'accodamento delle richieste in attesa è a carico del S.O.
- ◆ **Due modalità possibili:**
  - ◆ *Programmed I/O*
  - ◆ *Interrupt-Driven I/O*

# Programmed I/O (obsoleto)

---

- ◆ **Operazione di input**

- ◆ *la CPU carica (tramite il bus) i parametri della richiesta di input in appositi registri del controller (registri comando)*
- ◆ *il dispositivo*
  - ◆ *esegue la richiesta*
  - ◆ *il risultato dell'operazione viene memorizzato in un apposito buffer locale sul controller*
  - ◆ *il completamento dell'operazione viene segnalato attraverso appositi registri di status*
- ◆ *il S.O. attende (**busy waiting/polling**) che il comando sia completato verificando periodicamente il contenuto del registro di stato*
- ◆ *infine, la CPU copia i dati dal buffer locale del controller alla memoria*

# Interrupt-Driven I/O

- ◆ **Operazione di input**

- ◆ *la CPU carica (tramite il bus) i parametri della richiesta di input in appositi registri del controller (registri comando)*
- ◆ *il S.O. sospende l'esecuzione del processo che ha eseguito l'operazione di input ed esegue un altro processo*
- ◆ *il dispositivo*
  - ◆ *esegue la richiesta*
  - ◆ *il risultato dell'operazione viene memorizzato in un apposito buffer locale sul controller*
  - ◆ *il completamento dell'operazione viene segnalato attraverso interrupt*
- ◆ *al ricevimento dell'interrupt, la CPU copia i dati dal buffer locale del controller alla memoria*
- ◆ **NB:** l'interrupt segnala la ***fine*** dell'operazione di I/O

# Programmed I/O e Interrupt-Driven I/O

---

- ◆ **Nel caso di operazioni di output**
  - ◆ il procedimento è simile:
    - ◆ i dati vengono copiati dalla memoria ai buffer locali
    - ◆ questa operazione viene eseguita prima di caricare i parametri della richiesta nei registri di comando dei dispositivi
- ◆ **Svantaggi degli approcci precedenti**
  - ◆ il processore spreca parte del suo tempo nella gestione del trasferimento dei dati
  - ◆ la velocità di trasferimento è limitata dalla velocità con cui il processore riesce a gestire il servizio

# Direct Memory Access (DMA)

---

- ♦ **Il S.O.**

- ♦ *attiva l'operazione di I/O specificando l'indirizzo in memoria di destinazione (Input) o di provenienza (Output) dei dati*
- ♦ Il controller del dispositivo prende (output) o pone (input) i dati per l'operazione di I/O direttamente dalla memoria centrale.
- ♦ *l'interrupt specifica solamente la conclusione dell'operazione di I/O*

- ♦ **Vantaggi e svantaggi**

- ♦ c'è contesa nell'accesso al bus
- ♦ device driver più semplici
- ♦ efficace perché la CPU non accede al bus ad ogni ciclo di clock

# Memoria

---

- ◆ **Memoria centrale (RAM)**

- ◆ assieme ai registri, l'unico spazio di memorizzazione che può essere acceduto *direttamente* dal processore
- ◆ accesso tramite istruzioni LOAD/STORE
- ◆ Volatile
- ◆ Nei sistemi moderni accesso tramite MMU (trasforma indirizzi logici in indirizzi fisici)

- ◆ **Memoria ROM**

# Memory Mapped I/O

---

- ◆ **Un dispositivo è completamente indirizzabile tramite bus**
  - ◆ i dati gestiti dal dispositivo vengono mappati su un insieme di indirizzi direttamente accessibili tramite il bus di sistema
  - ◆ una lettura o scrittura su questi indirizzi causa il trasferimento di dati da o verso il dispositivo
- ◆ **Esempio:**
  - ◆ video grafico nei PC
- ◆ **Vantaggi e svantaggi**
  - ◆ gestione molto semplice e lineare
  - ◆ necessita di tecniche di *sincronizzazione di accesso*

# Dischi

---

- ♦ **Caratteristiche**

- ♦ dispositivi che consentono la memorizzazione non volatile dei dati
- ♦ accesso diretto (random, i.e. non sequenziale)
- ♦ per individuare un dato sul disco (dal punto di vista fisico) occorre indirizzarlo in termini di cilindro, settore, testina

# Dischi

---

- ◆ **Operazioni gestite dal controller**

- ◆ READ (head, sector)
- ◆ WRITE(head, sector)
- ◆ SEEK(cylinder)

- ◆ **L'operazione di seek**

- ◆ corrisponde allo spostamento fisico del pettine di testine da un cilindro ad un altro ed è normalmente la più costosa

- ◆ **L'operazione di read e write**

- ◆ prevedono l'attesa che il disco ruoti fino a quando il settore richiesto raggiunge la testina

- ◆ **Caratteristiche**

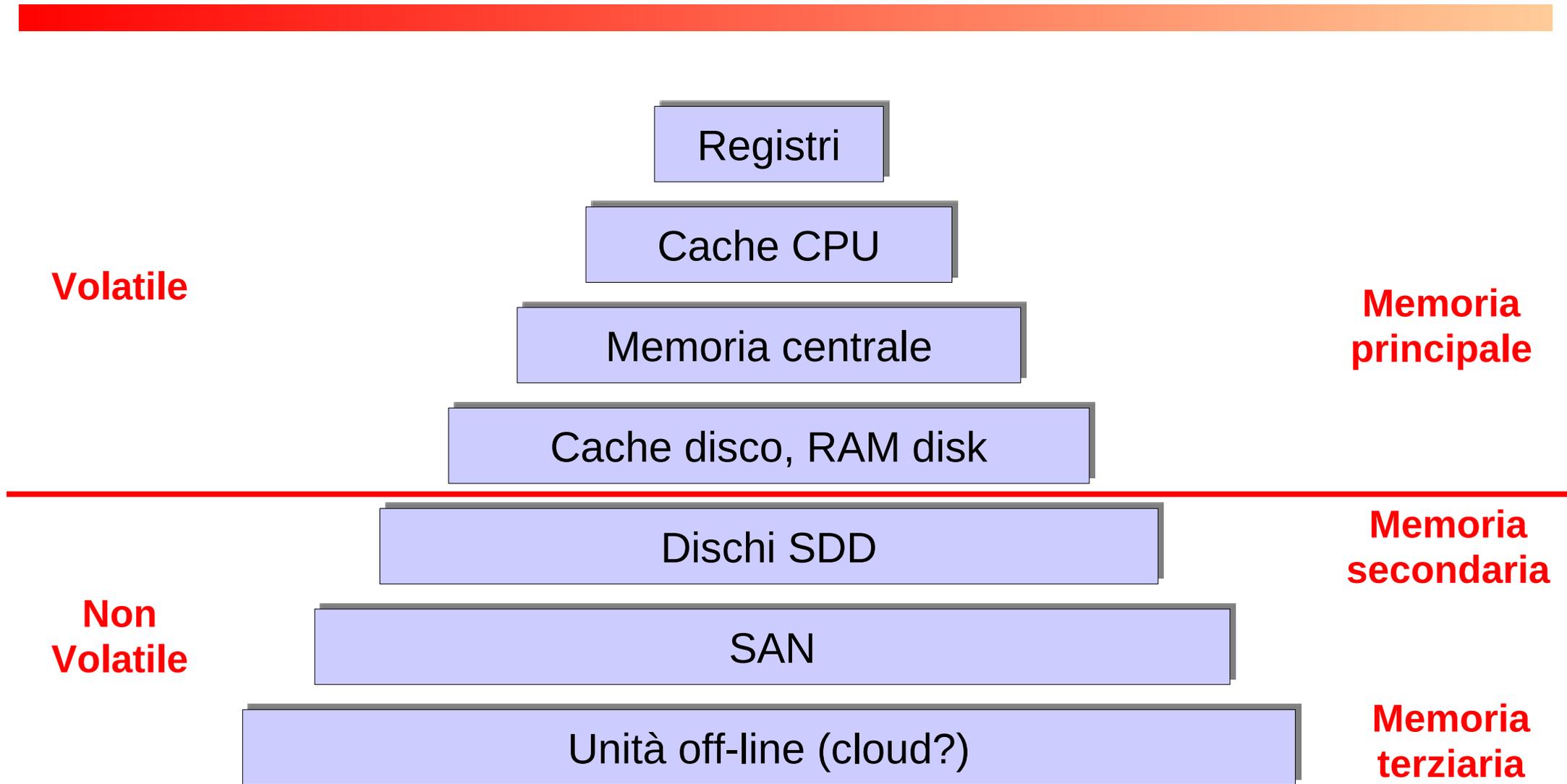
- ◆ dispositivi per la memorizzazione non volatile dei dati
- ◆ Hanno un numero di cicli di scrittura limitato
- ◆ Si leggono a blocchi
- ◆ Si scrivono a banche (numerosi blocchi)

# Gerarchia di memoria

---

- ♦ **Trade off**
  - ♦ Quantità
  - ♦ Velocità
  - ♦ Costo
- ♦ **Limitazioni**
  - ♦ tempo di accesso più veloce, costo maggiore
  - ♦ maggiore capacità, costo minore (per bit)
  - ♦ maggiore capacità, tempo di accesso maggiore
- ♦ **Soluzione:**
  - ♦ utilizzare una gerarchia di memoria

# Gerarchia di memoria



# Cache

---

- ◆ **Un meccanismo di caching**

- ◆ consiste nel memorizzare *parzialmente* i dati di una memoria in una seconda più costosa ma più efficiente
- ◆ se il numero di occorrenze in cui il dato viene trovato nella cache (memoria veloce) è statisticamente rilevante rispetto al numero totale degli accessi, la cache fornisce un notevole aumento di prestazione

- ◆ **E' un concetto che si applica a diversi livelli:**

- ◆ cache della memoria principale (DRAM) tramite memoria bipolare
- ◆ cache di disco in memoria
- ◆ cache di file system remoti tramite file system locali

# Cache

---

- ♦ **Meccanismi di caching**
  - ♦ hardware
    - ♦ ad es. cache CPU; *politiche non modificabili dal S.O.*
  - ♦ software
    - ♦ ad es. cache disco; *politiche sotto controllo del S.O.*
- ♦ **Problemi da considerare nel S.O.**
  - ♦ algoritmo di replacement
    - ♦ la cache ha dimensione limitata; bisogna scegliere un algoritmo che garantisca il maggior numero di accessi in cache
  - ♦ coerenza
    - ♦ gli stessi dati possono apparire a diversi livelli della struttura di memoria

# Protezione Hardware

---

- ♦ **I sistemi multiprogrammati e multiutente richiedono la presenza di *meccanismi di protezione***
  - ♦ bisogna evitare che processi concorrenti generino interferenze non previste...

ma soprattutto:
  - ♦ *bisogna evitare che processi utente interferiscano con il sistema operativo*
- ♦ **Riflessione**
  - ♦ i meccanismi di protezione possono essere realizzati totalmente in software, oppure abbiamo bisogno di meccanismi hardware dedicati?

# Protezione HW: Modo utente / Modo kernel

- ♦ **Modalità kernel / supervisore / privilegiata / ring 0:**
  - ♦ i processi in questa modalità hanno accesso a tutte le istruzioni, incluse quelle *privilegiate*, che permettono di gestire totalmente il sistema
- ♦ **Modalità utente**
  - ♦ i processi in modalità utente non hanno accesso alle istruzioni privilegiate
- ♦ **"Mode bit" nello status register per distinguere fra modalità utente e modalità supervisore**
- ♦ **Esempio:**
  - ♦ le istruzioni per disabilitare gli interrupt è privilegiata

# Protezione HW: Modo utente / Modo kernel

---

- ◆ **Come funziona**

- ◆ alla partenza, il processore è in modalità kernel
- ◆ viene caricato il sistema operativo (*bootstrap*) e si inizia ad eseguirlo
- ◆ quando passa il controllo ad un processo utente, il S.O. cambia il valore del mode bit e il processore passa in modalità utente
- ◆ tutte le volte che avviene un interrupt, l'hardware passa da modalità utente a modalità kernel

# Protezione HW: Protezione I/O

---

- ♦ **Le istruzioni di I/O devono essere considerate privilegiate**
  - ♦ il S.O. dovrà fornire agli utenti primitive e servizi per accedere all'I/O
  - ♦ tutte le richieste di I/O passano attraverso codice del S.O. e possono essere controllate preventivamente
- ♦ **Esempio:**
  - ♦ accesso al dispositivo di memoria secondaria che ospita un file system
  - ♦ vogliamo evitare che un qualunque processo possa accedere al dispositivo modificando (o corrompendo) il file system stesso

# Protezione HW: Protezione Memoria

---

- ♦ **La protezione non è completa se non proteggiamo anche la memoria**
- ♦ **Altrimenti, i processi utente potrebbero:**
  - ♦ modificare il codice o i dati di altri processi utenti
  - ♦ modificare il codice o i dati del sistema operativo
  - ♦ modificare l'interrupt vector, inserendo i propri gestori degli interrupt
- ♦ **La protezione avviene tramite la Memory Management Unit (MMU)**

# Protezione HW: MMU

---

- ♦ **Traduzione indirizzi logici in indirizzi fisici**
  - ♦ ogni indirizzo generato dal processore corrisponde ad un indirizzo logico
  - ♦ l'indirizzo logico viene trasformato in un indirizzo fisico a tempo di esecuzione dal meccanismo di MMU
  - ♦ un indirizzo viene protetto se non può mai essere generato dal meccanismo di traduzione

# Protezione HW - System call

---

- ◆ **Problema**

- ◆ poiché le istruzioni di I/O sono privilegiate, possono essere eseguite unicamente dal S.O.
- ◆ com'è possibile per i processi utenti eseguire operazioni di I/O?

- ◆ **Soluzione**

- ◆ i processi utenti devono fare richieste esplicite di I/O al S.O.
- ◆ meccanismo delle *system call*, ovvero trap generate da istruzioni specifiche

# Protezione HW - System call

## Codice utente

```
li $a0, 10  
li $v0, 1  
syscall
```

```
... altro  
codice...
```

## Interrupt handler

```
...salvataggio registri ...  
...gestione interrupt...  
...operazioni di I/O...  
...ripristino registri...  
rfe/eret  
// return from exception
```

## Interrupt vector

0	
1	0x00FF00000
2	
3	