

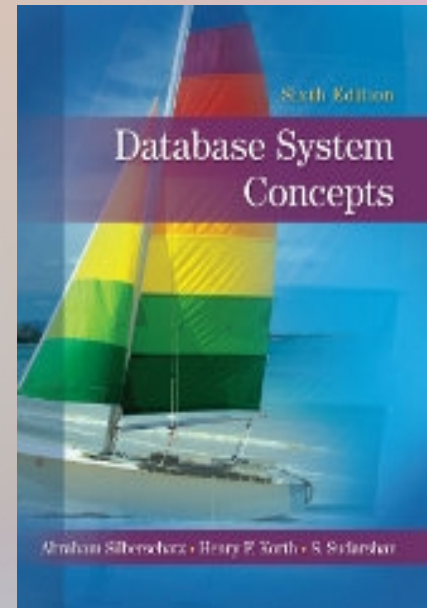
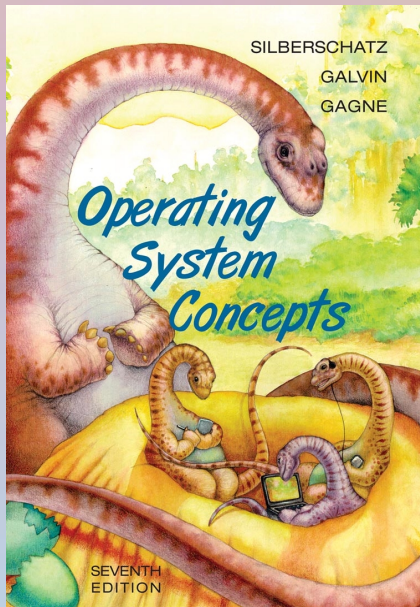
Operační systémy a databáze

Petr Štěpán, K13133, prozatím - KN-E-229

stepan@labe.felk.cvut.cz

stepan@fel.cvut.cz

Téma 1. Úvod do problému



Obsah

Operační systémy – Lekce 1-8

- Silberschatz A., Galvin P. B., Gagne G.: Operating System Concepts
<http://codex.cs.yale.edu/avi/os-book/OS7/os7c/index.html>
- Tanenbaum A. S.: Modern Operating Systems
<http://www.cs.vu.nl/~ast/books/mos2/>
- YouTube lectures (anglicky):
 - CS 162 – UC Berkeley
 - OS-SP06 – Surendar Chandra – UC Berkeley
 - MIT 6.004

Databáze – Lekce 9-12/13

- Silberschatz A., Korth H. F., Sudarshan S.: Database System Concepts
<http://codex.cs.yale.edu/avi/db-book/>
- Pokorný, Halaška: Databázové systémy, skripta FEL ČVUT, 2003

Organizace přednášky

- Souhrnná literatura v češtině není
- Tyto prezentace (stránka předmětu, postupně přidávány <https://cw.felk.cvut.cz/wiki/courses/a3b33osd>)
- Cvičení částečně seminární a samostatná práce
 - Odkaz na cvičení z uvedené stránky
 - Vedoucí cvičení: Ing Jan Chudoba
- Zkouška (jiné příklady než minulé roky):
 - Výsledky cvičení (až 10 b.)
 - Test u zkoušky (až 5 b., 3 b. minimum)
 - Zadané 2 příklady/úlohy (až 15 b.)
 - Důraz na pochopení principů
 - Hodnocení:
 - ≥ 27 → A (výborně)
 - 24 – 26,9 → B (velmi dobře)
 - 21 – 23,9 → C (dobře)
 - 18 – 20,9 → D (uspokojivě)
 - 15 – 17,9 → E (dostatečně)

Proč studovat OS

- Pravděpodobně nikdo z nás nebude psát celý nový OS
- Proč tedy OS studovat?
 - Každý ho používá a jen málokdo ví jak pracuje
 - Jde o nejrozsáhlejší a nejsložitější IT systémy
 - Uplatňují se v nich mnohé různorodé oblasti
 - softwarové inženýrství,
 - netradiční struktury dat,
 - sítě, algoritmy, ...
 - Čas od času je potřeba OS upravit
 - pak je potřeba operačním systémům rozumět
 - psaní ovladačů, ...
 - Techniky užívané v OS lze uplatnit i v jiných oblastech
 - neobvyklé struktury dat, krizové rozhodování, problémy souběžnosti, správa zdrojů, ...
 - mnohdy aplikace technik z jiných disciplin (např. operační výzkum)
 - naopak techniky vyvinuté pro OS se uplatňují v jiných oblastech (např. při plánování aktivit v průmyslu)

Cíle předmětu

- Poznat úkoly OS a principy práce OS
- Využívat OS efektivně a bezpečně
- Seznámit se principy počítačových sítí

Co **NENÍ** cílem tohoto předmětu

- Naučit Vás jak napsat aplikaci pod (X)Windows
- Naučit triky pro konkrétní OS
- Vytvořit OS – na to je málo času

Malý návod na použití školy...

Cíle vzdělávání

- V obecné rovině
 - Naučit kriticky myslet
 - Naučit hledat zákonitosti
 -

- V konkrétní rovině
 - Předat nějaké konkrétní znalosti
 - Předat nějaké konkrétní dovednosti

O dobrém a špatném učení se...

- Povrchní přístup k učení
 - Úkoly dělám, abych splnil jejich zadání a dostal body
 - Výsledkem je zpravidla memorování

- Hlubkový přístup k učení
 - Úkoly dělám, abych splnil jejich účel
 - Výsledkem je zpravidla porozumění
 - Navíc je nutné najít účel úloh

Proč porozumět a ne memorovat...

- Schopnost spojit nové a dřívější znalosti
 - Pomáhá v chápání nových znalostí
 - Pomáhá odstranit chybné znalosti
- Schopnost použít znalosti
 - Znalosti lze spojit s každodenní zkušeností
- Schopnost uchovat znalosti
 - Dobře spojené a pochopené znalosti se pamatují déle
- Volba je na Vás !

Co bude na přednáškách...

- Výkladu se nedá uniknout
 - Náplň je většinou předem k dispozici
- Je to jako kino, ne? Návštěva kina je:
 - Pasivní zážitek s občas zajímavým příběhem
 - Nemusíte příliš přemýšlet
 - Desítky miliónů \$ vynaložené na udržení Vaší pozornosti
- Aktivní učení
 - Charles Lin: Active Learning in the Classroom
 - <http://www.cs.umd.edu/class/sum2003/cmsc311/Notes/Learn/active.html>

Co bude na přednáškách...

- Když chodíte na přednášky
 - očekává se, že se něco naučíte
- V čem je problém
 - Látka je složitá, ale při poslouchání to člověku nepřijde
 - Většina věcí se jeví logická – myšlenkové zkratky
 - Pro zvládnutí je nutné se jí nějakou dobu věnovat i po přednášce
 - ACM/IEEE CS Curriculum: na 1 hodinu přednášky v bakalářském studiu připadají 2-3 hodiny domácí přípravy

Jak se něco na přednášce naučit?

- Neusnout
 - Bez ohledu na to, jak těžké to může být
 - Kdo spí, ten se nic nenaučí a přichází o souvislosti
- Chodit pravidelně
 - Nová látka staví na předchozích základech
 - Naučíte se lépe rozumět přednášejícímu
- Aktivně poslouchat
 - Nejlépe se nové věci naučíte při hledání vlastního vysvětlení, jak věci fungují
 - Dává smysl to co slyšíte?
 - Byli byste schopni to vysvětlit někomu, kdo na přednášce nebyl?
- Pokud něco nedává smysl
 - Zapište si co Vám nedává smysl
 - Zkuste vymyslet otázku, jejíž zodpovědění by věci vyjasnilo a položte ji přednášejícímu

Kdy a jak se ptát?

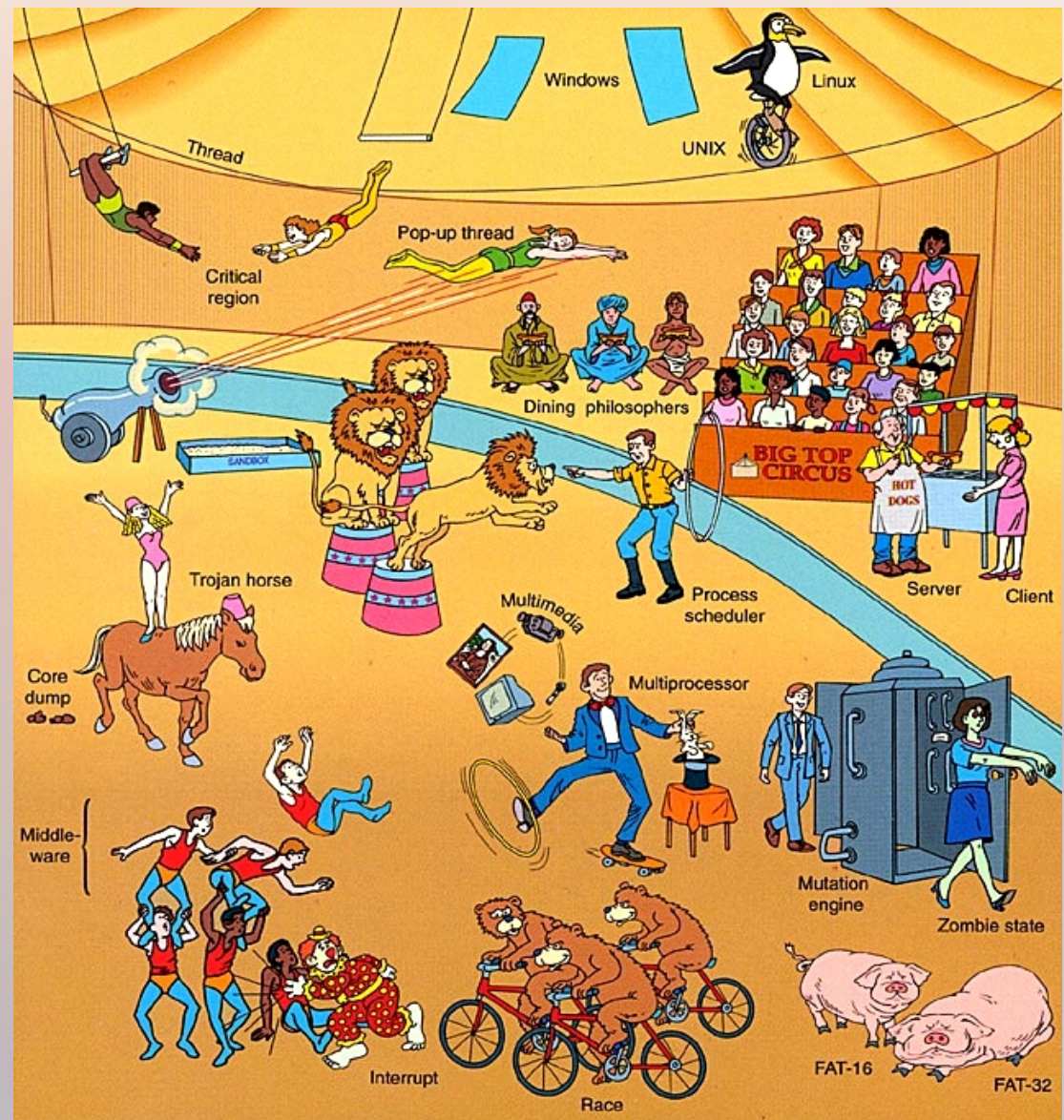
- Když Vaše představa neodpovídá tomu co slyšíte
 - Nebo když Vám chybí část „skládanky“
 - Na konci přednášky byste měli být schopni položit několik otázek, alespoň upřesňujících
 - „Myslím si, že říkáte ..(vlastními slovy).., je to tak?“
- Než se zeptáte, zkuste si odpovědět
 - Pokud nevíte, nebo si nejste jisti, zeptejte se
- Při hledání otázek začnete pozorněji poslouchat
 - Začnete poslouchat s cílem se něco naučit
 - Naučíte se klást užitečné dotazy

Konec návodu na použití školy.

Co je operační systém?

Úkoly OS:

- Spouštět a dohlížet uživatelské programy
- Efektivní využití HW
- Usnadnit řešení uživatelských problémů
- Učinit počítač (snáze) použitelný
 - Umíte použít počítač bez OS?



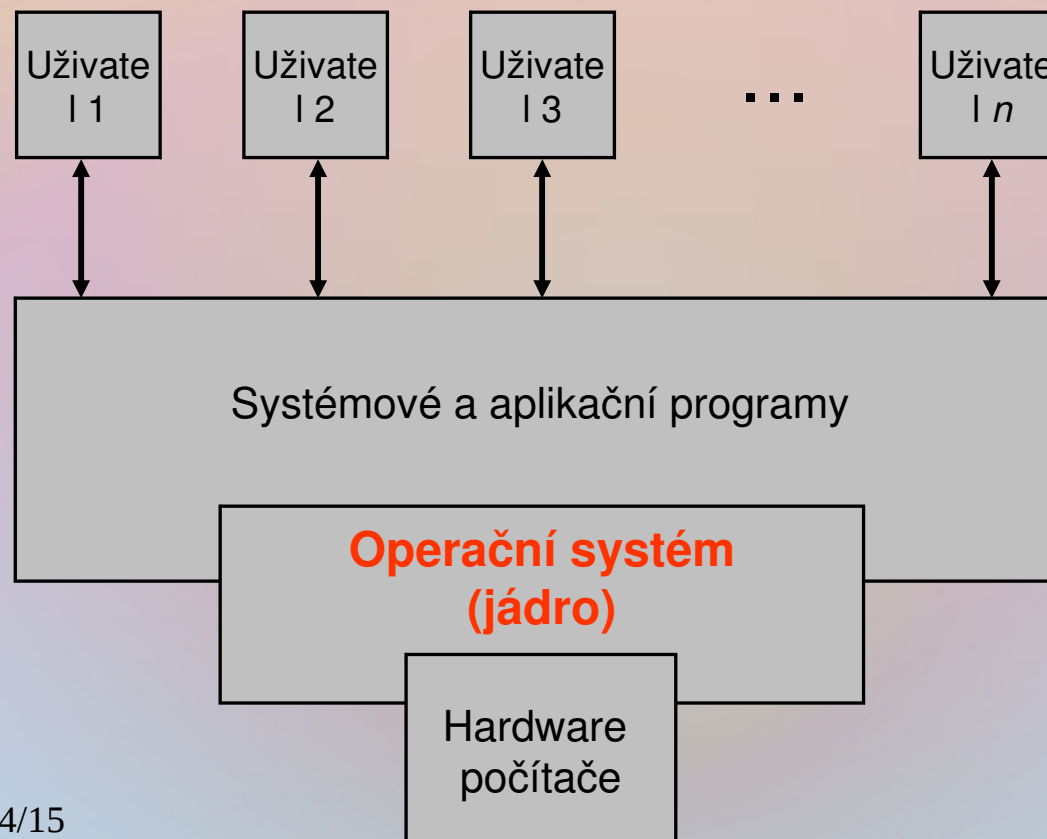
Co je operační systém?

- Neexistuje žádná obecně platná definice
- Několik koncepcí pojmu OS
 - systémové (jen jádro a s ním související nadstavby)
 - „obchodní“ (to, co si koupíme pod označením OS)
 - organizační (včetně pravidel pro hladký chod systému)
- OS jako rozšíření počítače
 - Zakrývá komplikované detaily hardware
 - Poskytuje uživateli „virtuální stroj“, který má se snáze ovládat a programuje
- OS jako správce systémových prostředků
 - Každý program dostává prostředky v čase
 - Každý program dostává potřebný prostor na potřebných prostředcích

Co je pro nás operační systém?

V této přednášce budeme brát operační systém jako **jádro operačního systému**

- ostatní (tzv. systémové) programy lze chápat jako nadstavbu jádra
- GUI – Windows je grafická nadstavba systémových programů








Různorodost OS

- OS „střediskových“ (mainframe) počítačů – dnes již historický pojem
- OS superpočítačů (3,120,000 jader, 54,902TFlops, 17,8MW příkon)
- OS datových a síťových serverů
- OS osobních počítačů a pracovních stanic
- OS reálného času (Real-time OS – řízení letadel, vlaků, raket, družic, apod.)
- OS přenosných zařízení – telefony, tablety
- Vestavěné OS (tiskárna, pračka, telefon, ...)
- OS čipových karet (smart card OS)
- ... a mnoho dalších specializovaných systémů

OS pro superpočítače

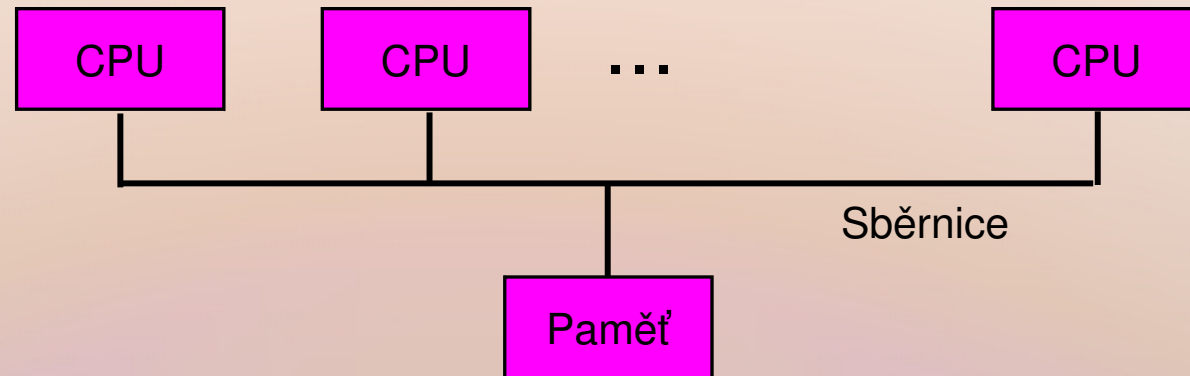
- Počítače pro výpočty velmi složitých simulací a náročných matematických výpočtů
- Zakázky (jobs) se seskupují do dávek (batch) pro nejlepší využití pronajatého strojového času
- Rezidentní program – monitor – předává řízení mezi zakázkami
- Skutečné paralelní spuštění až 3000000 paralelních programů, většinou nepoužívá simulaci paralelismu - multitasking by pouze zdržoval

Osobní počítač – Personal Computer PC

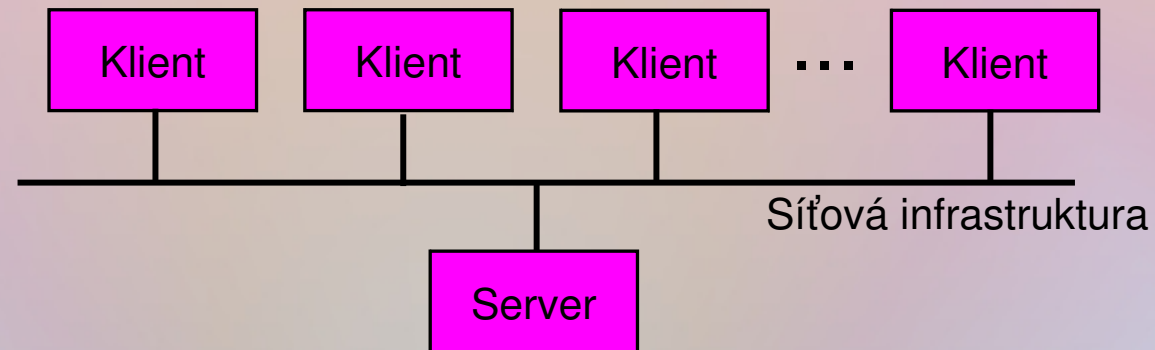
- Typicky orientované na jednoho uživatele
 - v současné době ale vesměs s multiprogramováním (multitaskingem)
- Typizované I/O vybavení
 - klávesnice, myš, obrazovka, disk, USB, malá tiskárna, komunikační rozhraní
- Upřednostňovaným cílem je uživatelské pohodlí
 - minimum ochrany – hlavní roli hraje odpovědnost uživatele
 - často se nevyužívají ochranné vlastnosti CPU
- OS PC často adoptují technologie vyvinuté pro OS větších počítačů
- Mnohdy lze provozovat různé typy operačních systémů
 - M\$ Windows , UNIXy  , Linux , OS X,
Android  apod.

Paralelní a distribuované systémy

Těsně vázaný
multiprocessorový
systém



Distribuovaný
systém typu
klient-server



Paralelní systémy

- Zvyšují propustnost a spolehlivost při rozumných nákladech na výpočetní systém
- Multiprocessorové systémy
 - většina současných PC s procesorem s více jádry
 - systémy s více procesory vzájemně komunikujícími vnitřními prostředky jednoho výpočetního systému (např. společnou sběrnici)
- Symetrický multiprocessing (SMP)
 - podporován většinou soudobých OS
 - současně může běžet více procesů na různých CPU/jádrech
 - kterýkoliv proces (i jádro OS) může běžet na kterémkoliv procesoru
- Nesymetrický multiprocessing
 - každý procesor má přidělený specifický úkol
 - hlavní (master) procesor plánuje a přiděluje práci podřízeným (slave) procesorům

Distribuované systémy

- Rozdělení výpočtů mezi více počítačů propojených sítí
 - lze sdílet zátěž (load-sharing), výpočty se tím zrychlují i za cenu vyšší režie spojené s komunikací
 - zvyšuje se spolehlivost a komunikační schopnosti
 - každý samostatný procesor má svoji vlastní lokální paměť
 - vzájemně se komunikuje pomocí přenosových spojů (sítě) mechanismem výměny zpráv
- Vynucují si použití vhodné síťové infrastruktury
 - LAN, Local Area Networks
 - WAN, Wide Area Networks
- Klasifikace
 - asymetrické distribuované systémy – klient-server
 - symetrické distribuované systémy – peer-to-peer
- OS:
 - Distribuovaný OS vs. síťový OS

Více úloh současně - Multitasking

- Zdánlivé spuštění více procesů současně je nejčastěji implementováno metodou sdílení času tzv. Time-Sharing Systems (TSS)
- Multitasking vznikl jako nástroj pro efektivní řešení dávkového zpracování
- TSS rozšiřuje plánovací pravidla
 - o rychlé (spravedlivé, cyklické) přepínání mezi procesy řešícími zakázky interaktivních uživatelů
- Podpora on-line komunikace mezi uživatelem a OS
 - původně v konfiguraci počítač – terminál
 - v současnosti v síťovém prostředí
- Systém je uživatelům dostupný on-line jak pro zpřístupňování dat tak i programů

Systemy reálného času - RT

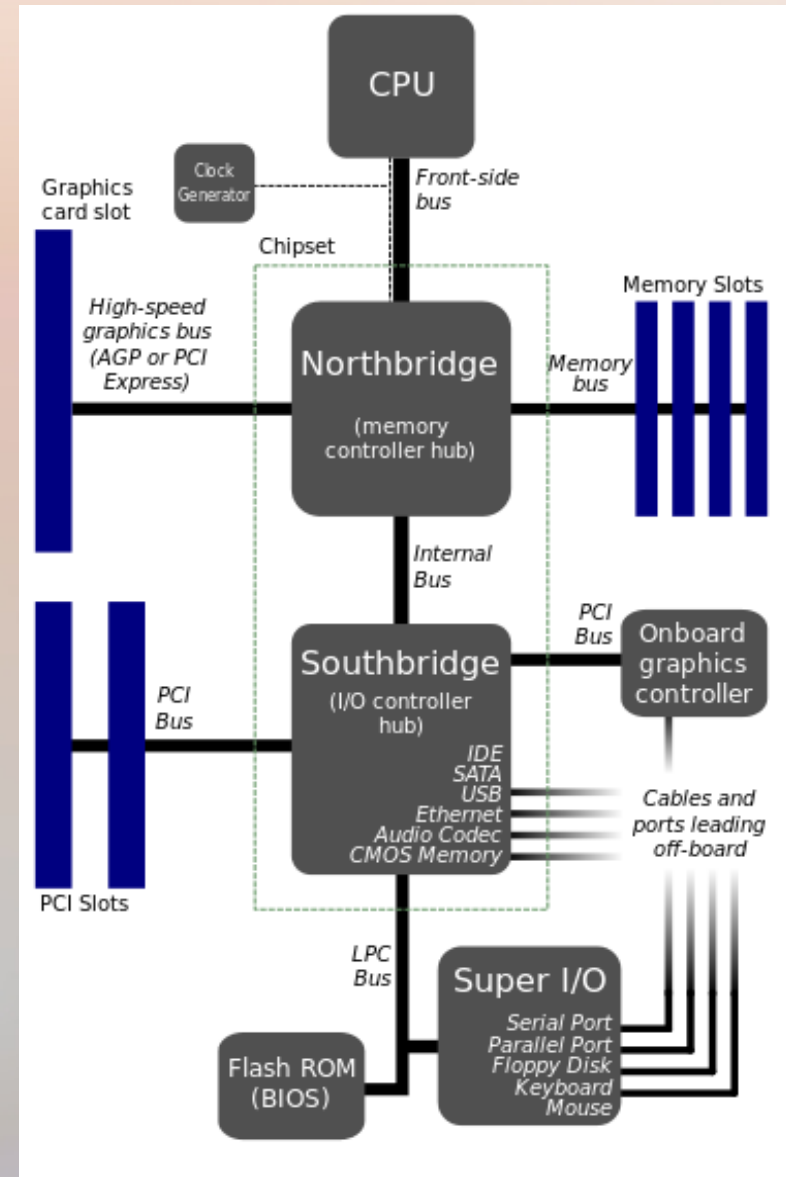
- Nejčastěji řídicí zařízení v dedikovaných (vestavěných) aplikacích:
 - vědecký přístroj, diagnostický zobrazovací systém, systém řízení průmyslového procesu, monitorovací systémy
 - obvykle dobře definované pevné časové limity
 - někdy také subsystém univerzálního OS
- Klasifikace:
 - striktní RT systémy – Hard real-time systems
 - omezená nebo žádná vnější paměť, data se pamatují krátkodobě v RAM paměti
 - protipól univerzálních OS nepodporují striktní RT systémy
 - plánování musí respektovat požadavek ukončení kritického úkolu v rámci požadovaného časového intervalu
 - tolerantní RT systémy – Soft real-time systems
 - použití např. v průmyslovém řízení, v robotice
 - použitelné v aplikacích požadujících dostupnost některých vlastností obecných OS (multimedia, virtual reality, video-on-demand)
 - kritické úkoly mají přednost „před méně šťastnými“

Přenosné systémy

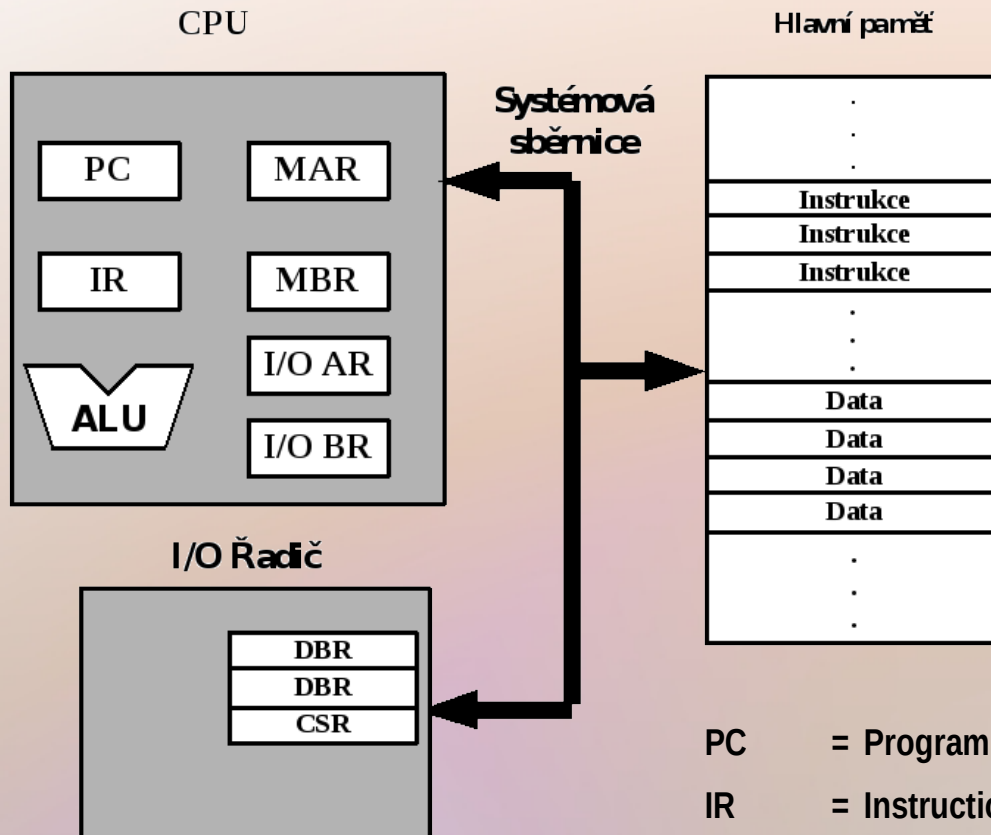
- Handheld Systems, mobilní telefony, tablety
- Charakteristiky:
 - požadavek energetické úspornosti => pomalé procesory
 - speciální obvody na rychlé a efektivní zpracování dat, např. dekódování videa
 - relativně omezená kapacita paměti
 - zpravidla menší display
 - potřeba multiprogramování, avšak obvykle bez sdílení času, výstup na obrazovku pouze jedné aplikace
- Mobilní telefony
 - Navíc podpora síťových komunikačních protokolů
 - Softwarové modemy pro datové přenosy

OS osobního počítače

- Základem počítače je procesor – CPU
- Procesor je připojen sběrnicemi k ostatním periferiím počítače – paměti, grafickému výstupu, disku, klávesnici, myši, síťovému rozhraní, atd.
- Činnost sběrnice řídí arbiter sběrnice



Procesor - CPU



Základní vlastnosti:

- šířka datové a adresové sběrnice
- počet vnitřních registrů
- rychlost řídicího signálu – hodiny
- instrukční sada

PC	= Program Counter	= Čítač instrukcí
IR	= Instruction Register	= Registr instrukcí
MAR	= Memory Address Register	= Adresní registr paměti
MBR	= Memory Buffer Register	= Datový vyrovnávací registr paměti
I/O AR	= I/O Address Register	= Adresní registr I/O
I/O BR	= I/O Buffer Register	= Datový vyrovnávací registr I/O
DBR	= Data Buffer Register	= Datový vyrovnávací registr řadiče
CSR	= Control & Status Register	= Řídicí a stavový registr na řadiči

Registry procesoru

Řídicí a stavové registry

- PC – program counter – adresa zpracovávané instrukce
- IR – instruction registr – kód zpracovávané instrukce
- PSW – Program status word – stav procesoru povoleno/zakázáno přerušení, system/user mód, výsledek operace – přetečení, podtečení, rovnost 0, apod.

Uživatelské registry

- programově dostupné registry pro ukládání hodnot programu
- obsahují data, adresy, podmínkové kódy
- SP – stack pointer - ukazatel zásobníku, pro ukládání lokálních proměnných a návratových adres funkcí

Režimy práce procesoru

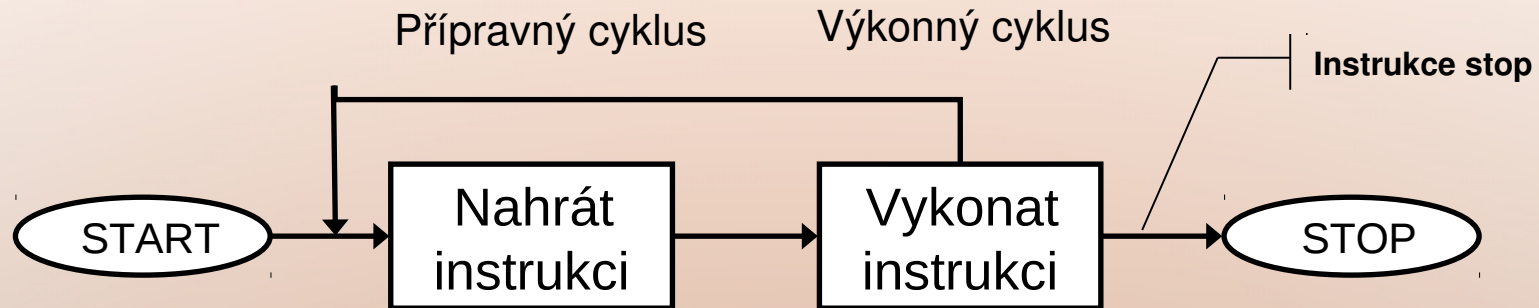
Dva režimy práce procesoru - základ hardwarových ochran

- Systémový = privilegovaný režim
 - procesor může vše, čeho je schopen
- Uživatelský = aplikační (ochranný) režim
 - privilegované operace jsou zakázány
- Privilegované operace
 - ovlivnění stavu celého systému (halt, reset, Interrupt Enable/Disable, modifikace PSW, modifikace registrů MMU)
 - instrukce pro vstup/výstup (in, out)
- Okamžitě platný režim je zachycen v PSW (S-bit)

Přechody mezi režimy

- Po zapnutí stroje systémový režim
- Přechod do uživatelského – modifikace PSW
- Přechod do systémového – pouze přerušení vč. programového

Pracovní krok procesoru



Procesor pracuje v krocích. Jeden krok obsahuje fáze:

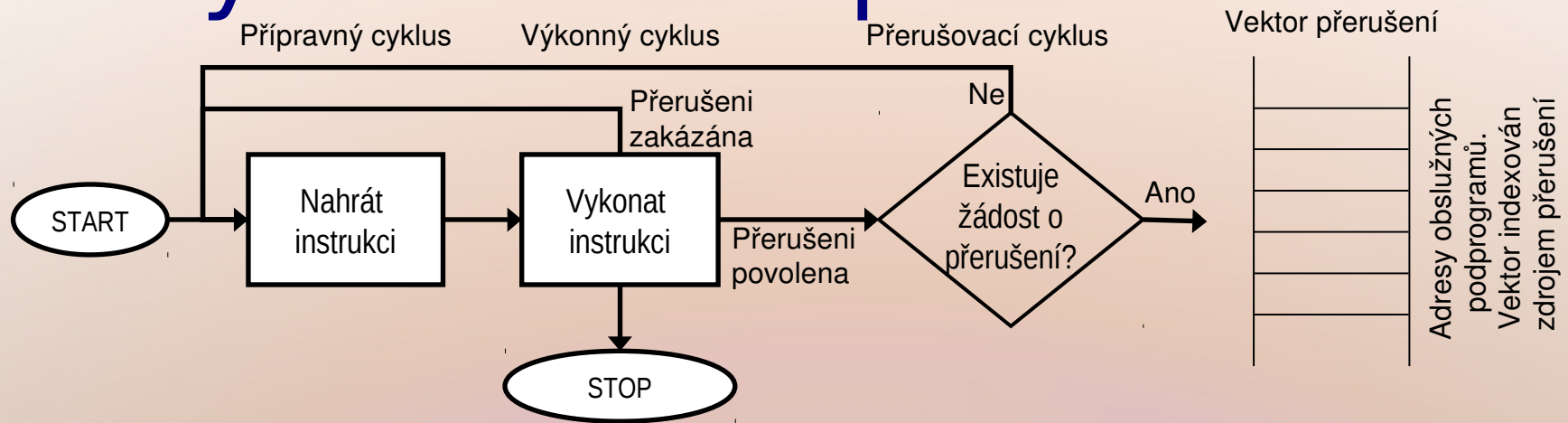
- Přípravná fáze (fetch cycle)
 - nahrává do procesoru instrukci podle PC a umístí její kód do IR
 - na jejím konci se (zpravidla) inkrementuje PC
- Výkonná fáze (execute cycle)
 - vlastní provedení instrukce
 - může se dále obracet (i několikrát) k paměti

```
loop: FETCH; /* ((PC)) → IR */  
        Increment(PC);  
        EXECUTE; /* provede operaci dle (IR) */  
end loop
```

Přerušeni

- Přerušeni normální posloupnosti provádění instrukcí
 - cílem je zlepšení účinnosti práce systému
 - je potřeba provést jinou posloupnost příkazů jako reakci na nějakou „neobvyklou“ externí událost
 - přerušující událost způsobí, že se pozastaví běh procesu v CPU takovým způsobem, aby ho bylo možné později znovu obnovit, aniž by to přerušovaný proces „poznal“
- Souběh I/O operace
 - přerušeni umožní, aby CPU prováděla jiné akce než instrukce programu čekajícího na konec I/O operace
 - činnost CPU se později přeruší iniciativou „I/O modulu“
 - CPU předá řízení na obslužnou rutinu přerušeni (Interrupt Service Routine) – standardní součást OS
- CPU testuje nutnost věnovat se obsluze přerušeni alespoň po dokončení každé instrukci
 - existují výjimky (např. „blokové instrukce“ Intel)

Cyklus CPU s přerušením



```
INTF=False; /* je žádost o přerušeni ? */  
loop: FETCH;  
    Increment(PC);  
    EXECUTE;  
    if povoleno přerušeni && INTF then  
        Ulož PSW na zásobník;  
        Ulož PC na zásobník;  
        PSW nastav System mode a Interrupt disabled;  
        PC = vektoru přerušeni podle čísla přerušeni  
    end loop
```

Přerušení a jejich druhy

Přerušení je speciálním případem výjimečné situace.

Synchronní přerušení (s během programu)

- Programové (naprogramované) - speciální instrukce (INT, TRAP)
- Generované kontrolními obvody počítače:
 - dělení nulou, pokus o vykonání nelegální či neznámé instrukce
 - neoprávněný pokus o přístup k paměťové lokaci (narušení ochrany paměti, virtuální paměť)

Asynchronní (přicházející zvenčí – klasické přerušení)

- I/O, časovač, hardwarové problémy (např. výpadek napájení ...)

Kdy se na výjimečné situace reaguje?

- Standardní přerušení: po dokončení instrukce během níž vznikl požadavek
- Výjimka vysoké úrovně: během provádění instrukce (po dokončení některé fáze provádění instrukce) – instrukci nelze dokončit – neznámá instrukce, dělení nulou
- Kritická výjimka: nelze dokončit ani cyklus přenosu dat a je nutno reagovat okamžitě – narušení ochrany paměti

Obsluha přerušení

Žádost se vyhodnotí na přípustnost (priority přerušení)

Procesor přejde do zvláštního cyklu

- PSW se uloží na zásobník (Výsledek aritmetických operací se mění téměř každou instrukcí).
- Na zásobník se uloží i čítač instrukcí PC (návratová hodnota z přerušení).
- Do PSW se vygeneruje nové stavové slovo s nastaveným S-bitem. Nyní je CPU v privilegovaném režimu
- PC se nahradí hodnotou z vektoru přerušení - skok na obsluhu přerušení

Procesor přechází do normálního režimu práce a zpracovává obslužnou rutinu přerušení

- Obslužná rutina musí být transparentní, tj. programově se musí uložit všechny registry CPU, které obslužná rutina použije, a před návratem z přerušení se opět vše musí obnovit tak, aby přerušená posloupnost instrukcí nepoznala, že byla přerušena.
- Obslužnou rutinu končí instrukce „návrat z přerušení“ (IRET, RTE) mající opačný efekt: z vrcholu zásobníku vezme položky, které umístí zpět do PC a PSW

Vícenásobná přerušeni

Sekvenční zpracování

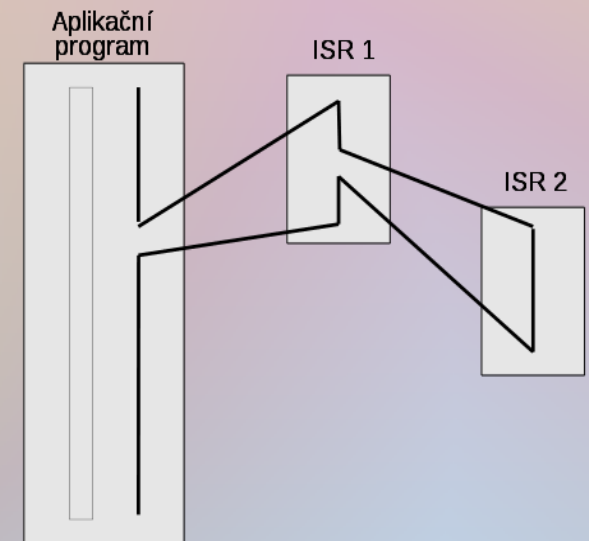
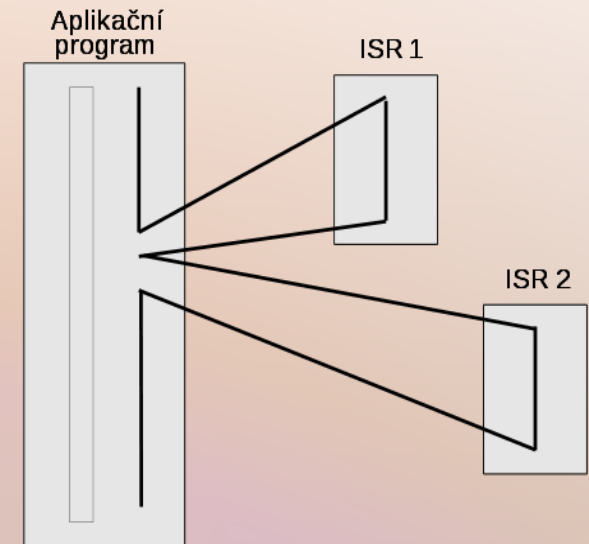
- během obsluhy jednoho přerušeni se další požadavky nepřijímají (pozdržují se)
- jednoduché, ale nevhodné pro časově kritické akce

Vnořené zpracování

- prioritní mechanismus
- přijímají se přerušeni s prioritou striktně vyšší, než je priorita obsluhovaného přerušeni

Odložené zpracování

- V přerušeni se provede pouze nejnutnější obsluha zařízení, zbytek se provede v rámci OS
- Neblokují se zbytečně další přerušeni



Obsluha I/O zařízení

I/O operace:

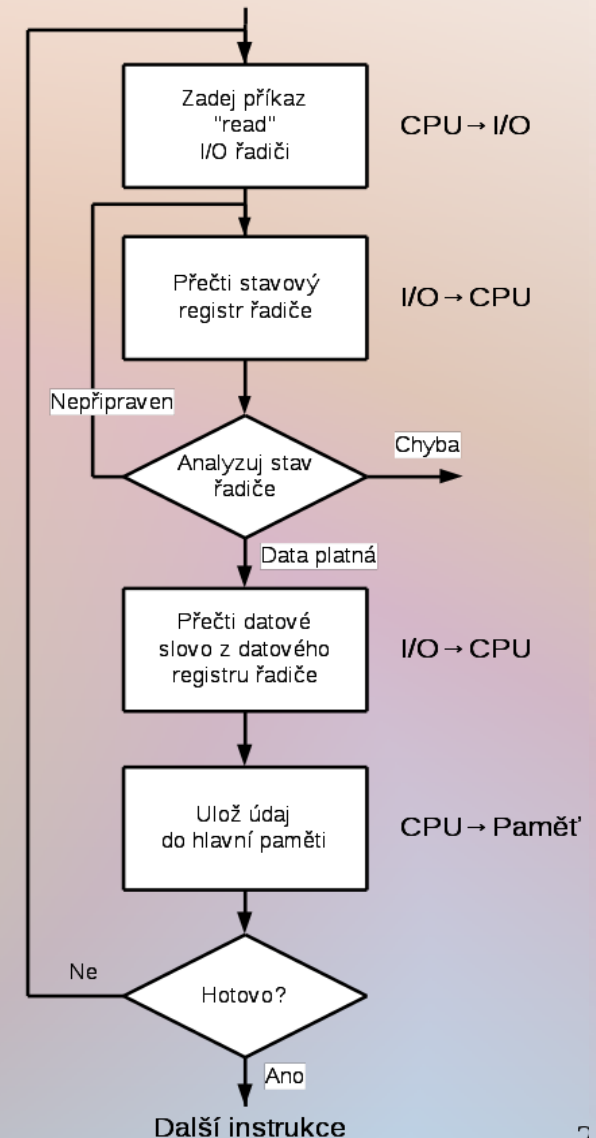
- Zpravidla přenos sekvence údajů přes sběrnici
- Přenos dat z I/O zařízení do CPU – vstup,
- Přenos dat z CPU do I/O – výstup

Dva způsoby obsluhy

- S aktivním čekáním (busy waiting)
 - v systémech bez řízení IO pomocí OS
 - žádné souběžné zpracovávání I/O, nedořešený zůstává nejvýše jeden I/O požadavek
 - program testuje konec IO operace opakovanými dotazy na příslušný stavový registr IO zařízení
- S přerušením a OS řízeným souběžným prováděním
 - v systémech s řízením IO pomocí OS
 - souběžné zpracovávání I/O paralelně s během programu(ů)
 - I/O operaci zahajuje OS na žádost z uživatelské ho procesu
 - uživatelský proces čeká na dokončení I/O operace – synchronní řešení
 - uživatelský proces nečeká na dokončení I/O operace – asynchronní řešení I/O, může běžet souběžně více I/O operací

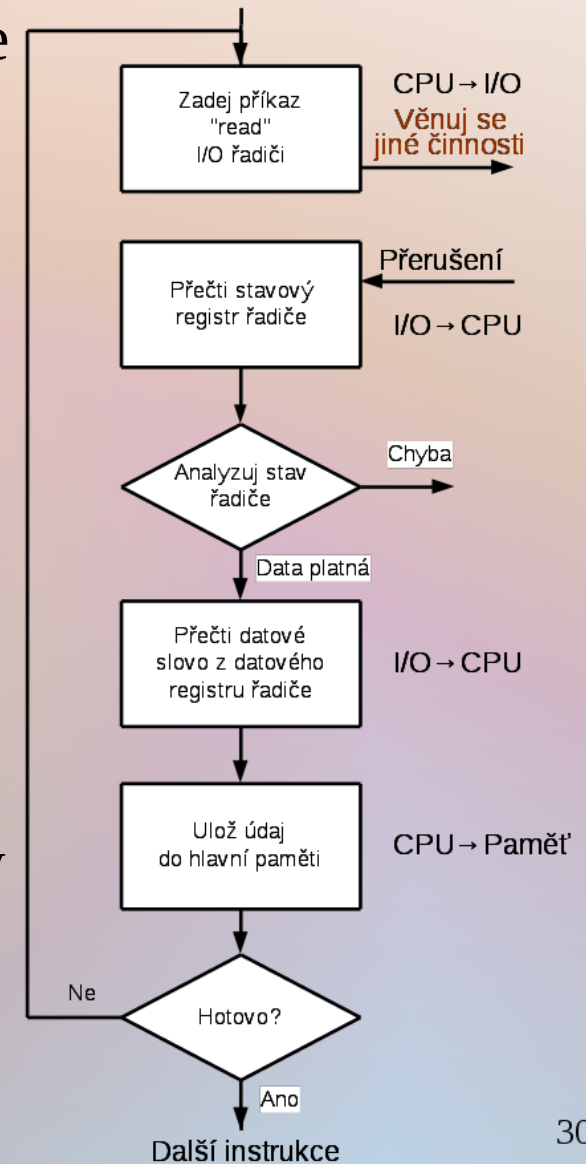
I/O a aktivním čekáním

- CPU zahajuje elementární přenos údajů a v „dotazovací smyčce“ čeká na připravenost dat
- programově velmi jednoduché
- velmi neefektivní, ale velmi rychlá reakce
- až na zcela výjimečné případy
- použitelné jen v primitivních systémech bez multiprogramování, nebo jako první část obsluhy I/O zařízení



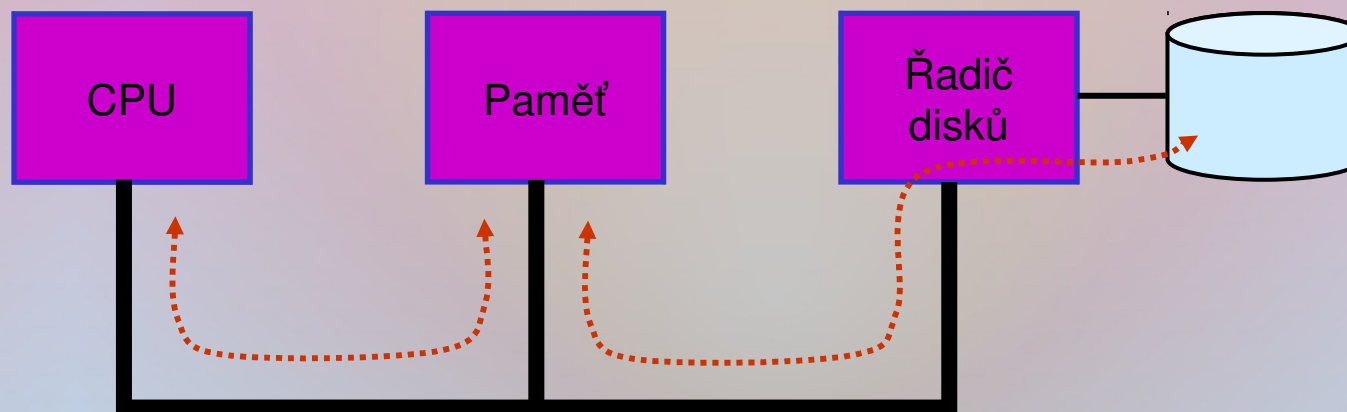
I/O obsluha s přerušením

- CPU inicializuje elementární přenos a věnuje se jiné činnosti
- Když je údaj připraven, I/O zařízení vyvolá přerušeni
- Obslužná rutina přenesse data mezi zařízením a pamětí
- Pružné – data lze při přenosu upravovat
- Relativně pomalé, účast CPU, řízeno programem
- Jen pro zařízení schopná práce v režimu start-stop
 - Zařízení schopná ze své fyzikální podstaty pozastavit přenos dat kdykoliv a na libovolně dlouhou dobu beze ztrát



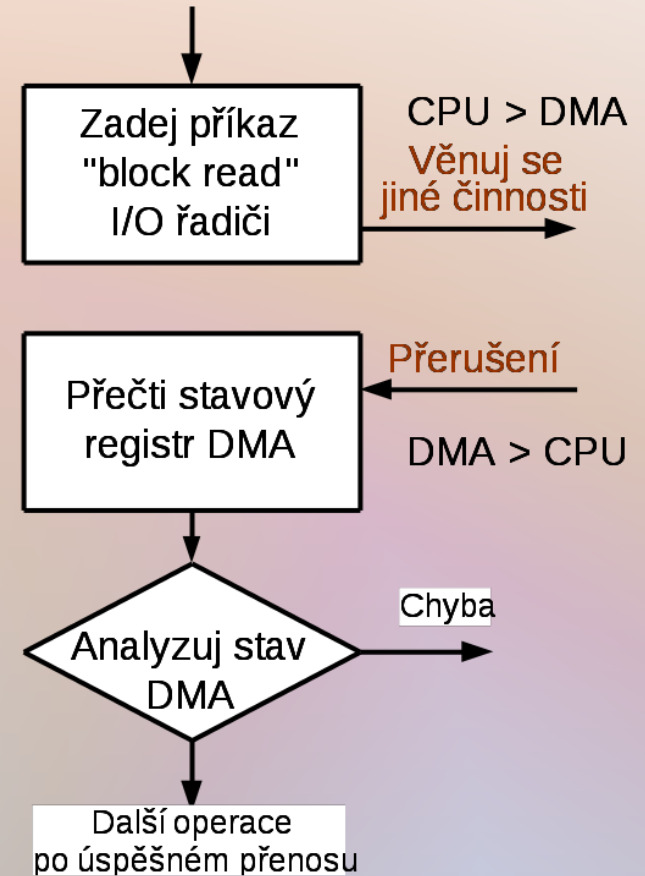
Přímý přístup do paměti - DMA

- Určeno pro blokové přenosy dat vysokou rychlostí
- I/O přenosy se uskutečňují bez přímé účasti procesoru mezi periferním zařízením a pamětí
- Procesor dovolí I/O modulu přímo číst z nebo zapisovat do operační paměti – kradení cyklů (cycle stealing)
- Procesor zadá jen velikost a umístění bloku v paměti a směr přenosu
- Přerušování se generuje až po dokončení přenosu bloku dat



I/O obsluha s DMA

- CPU zadá parametry přenosu DMA jednotce
- Přenos probíhá autonomně bez účasti CPU
- DMA vyvolá přerušení po ukončení přenosu bloku (nebo při chybě)
- Obslužná rutina pouze testuje úspěšnost přenosu a informuje OS, že přenos skončil



Druhy pamětí

- Hierarchie pamětí z pohledu rychlosti a kapacity
 - uvedená čísla představují pouze hrubá přibližení
 - směrem dolů klesá rychlost i „cena za 1 bit“
- Typy prvků používaných v hlavní paměti
 - RAM, ROM, EEPROM, CMOS-RAM

Typická přístupová doba

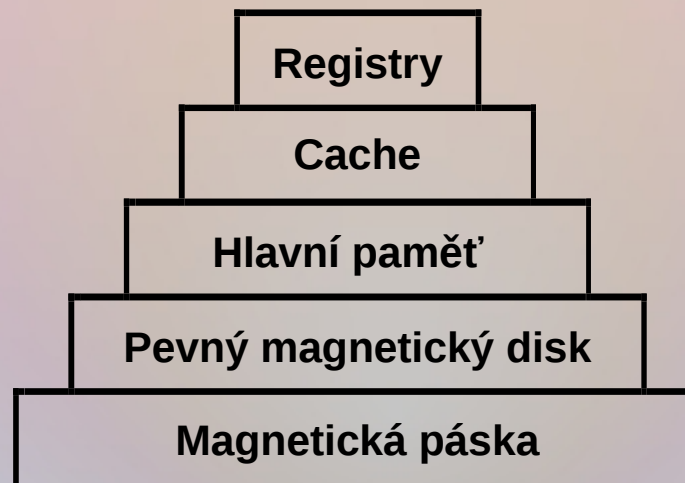
1 ns

3 ns

50 ns

10 ms

100 s



Registry

Cache

Hlavní paměť

Pevný magnetický disk

Magnetická páska

Typická kapacita

< 1 KB

< 16 MB

32 MB – 8 GB

5 – 400 GB

20 – 1000 GB

Hierarchie pamětí

Úroveň	1	2	3	4
Označení	Registry CPU	cache	Hlavní paměť	disk
Typická velikost	$\leq 1\text{KB}$	$\leq 16\text{MB}$	$\sim 16\text{ GB}$	$> 100\text{ GB}$
Technologie	Uvnitř CPU (CMOS)	CMOS SRAM	CMOS SRAM	Magnetický disk / SSD
Přístupová doba	$\sim 0,5\text{ns}$	$\sim 1\text{-}25\text{ns}$	$\sim 80\text{-}500\text{ns}$	$\sim 5\text{ms}$
Správce	program	HW	operační systém	operační systém
Simuluje	hlavní paměť	hlavní paměť	disk	

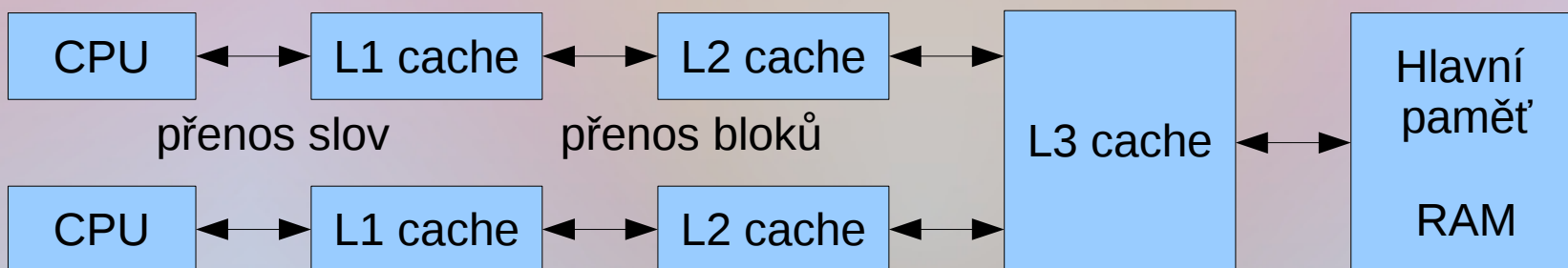
Caching, cache paměti

Caching je princip používaný v OS velmi často

- části obsahu pomalejší paměti s vyšší kapacitou jsou podle potřeby dočasně kopírovány do paměti rychlejší

Mezipaměť ležící mezi CPU a hlavní pamětí

- Transparentní pro operační systém i pro programátora
- Je rychlejší než operační (hlavní) paměť
- Mikroprogramem řízené kopírování informací z hlavní paměti do cache paměti po blocích
- Princip časové a prostorové lokality běžných programů
- Problém udržení konzistence více kopií těchto dat v multiprocesorových systémech



Cache

Velikost cache

- čím větší, tím častěji se najdou požadovaná data v cache, ale také roste cena

Velikost přenosového bloku – kompromis:

- velké bloky = dlouhé přenosy
- malé bloky = časté přenosy

Mapovací funkce

- kam přijde blok do cache

Nahrazovací algoritmus:

- určuje, který blok v cache bude nahrazen
- Least-Recently-Used (LRU) algoritmus

Analogie

- hardwarově realizované principy původně vyvinuté pro virtuální paměť

Bezpečnostní mechanismy v OS

Základní opatření

- Dva režimy práce procesoru(ů)
- Vstup a výstup: Povinné a uživatelským režimem vynucené volání služeb OS - I/O instrukce jsou privilegované
- Uživatelský program nikdy nesmí získat možnost práce v privilegovaném režimu
 - Např. nesmí mít možnost zapsat do PSW a změnit tak režim práce CPU (S-bit v PSW) nebo modifikovat vektor přerušení

Ochrana dostupnosti CPU

- Prevence před převzetím vlády jednoho aplikačního programu nad CPU
- Řešení: časovač (timer)
 - V pravidelných (privilegovaně programovatelných) intervalech vyvolává přerušení, a tak je aktivováno jádro OS
 - Mnohdy realizován jako „periferní zařízení“
 - O přerušení od časovače se opírají mechanismy plánování procesoru(ů)

Bezpečnostní mechanismy v OS

Funkcionalita pro správu paměti

- Systém musí být schopný přidělovat paměť různým zakázkám a ze zakázek odvozeným procesům dynamicky přidělovat paměť
- Dvojitý pohled na paměť
 - z hlediska její fyzické konstrukce a šířky fyzických adresovacích sběrnic – fyzický adresní prostor, FAP
 - z hlediska konstrukce adresy ve strojovém jazyku – logický adresní prostor, LAP
- Ochrana oblastí paměti před neautorizovaným přístupem

Bezpečnostní mechanismy v OS

Mechanismus přerušení

- předávání řízení mezi uživatelským programem a systémem → implementace reakcí na asynchronní události
- OS je systém řízený přerušenými

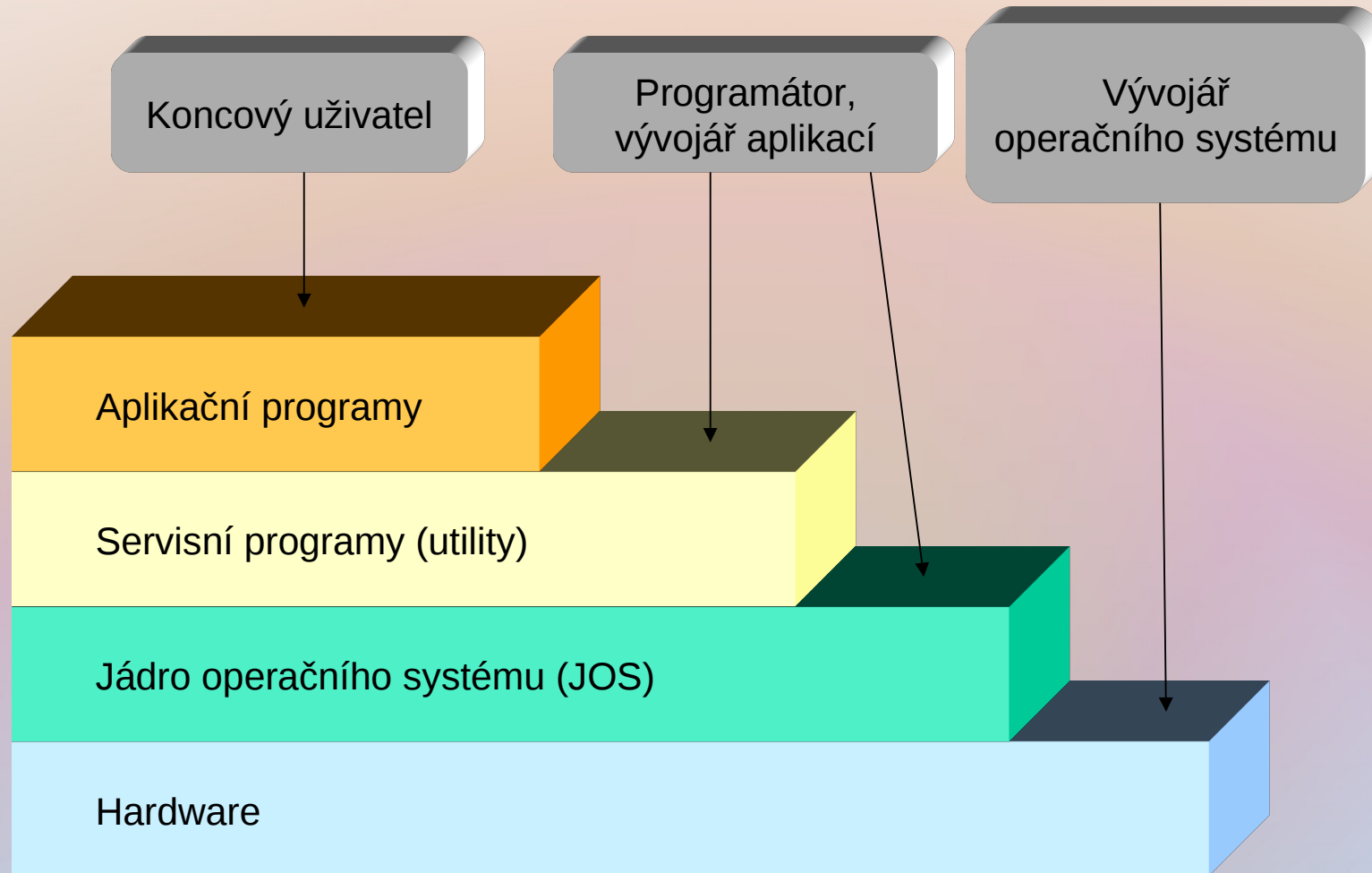
Plánování práce CPU

- reaguje se na generátor časových značek (timer) – po uplynutí daného intervalu generuje přerušeni
- ochrana proti trvalému obsazení CPU uživatelským procesem (záměrně, chybou, ...)
- OS musí být schopen volit mezi různými výpočetními procesy připravenými k činnosti

Co je perační systém?

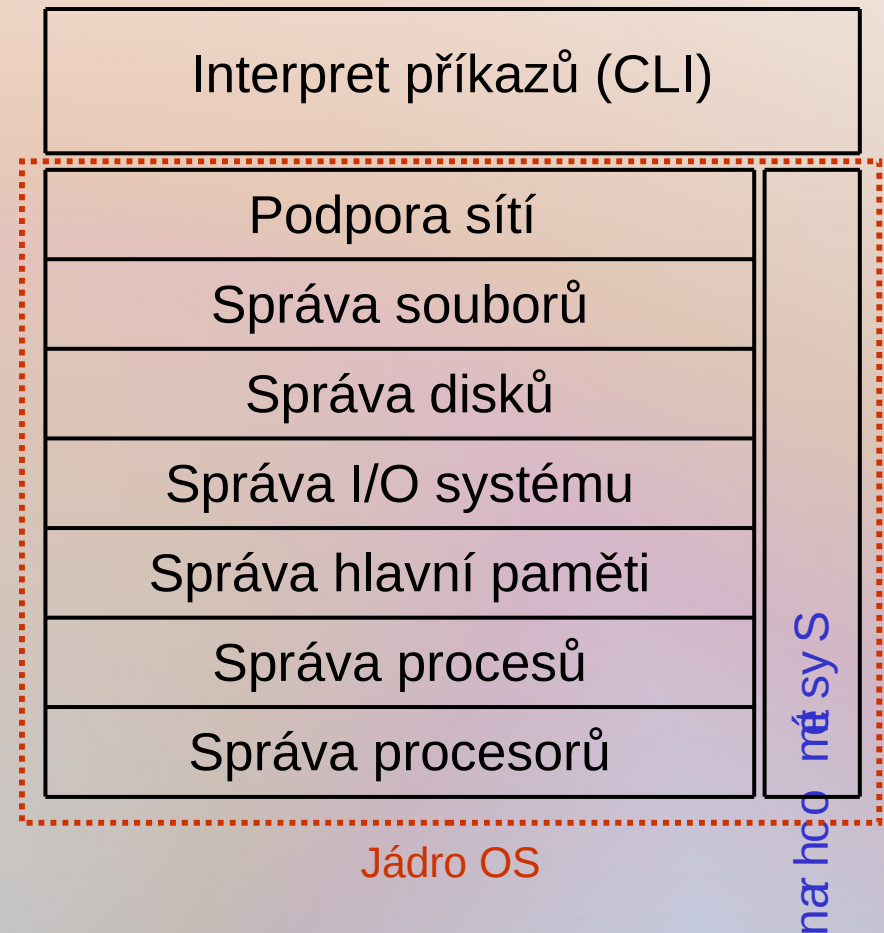
- Program, který řídí vykonávání aplikačních programů
- Styčná plocha (interface) mezi aplikačními programy a hardware
- Cíle OS:
 - Uživatelské „pohodlí“
 - Účinnost
 - Umožnit, aby systémové zdroje počítače byly využívány efektivně
 - Schopnost vývoje
 - Umožnit vývoj, testování a tvorbu nových systémových funkcí, aniž by se narušila činnost existujícího OS

Vrstvy počítače



Složky OS

- Správa procesorů
- Správa procesů
 - proces = činnost řízená programem
- Správa (hlavní, vnitřní) paměti
- Správa I/O systému
- Správa disků - vnější (sekundární) paměti
- Správa souborů
- Podpora sítí
- Systém ochran
- Interpret příkazů



Správa procesů a procesorů

Provádění programu = proces (process, task)

- Proces lze chápat jako rozpracovaný program
- Proces má svůj stav (souhrn atributů rozpracovanosti)

Proces potřebuje pro svůj běh jisté zdroje:

- CPU (procesor), paměť, I/O zařízení, ...

Správa procesů OS odpovídá za:

- Vytváření a rušení procesů
- Pozastavování (blokování) a obnovování procesů
- Realizaci mechanismů pro
 - synchronizaci procesů
 - komunikaci mezi procesy

Správa procesorů OS odpovídá za:

- výběr procesoru pro běh procesu
- výběr procesu, který poběží na dostupném procesoru

Správa paměti

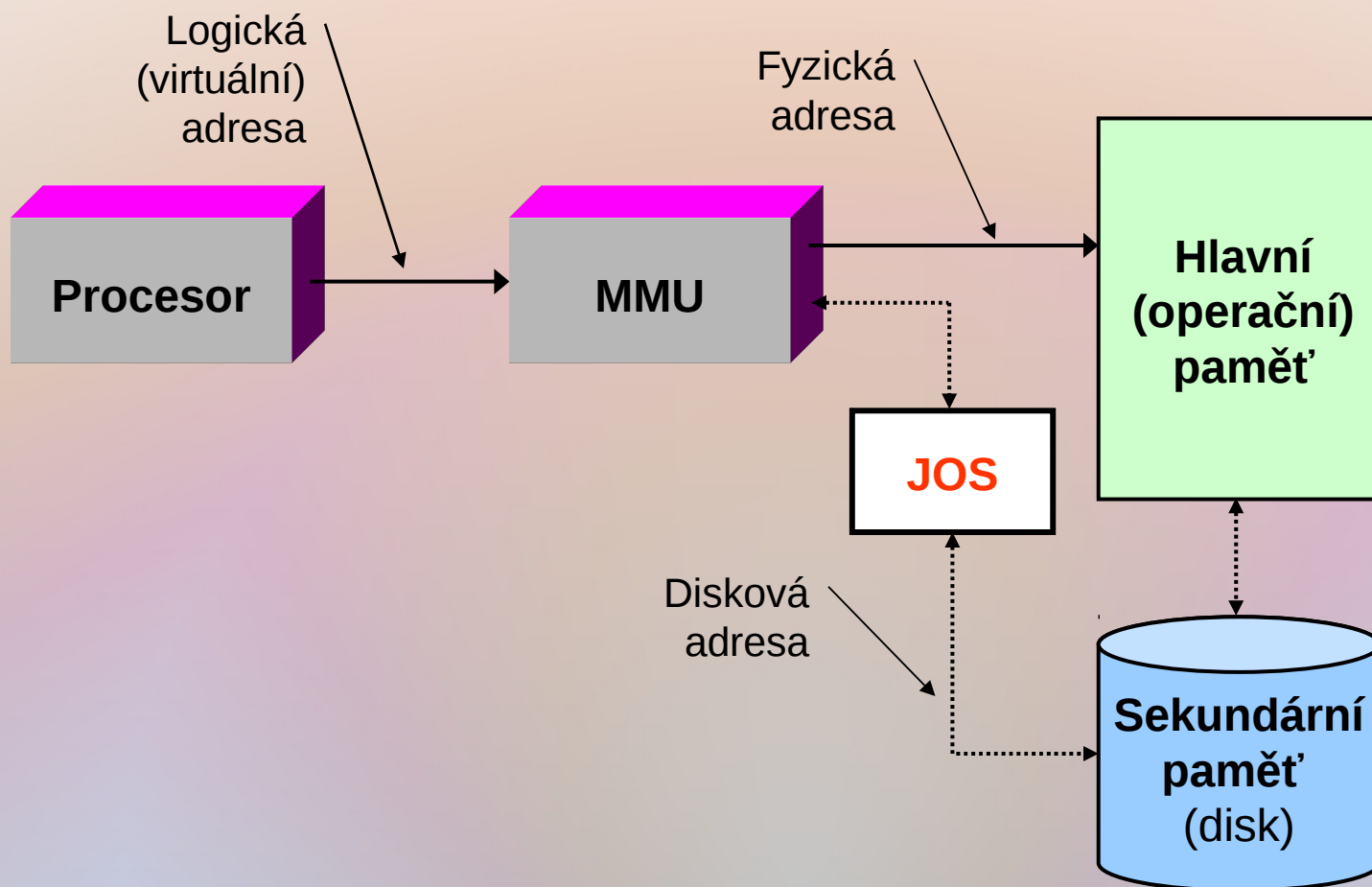
Hlavní (operační, primární) paměť

- Pole samostatně adresovatelných slov nebo bytů
- Repositář bezprostředně dostupných dat sdílený CPU (popř. několika CPU) a I/O zařízeními (resp. jejich řadiči)
- Adresovaná fyzickými adresami (FAP = fyzický adresní prostor)
- (Zpravidla) energeticky závislé zařízení
- pamatovaná data se ztrácí po výpadku energie

OS je při správě (hlavní) paměti odpovědný za:

- Vedení přehledu, který proces kterou část paměti v daném okamžiku využívá
- Rozhodování, kterému procesu uspokojit jeho požadavek na prostor paměti po uvolnění prostoru v paměti
- Přidělování a uvolňování paměti podle potřeb jednotlivých procesů

Virtualizace paměti



Správa vstupně/výstupních zařízení

OS spravuje soustavu vyrovnávacích pamětí

- Paměť bloku přenášených dat je alokována v paměťovém prostoru jádra OS
- To dovoluje uvolnit fyzickou paměť obsazovanou procesem během jím požadované I/O operace
- řádově pomalejší I/O

Drivery (ovladače) jednotlivých hardwarových I/O zařízení

- Jsou specializované (pod)programy pro spolupráci a řízení konkrétní třídy vzájemně podobných periferních zařízení

Jednotné rozhraní driverů (ovladačů) I/O zařízení

- Všechny ovladače se jeví aplikačnímu programátorovi a nadřazeným vrstvám OS jako podprogramy s unifikovanou volací posloupností a vedlejším efektem těchto podprogramů je pak práce s periferií

Správa disků – sekundární paměti

Hlavní paměť (RAM) je energeticky závislá, neschopná udržet informaci trvale, má relativně malou kapacitu a nelze v ní uchovávat všechna data a programy

Počítačový systém musí mít energeticky nezávislou (persistentní) sekundární paměť s dostatečnou kapacitou

- i za cenu nemožnosti přímé dostupnosti jejího obsahu procesorem

Sekundární paměť obvykle realizují disky

- ať už klasické pevné disky nebo SSD bez mechanických částí

Jako správce vnější (sekundární) paměti je OS odpovědný za

- Správu volného prostoru na sekundární paměti
- Přidělování paměti souborům
- Plánování činnosti relativně pomalých disků
 - organizace vyrovnávacích pamětí
 - minimalizace pohybů hlaviček disku, minimalizace přepisu buněk u SSD, apod.

Správa souborů

Soubor

- Identifikovatelná kolekce souvisejících informací vnitřně strukturovaná dle definice navržené tvůrcem souboru
- Obvykle specializovaná reprezentace jak programů i dat

Z hlediska správy souborů je OS odpovědný za:

- Vytváření a rušení souborů
- Vytváření a rušení adresářů (katalogů, „složek“)
- Podporu elementárních operací pro manipulaci se soubory a s adresáři (čtení a zápis dat z/do souboru či adresáře)
- Mapování souborů do sekundární paměti
- Archivování souborů na energeticky nezávislá velkokapacitní média (např. CD, DVD, magnetické pásky)

Podpora sítí

Distribuovaný systém

- Soustava počítačů, které nesdílejí ani fyzickou paměť ani hodiny („nesynchronizované kusy hardware“)
- Každý počítač má svoji lokální paměť a pracuje samostatně
- Počítače mohou mít i různé architektury

Dílčí počítače distribuovaného systému jsou propojeny komunikační sítí
Přenosy dat po síti jsou řízeny svými (zpravidla značně univerzálními) komunikačními protokoly

Distribuovaný systém uživateli zprostředkovává přístup k různým zdrojům systému

Přístup ke sdíleným zdrojům umožňuje

- zrychlit výpočty (rozložení výpočetní zátěže)
- zvýšit dostupnost dat (rozsáhlá data se nepřenášejí celá a nemusí být replikována)
- zlepšit spolehlivost (havárie jedné části nemusí způsobit nefunkčnost celého systému)

Interpret příkazů

Většina zadání uživatele je předávána operačnímu systému řídicími příkazy, které zadávají požadavky na

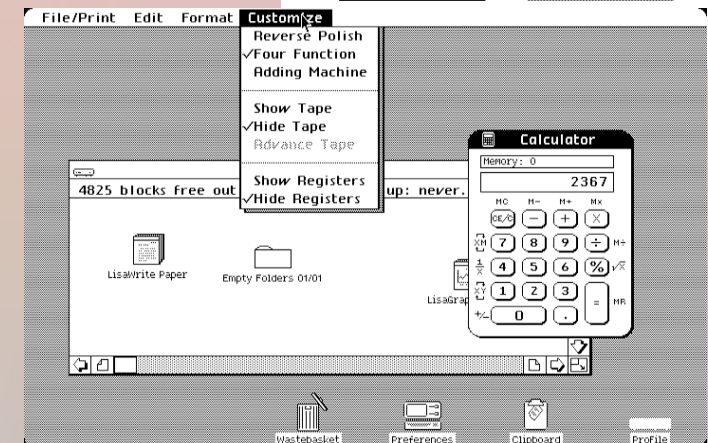
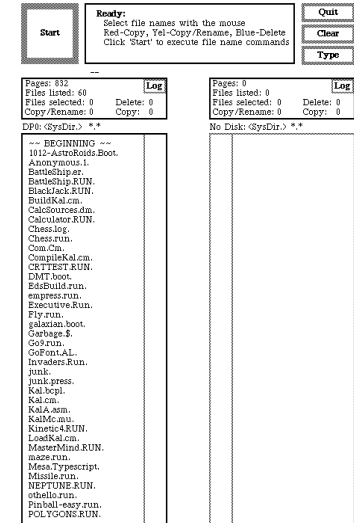
- správu a vytváření procesů
- ovládání I/O
- správu sekundárních pamětí
- správu hlavní paměti
- zpřístupňování souborů
- komunikaci mezi procesy
- práci v síti, ...

Program, který čte a interpretuje řídicí příkazy se označuje v různých OS různými názvy

- Command-line interpreter (CLI), shell, cmd.exe, sh, bash, ...
- Většinou rozumí jazyku pro programování dávek (tzv. skriptů)
- Interpret příkazů lze chápat jako nadstavbu vlastního OS
 - systémový program (pracující v uživatelském režimu)

GUI

- První Xerox Alto (1973)
- Apple Lisa (1983)
- X window (1984) – MIT, možnost vzdáleného terminálu přes síť
- Windows 1.0 pro DOS (1985)
- Windows 3.1 (1992) podpora 32-bitových procesorů s ochranou paměti, vylepšená grafika
- Windows NT (1993) – preemptivní multitasking, předchůdce Windows XP (2001)



Systemové programy

Poskytují prostředí pro vývoj a provádění programů

Typická skladba

- Práce se soubory, editace, kopírování, katalogizace, ...
- Získávání, definování a údržba systémových informací
- Modifikace souborů
- Podpora prostředí pro různé programovací jazyky
- Sestavování programů
- Komunikace
- Anti-virové programy
- Šifrování a bezpečnost
- Aplikační programy z různých oblastí

Systemové programy jsou v rámci OS řešeny formou výpočetních procesů, ne jako služby OS

To je dnes vše.

Otázky?