

1. Un computer ha quattro frame, i cui istanti di caricamento, di ultimo riferimento e i reference bit sono riportati nella seguente tabella:

Frame	Caric.	Rifer.	R
2	135	287	1
1	240	250	1
0	169	253	0
3	203	266	1

Dire quale pagina verrebbe liberata dall'algoritmo FIFO, da LRU e da CLOCK (in questo caso si supponga che l'ultimo frame controllato sia il 3).

Soluzione: L'algoritmo FIFO, in base ai dati della tabella, avrà la coda 2, 0, 3, 1 e quindi sceglierà la pagina nel frame 2. LRU invece avrà la pila 2, 3, 0, 1, dove la pagina del frame 1 sarà quella riferita meno recentemente e quindi quella liberata dall'algoritmo. Infine CLOCK avrà la stessa coda di FIFO, ovvero, 2, 0, 3, 1 ma la gestirà in modo circolare, dando una seconda chance alle pagine con reference bit impostato a 1. Quindi (siccome viene detto che l'ultimo frame controllato è stato il 3) viene controllato dapprima il frame 1: siccome il reference bit è 1, quest'ultimo viene impostato a 0 e la pagina del frame risparmiata. Il controllo prosegue quindi con il frame 2 che, avendo il reference bit impostato a 1, viene saltato (impostando il reference bit a 0). Si giunge così al frame 0 che, avendo il reference bit impostato a 0, viene scelto dall'algoritmo e la pagina che contiene viene scelta per la sostituzione.

2. Supponendo di avere un sistema con quattro frame e otto pagine, adottando una politica di rimpiazzamento FIFO, quanti page fault si verificheranno con la reference string seguente?

0 1 7 2 3 2 7 1 0 3

(Si assuma che i quattro frame siano inizialmente vuoti.) Ripetere il problema per LRU.

Soluzione: inizialmente FIFO caricherà nei quattro frame le pagine 0, 1, 7, 2 provocando quattro page fault. Poi scaricherà la pagina 0 e caricherà la pagina 3 (1 page fault) originando la coda 1, 7, 2, 3. I successivi riferimenti alle pagine 2, 7, 1 non provocheranno ulteriori page fault, lasciando la coda invariata. Il riferimento a 0 invece provocherà 1 page fault scaricando la pagina 1 e generando la coda 7, 2, 3, 0. Infine, l'ultimo riferimento alla pagina 3 non induce page fault, in quanto già presente in memoria. Quindi in totale si hanno 6 page fault.

Simuliamo ora il funzionamento di LRU sulla reference string data:

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

P P P P P P P

Abbiamo quindi 7 page fault per LRU.

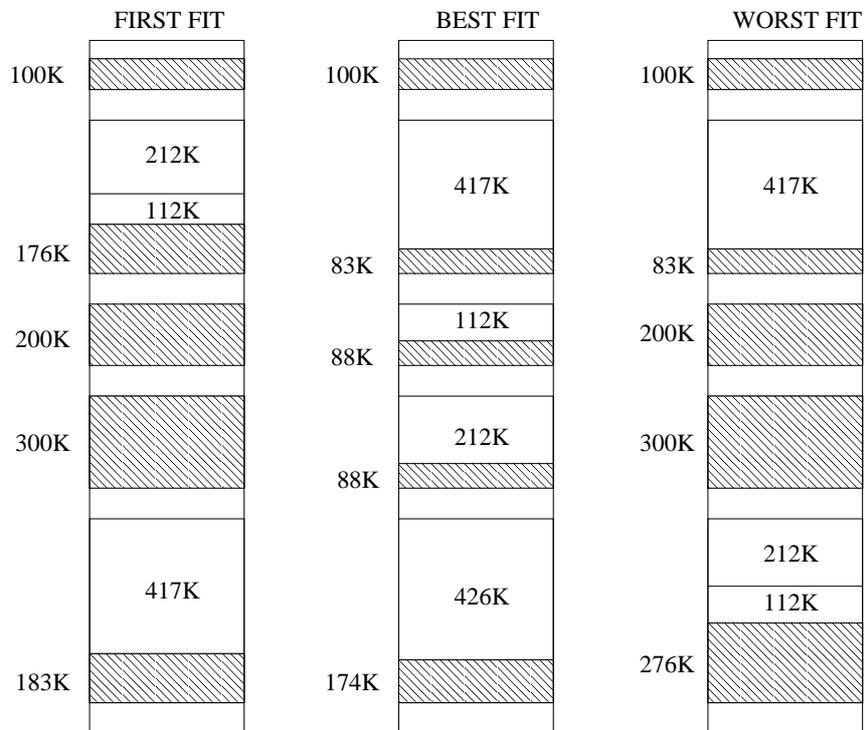
3. Si consideri un sistema con memoria paginata ad un livello, la cui page table sia mantenuta in memoria principale. Il tempo di accesso alla memoria principale sia $t = 50ns$.

- (a) Qual è il tempo effettivo di accesso alla memoria?
- (b) Aggiungendo un TLB, con tempo di accesso $\epsilon = 1ns$, quale hit rate dobbiamo avere per un degrado delle prestazioni del 5% rispetto a t ?
- (c) E con una paginazione a due livelli?

Soluzione:

- (a) $EAT = 2t = 100ns$ (50ns per recuperare il frame number, 50ns per l'indirizzo reale)
 - (b) Un degrado del 5% significa che $EAT = 1,05 * 50 = 52,5ns$. Ricordando che $EAT = \epsilon + \alpha t + (1 - \alpha)(2t)$, abbiamo che $EAT = \epsilon + 2t - \alpha t$, e quindi $\alpha = \frac{2t + \epsilon - EAT}{t} = \frac{100 + 1 - 52,5}{50} = 0,97$, ossia un hit rate del 97%.
 - (c) $EAT = 3t = 150ns$ (50ns per l'accesso alla page table esterna, 50ns per l'accesso alla page table interna e 50ns per l'accesso al dato in memoria). Un degrado del 5% significa che $EAT = 1,05 * 50 = 52,5ns$. Ricordando che $EAT = \epsilon + \alpha t + (1 - \alpha)(3t)$, abbiamo che $EAT = \epsilon + 3t - \alpha 2t$, e quindi $\alpha = \frac{3t + \epsilon - EAT}{2t} = \frac{150 + 1 - 52,5}{100} = 0,985$, ossia un hit rate del 98,5%.
4. Date le zone di memoria libera di 100K, 500K, 200K, 300K e 600K (in quest'ordine), descrivere come gli algoritmi First-fit, Best-fit e Worst-fit allocherebbero processi delle dimensioni di 212K, 417K, 112K e 426K (in quest'ordine). Quale dei tre algoritmi utilizza la memoria nel modo più efficiente?

Soluzione: i tre algoritmi allocheranno i processi dando origine alle configurazioni di memoria seguenti (le zone tratteggiate rappresentano i "buchi" residui in seguito alle allocazioni operate):



Sia il First-Fit che il Worst-Fit non riescono ad allocare il quarto processo (dimensione: 426K). Quindi l'algoritmo che in questo caso gestisce meglio le richieste è il Best-Fit.

5. Si consideri uno spazio di indirizzamento logico di otto pagine di 1024 parole ognuna, mappate su una memoria fisica di 32 frame.

- (a) Da quanti bit è costituito l'indirizzo logico?
- (b) Da quanti bit è costituito l'indirizzo fisico?

Soluzione: siccome $8 = 2^3$, $1024 = 2^{10}$ e $32 = 2^5$, si ha:

- (a) indirizzo logico: 3 (n. di pagina) + 10 (offset nella pagina) = 13 bit,
- (b) indirizzo fisico: 5 (n. del frame) + 10 (offset nel frame) = 15 bit.

6. Si consideri la seguente *segment table*:

Segmento	Base	Lunghezza
0	219	600
1	2300	14
2	90	100
3	1327	580
4	1952	96

Quali sono gli indirizzi fisici corrispondenti ai seguenti indirizzi logici?

- 0, 430
- 1, 10
- 2, 500

- 3, 400
- 4, 112

Soluzione:

- 0, 430 corrisponde all'indirizzo fisico $219+430=649$ (indirizzo valido dato che $430 < 600$);
 - 1, 10 corrisponde all'indirizzo fisico $2300+10=2310$ (indirizzo valido dato che $10 < 14$);
 - 2, 500 non corrisponde ad un indirizzo fisico valido dato che $500 > 100$;
 - 3, 400 corrisponde all'indirizzo fisico $1327+400=1727$ (indirizzo valido dato che $400 < 580$);
 - 4, 112 non corrisponde ad un indirizzo valido dato che $112 > 96$.
7. Si consideri un processo con text size = 2M, data size = 500K, stack size = 200K, process control block = 5K. La trap al kernel e ritorno impiega $1\mu\text{sec}$, e la CPU copia una parola di 4 byte, tra due locazioni di memoria, in 10 nsec.
- Si dia una stima del tempo impiegato da una `fork()`, nel caso in cui il sistema operativo adotti la condivisione del codice ma non il copy-on-write.
 - Come sopra, ma con copy-on-write.
 - Per ottimizzare la memoria, conviene usare il copy-on-write sui segmenti o sulle pagine?

Soluzione:

- La quantità di memoria da copiare $500+200+5=705\text{K}$, ossia 180.480 parole, per complessivi 1,8 msec, a cui bisogna aggiungere $1\mu\text{sec}$ per la system call (che non cambia sostanzialmente il valore).
 - In questo caso, si tratta solo di copiare i 5K del PCB, quindi $1280*10 = 12800$ nsec, a cui si aggiunge $1\mu\text{sec}$ per la system call, per un totale di 13,8 μsec .
 - Sulle pagine, così basta allocare memoria soltanto per le pagine modificate e non gli interi segmenti. Questo può tuttavia causare più fault, e quindi un maggiore overhead per il meccanismo di trap al kernel.
8. (a) Si descriva brevemente il concetto di *working set* $WS(t, \Delta)$, all'istante t con intervallo Δ .
- (b) Si consideri la seguente stringa di riferimenti (partendo con $t = 0$):
- 2 6 5 7 7 7 7 5 1 6 4
- Cosa è $WS(10, 8)$, ossia dopo l'ultimo accesso?
- (c) Nel precedente esempio, quanti page fault ci sono complessivamente con $\Delta = 4$ (supponendo che in ogni istante si mantenga in memoria esattamente il solo working set)?

Soluzione:

- (a) Il working set è un'approssimazione della località del processo, ossia è l'insieme di pagine "attualmente" riferite. In generale $WS(t, \Delta)$ = insieme delle pagine riferite negli accessi $[(t - \Delta + 1), t]$.
- (b) $WS(10, 8) = \{1, 4, 5, 6, 7\}$
- (c) 8 page fault. Basta fare la matrice seguente, facendo attenzione a togliere le pagine man mano che escono dal working set, e segnando fault quando bisogna (ri)mettercele:

2	6	5	7	7	7	7	5	1	6	4
2	6	5	7	7	7	7	5	1	6	4
	2	6	5	5	5		7	5	1	6
		2	6	6				7	5	1
			2						7	5
p	p	p	p				p	p	p	p

9. Si consideri un processo che generi la seguente stringa di riferimenti alle pagine virtuali:

0 1 2 0 1 4 5 0 2 3

- (a) Se il processo ha 3 frame, gestiti con LRU, quanti page fault vengono generati?
- (b) Qual è il numero minimo di frame necessario per minimizzare i page fault?

Soluzione:

- (a) Si generano 8 page fault:

	0	1	2	0	1	4	5	0	2	3
		0	1	2	0	1	4	5	0	2
			0	1	2	0	1	4	5	0
							2	0	1	4
								2	2	1
										1
	p	p	p				p	p	p	p

- (b) Il minimo è 6 page fault (perché il processo accede a 6 pagine). Per determinare il numero minimo di frame per avere solo 6 page fault, si può procedere empiricamente, ripetendo la simulazione aumentando via via il numero di frame disponibili e fermandosi non appena si riscontrano solo 6 page fault sulla reference string data. Oppure si può sfruttare la *distance string*, che nel caso in questione risulta essere la seguente:

$\infty \infty \infty 3 3 \infty \infty 4 5 \infty$

Si ricorda che la distance string rappresenta la distanza fra la posizione di una pagina nel modello e la prima posizione, ovvero, quella nella prima riga della matrice (contando anche la casella di partenza) nel momento in cui la pagina stessa viene riferita. Se una pagina non è presente nella matrice, allora la sua distanza, quando viene riferita è ∞ . Ad esempio nella simulazione della parte a) dell'esercizio, quando viene riferita inizialmente la pagina 0, la sua distanza è ∞

(dato che ancora non era presente nella matrice). Invece il secondo riferimento alla pagina 0 ha come distanza 3, in quanto la posizione precedentemente occupata dalla pagina 0 nella matrice si trova nella terza riga.

Indichiamo ora con C_i il numero di volte che il numero i compare nella distance string; nel caso in questione abbiamo: $C_1 = 0$, $C_2 = 0$, $C_3 = 2$, $C_4 = 1$, $C_5 = 1$, $C_\infty = 6$. Indicando poi con m il numero di frame e con n il numero più grande che compare nella distance string, indichiamo con $F_m = \sum_{k=m+1}^n C_k + C_\infty$ il numero di page fault che si verificano con m frame e con la reference string data. L'intuizione è la seguente: se ho a disposizione m frame i page fault saranno provocati dai riferimenti a pagine che "distano" almeno $m + 1$ dal top della matrice e dal numero di ∞ (ovvero da riferimenti a pagine non ancora presenti nel modello). Nel nostro caso abbiamo: $F_1 = 10$, $F_2 = 10$, $F_3 = 8$, $F_4 = 7$, $F_5 = 6$, quindi il numero minimo di frame che minimizza i page fault è 5.

10. Si consideri un sistema con quattro processi allocati in memoria principale. Tenendo conto del fatto che tali processi sono in attesa di eventi di I/O per metà del loro tempo, calcolare la percentuale di tempo di CPU "sprecato".

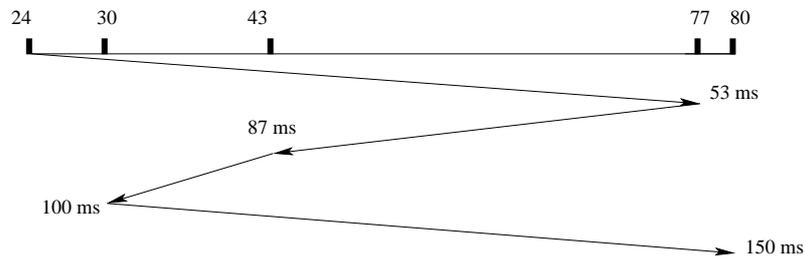
Soluzione: sia $p = 0,5$ la probabilità che un processo sia in attesa di eventi di I/O. Supponendo che i quattro processi in esecuzione siano indipendenti, la probabilità che siano tutti contemporaneamente in attesa di eventi di I/O sarà il prodotto delle singole probabilità. Tale evento implica ovviamente lo "spreco" del tempo di CPU, in quanto in tale occasione la CPU non può essere allocata a nessun altro processo (essendoci per ipotesi soltanto quattro processi in esecuzione). Quindi lo spreco ammonta a $(0,5)^4 = 0,0625$, ovvero, a circa il 6% del tempo totale.

11. Si consideri un disco gestito con politica LOOK. Inizialmente la testina è posizionata sul cilindro 24, ascendente; lo spostamento ad una traccia adiacente richiede 1 ms. Al driver di tale disco arrivano richieste per i cilindri 77, 43, 30, 80, rispettivamente agli istanti 0 ms, 20 ms 50 ms, 55 ms. Si trascuri il tempo di latenza.

- (a) In quale ordine vengono servite le richieste?
- (b) Il tempo di attesa di una richiesta è il tempo che intercorre dal momento in cui è sottoposta al driver a quando viene effettivamente servita. Qual è il tempo di attesa medio per le quattro richieste in oggetto?
- (c) Se invece della politica LOOK, si considera la politica SSTF, in quale ordine vengono servite le richieste? Qual è il tempo di attesa medio in questo caso?

Soluzione:

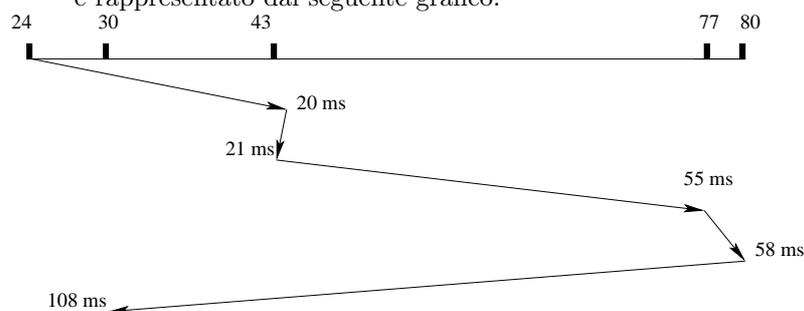
- (a) l'ordine in cui vengono servite le richieste con la politica LOOK è rappresentato dal seguente grafico:



All'istante 0, la testina inizia a muoversi alla velocità di 1 traccia/ms verso il cilindro 77. Dopo 20ms, quando arriva la richiesta per il cilindro 43, la testina si trova già oltre, sul cilindro 44, la direzione è ascendente e quindi non viene servita. Stesso discorso per l'istante 50, quando arriva la richiesta per il cilindro 30. La testina continua il movimento verso il cilindro 77, ove giunge all'istante $77 - 24 = 53$ ms. Dopo aver servito questa richiesta, ci sono le due richieste a 30 e 43 in sospenso; la testina inverte quindi la direzione, verso la traccia 30. Quando, dopo 2ms, arriva la richiesta per il cilindro 80, è troppo tardi: la testina continua a scendere fino al cilindro 43 (che viene raggiunto dopo $77 - 43 = 34$ ms, ossia all'istante $53 + 34 = 87$ ms) e poi al cilindro 30 (che viene raggiunto dopo altri $43 - 30 = 13$ ms, ossia all'istante $87 + 13 = 100$ ms). Infine, viene invertita nuovamente la direzione per raggiungere il cilindro 80 dopo $80 - 30 = 50$ ms, ossia all'istante $100 + 50 = 150$ ms. Quindi l'ordine è: 77, 43, 30, 80.

(b) I tempi di attesa per le quattro richieste sono rispettivamente: per il cilindro 77: $53 - 0 = 53$ ms; per il cilindro 43: $87 - 20 = 67$ ms; per il cilindro 30: $100 - 50 = 50$ ms; per il cilindro 80: $150 - 55 = 95$ ms. La media è $\frac{53+67+50+95}{4} = 66,25$ ms.

(c) Nel caso della politica SSTF l'ordine in cui vengono servite le richieste è rappresentato dal seguente grafico:



All'istante 0 la testina inizia a muoversi verso il cilindro 77; dopo 20ms, quando arriva la richiesta per il cilindro 43, la testina si trova sul cilindro 44 ed inverte la direzione (siccome il cilindro 43 è più vicino del cilindro 77). Quindi dopo 21ms viene servita la richiesta per il cilindro 43. La testina riprende poi a muoversi verso il cilindro 77: quando, dopo altri 29ms, arriva la richiesta per il cilindro 30, la testina si trova sul cilindro 72 e quindi prosegue verso il cilindro 77 (in quanto più vicino del cilindro 30). Quindi la richiesta per il cilindro 77 viene servita all'istante 55ms. A questo punto arriva anche la richiesta per il cilindro 80 che viene quindi servita all'istante 58ms.

Infine la testina inverte la direzione per andare a servire l'ultima richiesta rimasta, ovvero, quella per il cilindro 30 (richiesta servita all'istante 108ms). Quindi l'ordine è: 43, 77, 80, 30. I tempi di attesa per le quattro richieste sono rispettivamente: per il cilindro 43: $21-20=1\text{ms}$; per il cilindro 77: $55-0=55\text{ms}$; per il cilindro 80: $58-55=3\text{ms}$; per il cilindro 30: $108-50 = 58\text{ms}$. La media è $\frac{1+55+3+58}{4} = 29,25$ ms.

12. Si consideri un disco a 7.200 RPM (rotazioni per minuto), con tempo medio di seek pari a 3 ms ed un transfer rate di 40 MB/s. Calcolare il tempo medio necessario a leggere 4KB da una traccia t . Si calcoli poi il tempo medio necessario a soddisfare una richiesta di 4KB sempre relativa alla stessa traccia t (supponendo che la testina non si sia ancora mossa dalla traccia t in questione). Nei calcoli si trascurino i tempi dovuti all'esecuzione delle routine del kernel.

Soluzione: Il tempo medio necessario per soddisfare la prima richiesta sarà dato dalla somma del tempo medio di seek, del tempo di latenza medio (in generale metà del tempo necessario a compiere una rotazione completa del disco) e del tempo di trasferimento. Quindi $t_{\text{medio}} = t_{\text{seek}} + t_{\text{latenza}} + t_{\text{trasferimento}}$, dove $t_{\text{seek}} = 3$ ms, $t_{\text{latenza}} = \frac{60 \cdot 10^3}{2 \cdot 7200} \equiv 4,17$ ms e $t_{\text{trasferimento}} = \frac{4 \cdot 1024 \cdot 10^3}{40 \cdot 1024^2} = 0,098$ ms. Quindi $t_{\text{medio}} = 7,268$ ms.

Per quanto riguarda la seconda richiesta invece, dato che la testina si trova ancora sulla stessa traccia, non bisogna tenere conto del tempo medio di seek. Quindi $t'_{\text{medio}} = t'_{\text{latenza}} + t'_{\text{trasferimento}}$, dove $t'_{\text{latenza}} = \frac{60 \cdot 10^3}{2 \cdot 7200} \equiv 4,17$ ms e $t'_{\text{trasferimento}} = \frac{4 \cdot 1024 \cdot 10^3}{40 \cdot 1024^2} = 0,098$ ms. Da cui si ricava $t'_{\text{medio}} = 4,268$ ms.

13. Si consideri un sistema con un controller con I/O guidato da interrupt, ma senza DMA, su bus PCI (che trasporta parole di 4 byte a 66,6 MHz), con un buffer interno di 4 Kbyte. Se la gestione di ogni interrupt costa $2 \mu\text{sec}$ e un accesso in RAM (a parole di 4 byte) costa 10 nsec, quanto si impiega per gestire l'input di 4 Kbyte? Qual è la banda massima (in MB/sec) di input sostenibile da questo sistema?

Soluzione: Per leggere una parola di 4 byte (32 bit) dal controller alla CPU ci si mette $1/(66,6 * 10^6) = 15$ nsec; per trasferire tale parola alla RAM servono altri 10 nsec. Quindi per trasferire 4KB=1024 parole servono $(10 + 15) * 1024 = 25600\text{nsec} = 25,6\mu\text{sec}$. A questo bisogna aggiungere $2\mu\text{sec}$ per l'interrupt, per un totale di $27,6\mu\text{sec}$. La banda massima $4KB/27,6\mu\text{sec} = 144927KB/sec = 141,5Mbyte/sec$.

14. Si consideri un file system Unix-like (UFS o EXT2) con blocchi da 4K, su un disco con $t_{\text{seek}} = 10\text{ms}$, a 7200 RPM. In tale file system, sia stato aperto un file i cui blocchi siano sulla stessa traccia del rispettivo inode.

- (a) Quanto si impiega per accedere direttamente alla posizione 10000 del file?
 (b) e alla posizione 100000?

Soluzione:

- (a) La posizione 10000 cade nel terzo blocco, che è uno dei blocchi diretti. Per cui basta 1 accesso al disco (l'inode è già stato caricato in memoria al momento dell'apertura), che costa $t_{seek} + t_{latenza} = 10 + 60/(2 * 7, 2) = 14,17msec$.
- (b) La posizione 100000 cade in uno dei primi indiretti, per cui è necessario accedere 2 volte al disco (una volta anche per il blocco indiretto), dove però il tempo di seek si conta una volta sola perché i blocchi sono sulla stessa traccia. In totale $10 + 4,17 + 4,17 = 18,34msec$.