



Sistemi
Operativi

Bruschi
Monga Re

Memoria
virtuale

Memory mapping

Gestione della
memoria

Sistemi Operativi¹

Mattia Monga

Dip. di Informatica
Università degli Studi di Milano, Italia
mattia.monga@unimi.it

a.a. 2018/19



Sistemi
Operativi

Bruschi
Monga Re

Memoria
virtuale

Memory mapping

Gestione della
memoria

Lezione XIX: Gestione della memoria in JOS



```
cd solab-jos  
git pull  
git checkout lab2
```

Attenzione: la rete della macchina virtuale deve essere attiva.
(La branch lab2 incorpora già le mie soluzioni di lab1)



Nei manuali x86 si parla di 3 tipologie di indirizzi

virtuali quando sono relativi ad un segmento: un puntatore C è un *offset*

lineare selettore di segmento + offset permette di calcolare un indirizzo nello spazio di indirizzamento (virtuale) lineare 0–4GB

fisico l'indirizzo lineare è "mappato" su un indirizzo fisico dalla MMU (che non può essere saltata!)



Come manipolare gli indirizzi

Segmentazione e MMU non possono essere saltati: il programmatore “vede” esclusivamente indirizzi virtuali.

- JOS configura tutti i segmenti (in `boot/boot.S` tramite la prima GDT) in `0-0xffffffff` (0-4GB), quindi il segmento può essere ignorato
- Quando serve manipolare indirizzi fisici (che **non** possono essere dereferenziati) devono essere usati *numeri* che sarà utile contrassegnare con il tipo `physaddr_t`
- Un numero che può essere dereferenziato (perché si tratta di un indirizzo virtuale) verrà contrassegnato con `uintptr_t` e per dereferenziarlo come T va interpretato come `T*`.

Sistemi Operativi

Bruschi
Monga Re

Memoria virtuale

Memory mapping

Gestione della memoria



Il mapping iniziale

I kernel sono generalmente caricati a un indirizzo (lineare) alto, p.es. `0xf0100000` (3,75GB), che potrebbe perfino non esistere nello spazio fisico.

- il programmatore del kernel (e il programma!) usa `0xf0100000` (virtuale)
- il boot loader carica il kernel all'indirizzo `0x00100000`
- il boot loader istruisce la MMU perché mappi `0xf0100000` → `0x00100000`

Sistemi Operativi

Bruschi
Monga Re

Memoria virtuale

Memory mapping

Gestione della memoria

le prime page table

- La page table 'zeresima' in boot/boot.S configura il mapping *identità*, quindi indirizzi lineari uguali a fisici
- La prima (*trivial*) page table l'allestisce kern/entry.S
- La page table è in kern/entrypgdir.c (scritta esplicitamente riga per riga!)

lineare	fisico
0xf0000000 (KERNBASE)	0x00000000
...	...
0xf0400000	0x00400000 (4MB)
0x00000000	0x00000000
...	...
0x00400000	0x00400000 (4MB)
*	eccezione



Macro che sostituiscono la MMU

$0xf0000000 == \text{KERNBASE} \rightarrow 0x00000000$

$0xf0100000 == \text{KERNBASE} + 1\text{MB}$

$0xf0400000 == \text{KERNBASE} + 4\text{MB} \rightarrow 0x00400000$

Alla fine del lab2 verranno mappati 256MB. Si noti che esiste una relazione semplice fra fisico e lineare: quando serve il programmatore può calcolare l'indirizzo lineare aggiungendo KERNBASE al fisico. Per farlo meglio usare KADDR (e PADDR per l'inverso) che controllano che il numero cui si applica sia sensato.

Sistemi
Operativi

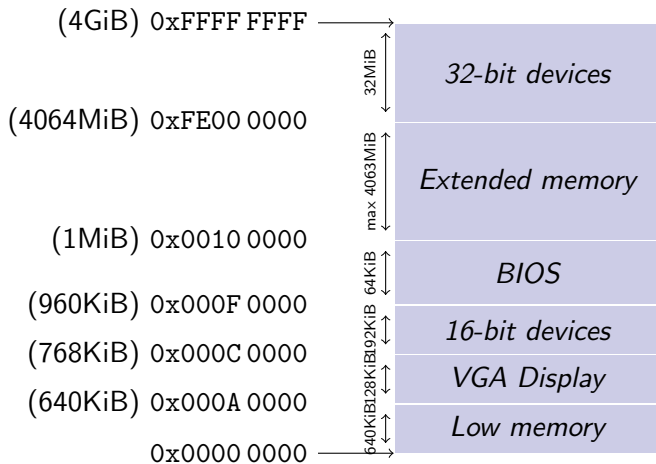
Bruschi
Monga Re

Memoria
virtuale

Memory mapping

Gestione della
memoria

Memory layout



Le strutture dati per la gestione della memoria



Sistemi
Operativi

Bruschi
Monga Re

Memoria
virtuale

Memory mapping

Gestione della
memoria

```
// Physical page state array
struct PageInfo *pages;
// Free list of physical pages
static struct PageInfo *page_free_list;
```

(Lo `static` garantisce che `page_free_list` sia “privata” del file `kern/pmap.c`. Analogamente la variabile `nextfree` è privata alla funzione `boot_alloc`, anche se la durata del suo valore è analoga a quella di una variabile globale: si mantiene fra una chiamata e l'altra)

- 1 L'array `pages` viene allocata inizialmente con `boot_alloc`
- 2 Viene inizializzata con `page_init`; una pagina è libera se fa parte della lista collegata `page_free_list`
- 3 L'allocazione poi deve avvenire sempre con `page_alloc`

Il reference count di una pagina (quante pagine virtuali vengono mappate su di essa) è aggiornato da `page_insert`. Per altri usi occorre farlo a mano.