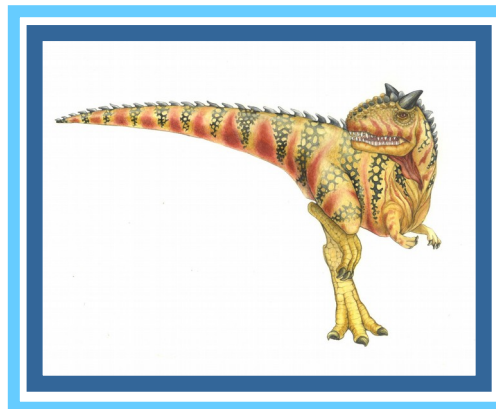


Capítulo 1: Introdução





Sobre a apresentação (About the slides)



Os slides e figuras dessa apresentação foram criados por Silberschatz, Galvin e Gagne em 2009. Essa apresentação foi modificada por Cristiano Costa (cac@unisinis.br). Basicamente, os slides originais foram traduzidos para o Português do Brasil.

É possível acessar os slides originais em <http://www.os-book.com>

Essa versão pode ser obtida em <http://www.inf.unisinis.br/~cac>



The slides and figures in this presentation are copyright Silberschatz, Galvin and Gagne, 2009. This presentation has been modified by Cristiano Costa (cac@unisinis.br). Basically it was translated to Brazilian Portuguese.

You can access the original slides at <http://www.os-book.com>

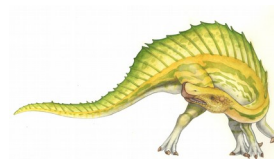
This version could be downloaded at <http://www.inf.unisinis.br/~cac>





Capítulo 1: Introdução

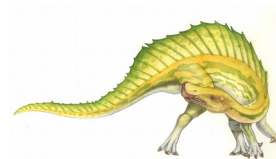
- O que faz um Sistema Operacional
- Organização de um Sistema Computacional
- Arquitetura de um Sistema Computacional
- Estrutura de um Sistema Operacional
- Operações de Sistemas Operacionais
- Gerência de Processos
- Gerência de Memória
- Gerência de Armazenamento
- Proteção e Segurança
- Sistemas Distribuídos
- Sistemas de Propósitos Específicos
- Ambientes Computacionais
- Sistemas Operacionais *Open-source*





Objetivos

- Proporcionar uma visão geral dos principais componentes de sistemas operacionais
- Cobrir os conceitos básicos de organização de sistemas computacionais

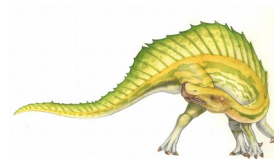




O que é um Sistema Operacional?

- Um programa que age como um intermediário entre o usuário e o hardware de um computador.

- Objetivos de um Sistema Operacional:
 - Executar programas do usuário e tornar a solução de problemas mais fácil.
 - Tornar os sistemas computacionais convenientes ao uso.
 - Usar o hardware do computador de maneira eficiente.

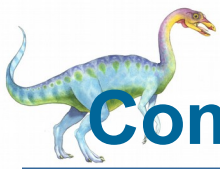




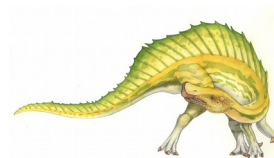
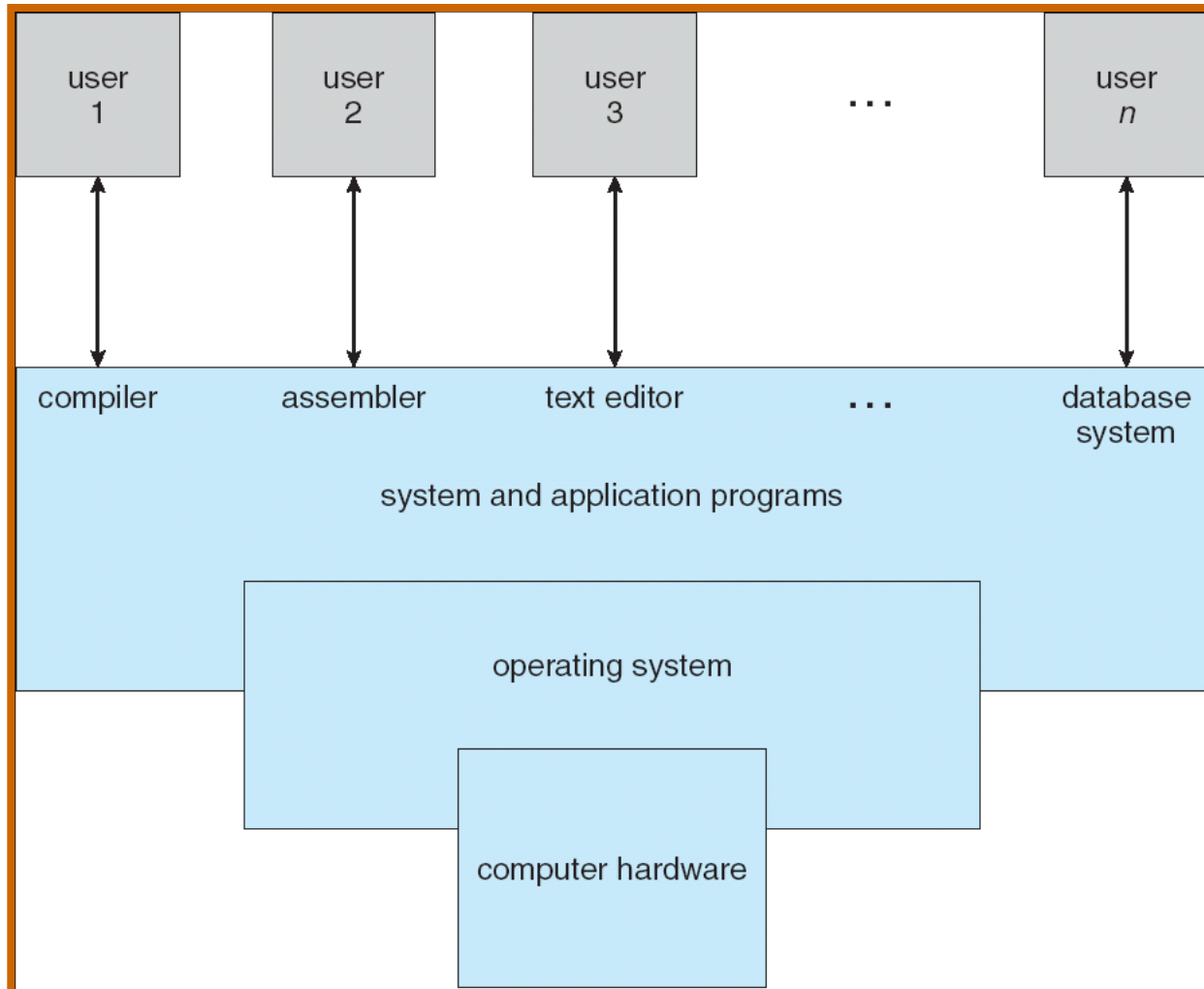
Estrutura de um Sistema Computacional

- Sistemas Computacionais podem ser divididos em quatro componentes
 - Hardware – provê os recursos básicos de computação
 - ▶ CPU, memória, dispositivos de E/S
 - Sistema Operacional
 - ▶ Controla e coordena o uso do hardware entre vários aplicativos e usuários
 - Programas Aplicativos – definem as formas em que os recursos computacionais são usados para resolver problemas computacionais dos usuários
 - ▶ Processadores de Textos, compiladores, navegadores web, bancos de dados, jogos
 - Usuários
 - ▶ Pessoas, máquinas, outros computadores





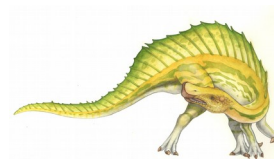
Componentes de um Sistema Computacional





Definição de Sistema Operacional

- SO é um **alocador de recursos**
 - Gerencia todos os recursos
 - Decide entre requisições conflitantes para uso eficiente e justo dos recursos
- SO é um **programa de controle**
 - Controla execução de programas para prevenir erros e usos indevidos do computador

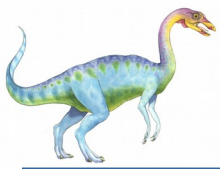




Definição de Sistema Operacional(Cont.)

- Não existe definição aceita universalmente
- “Tudo aquilo que um vendedor entrega quando você pede um sistema operacional” é uma boa aproximação
 - Muita variação
- “O único programa executando todo o tempo em um computador” é o **kernel** (núcleo). Todo o resto é um programa de sistemas (vendido com o sistema operacional) ou um programa aplicativo





Inicialização do Computador

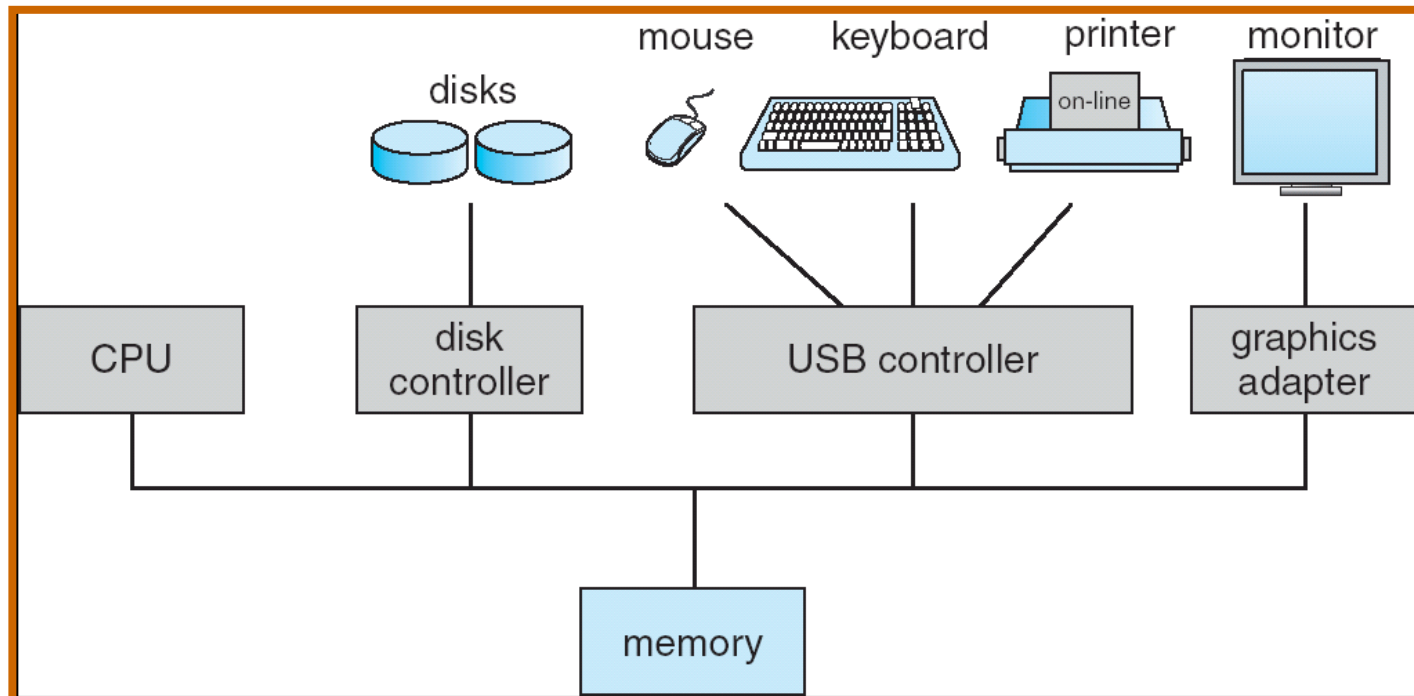
- **programa de bootstrap** é carregado ao ligar ou reiniciar o computador
 - Tipicamente armazenado em ROM ou EEPROM, geralmente conhecido como **firmware**
 - Inicializa todos os componentes do sistema
 - Carrega o kernel do sistema operacional e inicia execução

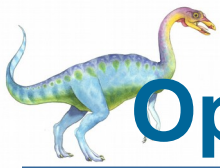




Organização do Sistema Computacional

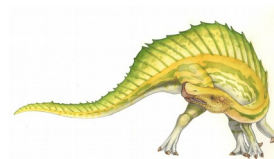
- Operação de um Sistema Computacional
 - Uma ou mais CPUs, controladores de dispositivos conectados através de um barramento comum provendo acesso à memória compartilhada
 - Execução concorrente das CPUs e dos dispositivos competindo por ciclos de memória





Operação do Sistema Computacional

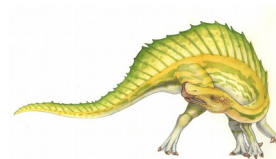
- dispositivos de E/S e CPU podem executar concorrentemente.
- Cada controlador de dispositivo é encarregado de um tipo particular de dispositivo.
- Cada controlador de dispositivo tem um buffer local.
- CPU move dados de/para memória principal para/de buffers locais.
- E/S é de um dispositivo para o buffer local da controladora.
- Controladora de dispositivos informam a CPU que terminaram uma operação gerando uma interrupção.





Funções Comuns de Interrupções

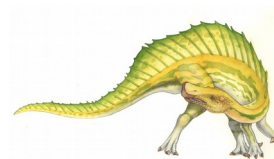
- Transferir o controle para a rotina de serviço da interrupção, geralmente através do vetor de interrupção, o qual contém os endereços de todas as rotinas de serviço.
- Arquitetura da interrupção deve salvar o endereço da instrução interrompida.
- A geração de novas interrupções é desabilitada enquanto uma outra interrupção está sendo processada para evitar a *perda de uma interrupção*.
- Uma *trap* é uma interrupção gerada por software causada por uma requisição do usuário ou por um erro.
- Um sistema operacional é acionado por interrupções.

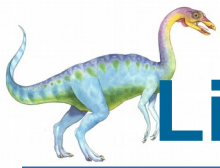




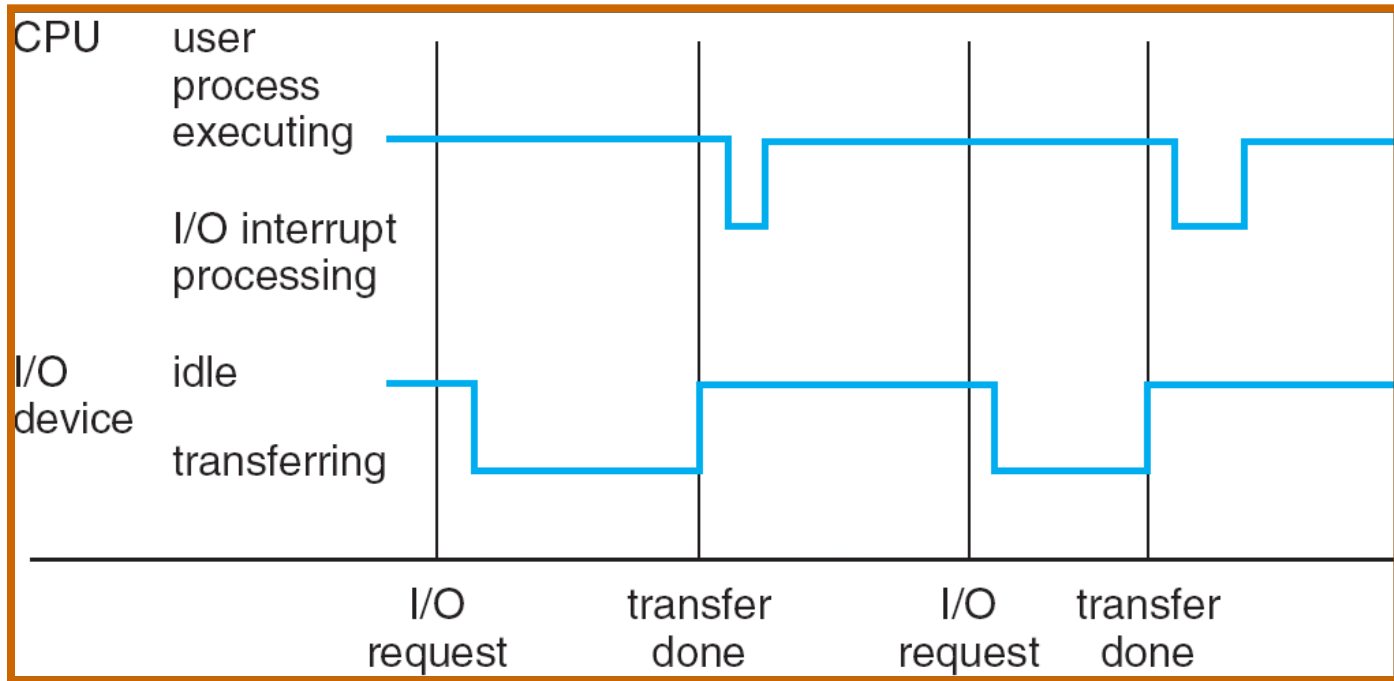
Tratamento de Interrupção

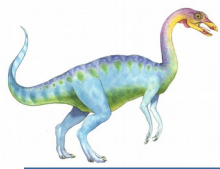
- O sistema operacional preserva o estado da CPU armazenando registradores e o PC (contador de programas).
- Determina que tipo de interrupção ocorreu:
 - baseadas em *polling* (sondagem)
 - através do *vetor de interrupções*
- Segmentos de código separados determinam qual ação deve ser realizada para cada tipo de interrupção





Linha do Tempo de uma Interrupção





Estrutura de E/S

- Após o início de uma E/S, o controle retorna ao programa do usuário somente quando a requisição de E/S terminar.
 - Instruções de espera liberam a CPU até a próxima interrupção
 - Laço de espera (contenção para acesso a memória).
 - No máximo uma requisição de E/S está pendente de cada vez, não ocorre processamento de E/S simultâneo.
- Após o início de uma E/S, o controle retorna ao programa do usuário sem aguardar o tratamento da requisição de E/S.
 - *Chamada de Sistemas (System call)* – requisição ao sistema operacional para permitir ao usuário aguardar o término da E/S.
 - *Tabela de Estados de Dispositivos* contém uma entrada para cada dispositivo de E/S indicando seu tipo, endereço e estado.
 - Sistema operacional acessa a tabela de dispositivos de E/S para determinar a situação do dispositivo e modificar a entrada na tabela para incluir a interrupção.





Dois métodos de E/S

Síncrono

Assíncrono

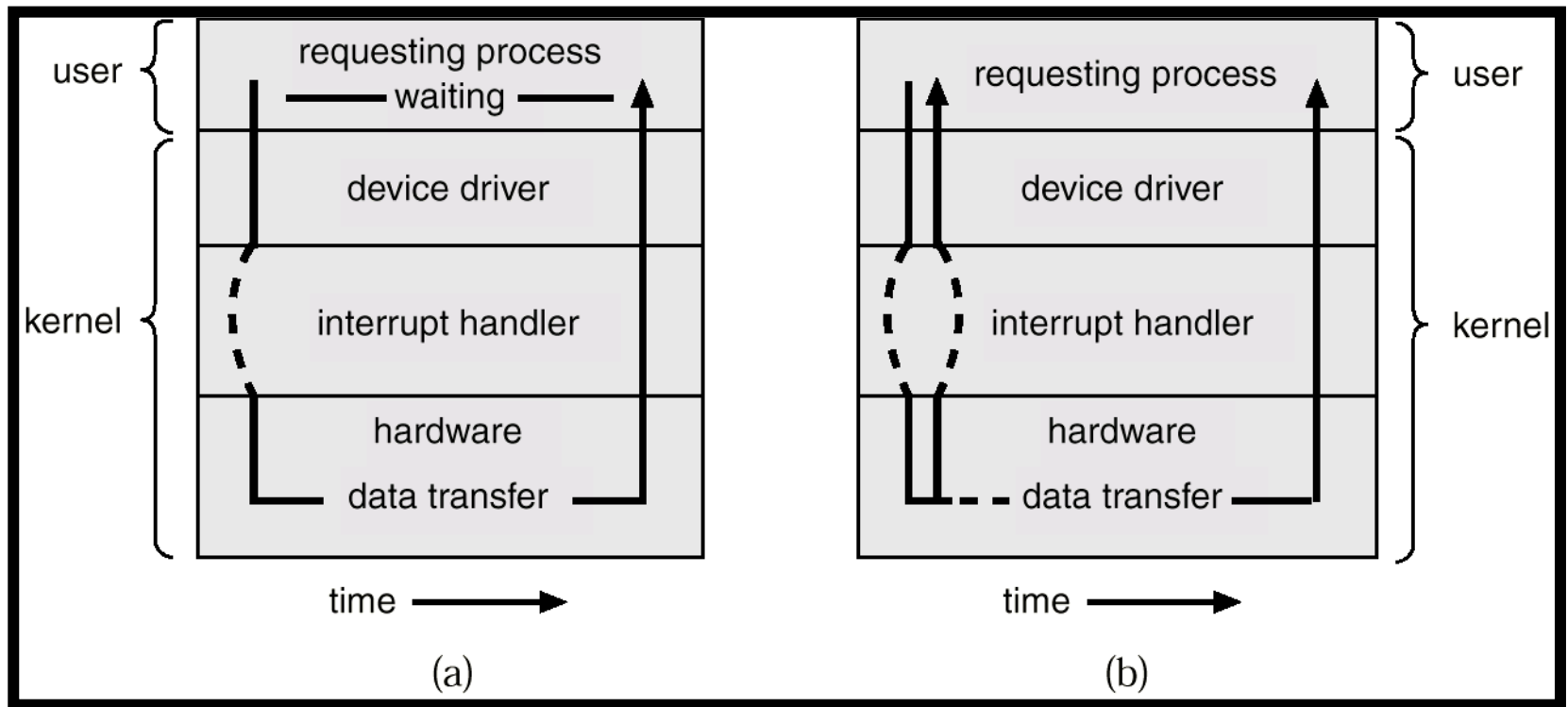
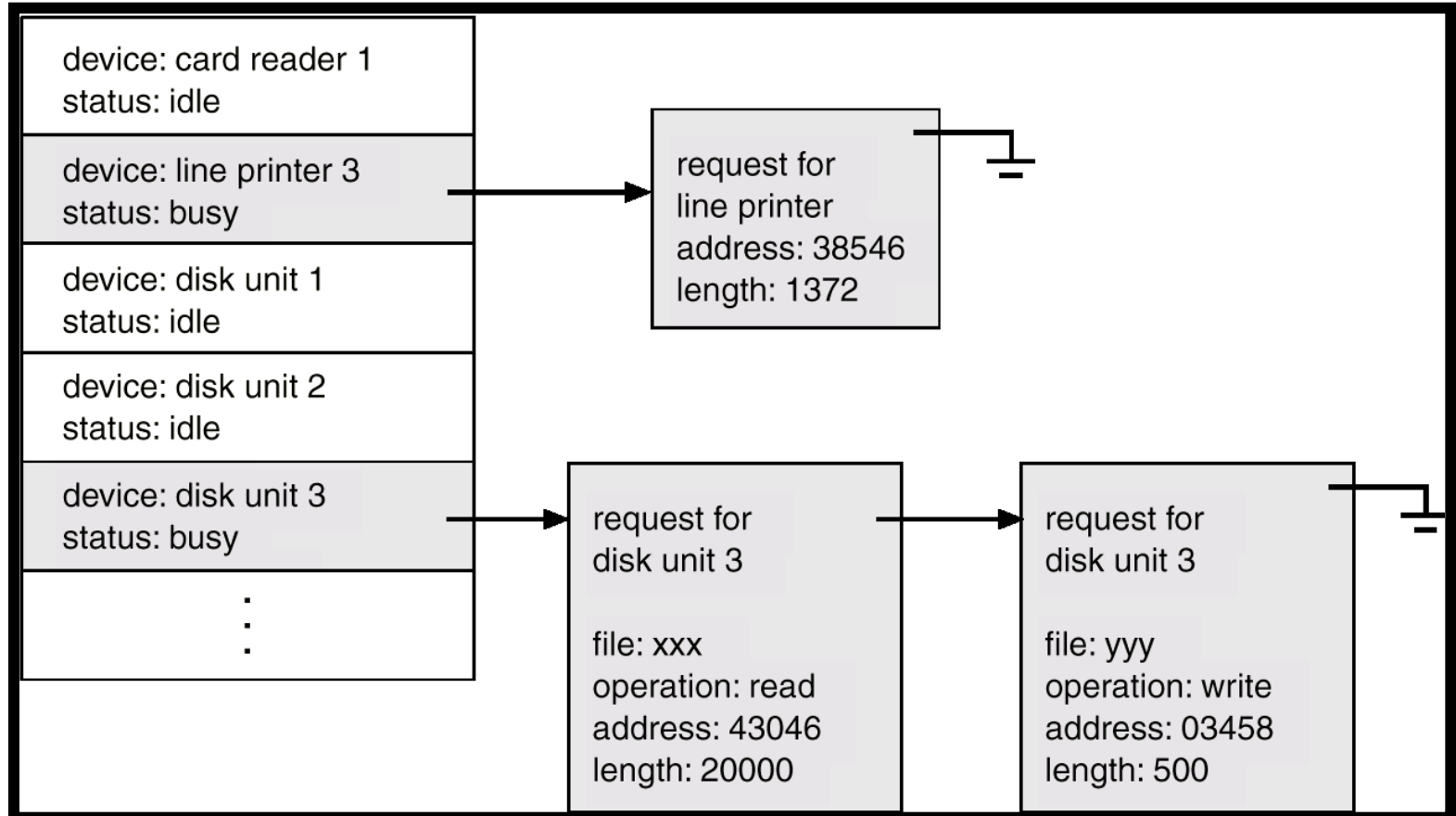




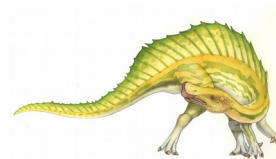
Tabela de Estados de Dispositivos





Estrutura de Acesso Direto à Memória

- Usado para dispositivos de E/S de alta velocidade capazes de transmitir informação a uma taxa próxima da memória.
- Controladores de dispositivo transferem blocos de dados de um buffer de armazenamento diretamente para a memória principal, sem intervenção da CPU.
- Somente uma interrupção é gerada por bloco, ao invés de uma interrupção por byte.





Estruturas de Armazenamento

- Memória Principal – única grande área de armazenamento que a CPU pode acessar diretamente.

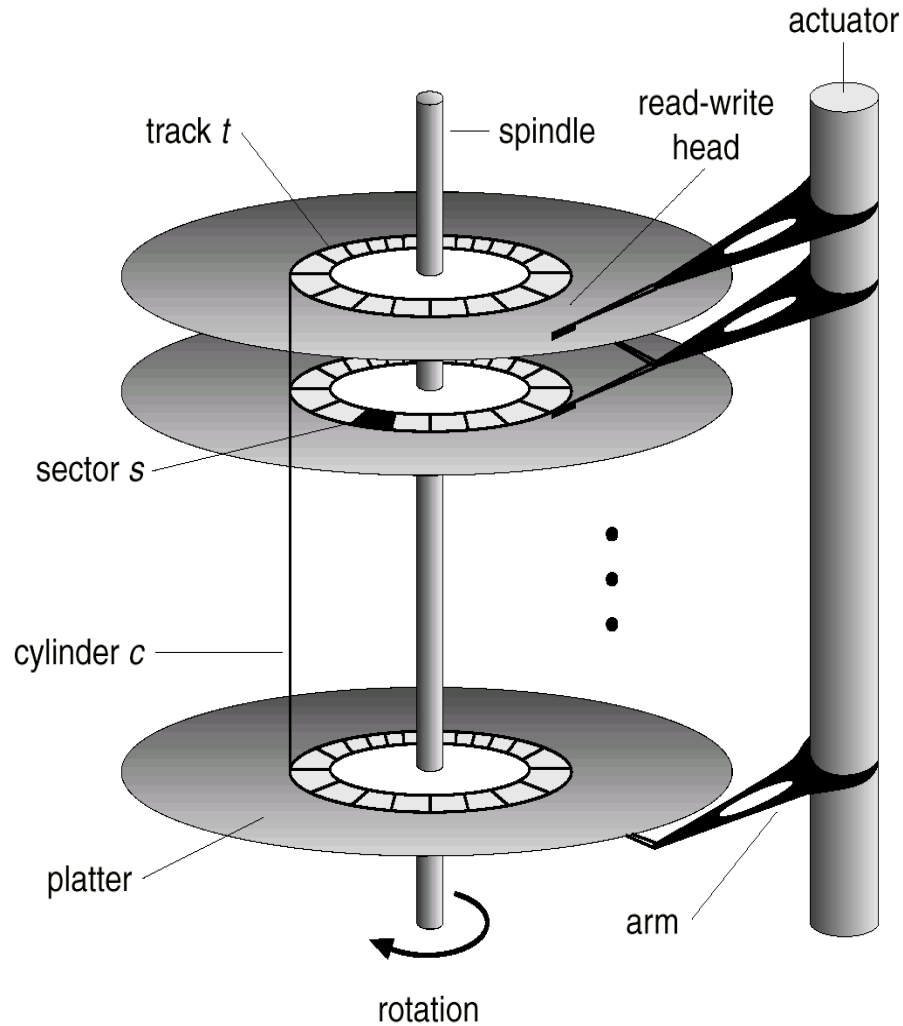
- Armazenamento Secundário – extensão da memória principal que fornece grande capacidade de armazenamento persistente (não volátil).

- Discos Magnéticos – prato de metal rígido ou vidro coberto com material magnético para armazenamento de dados
 - Superfície do disco é dividida logicamente em *trilhas*, que são subdivididas em *setores*.
 - A *controladora de disco* determina a interação lógica entre o dispositivo e o computador.





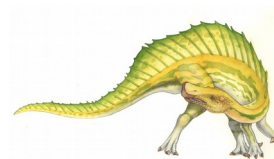
Mecanismo de Movimento do Disco





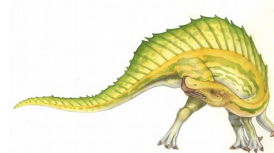
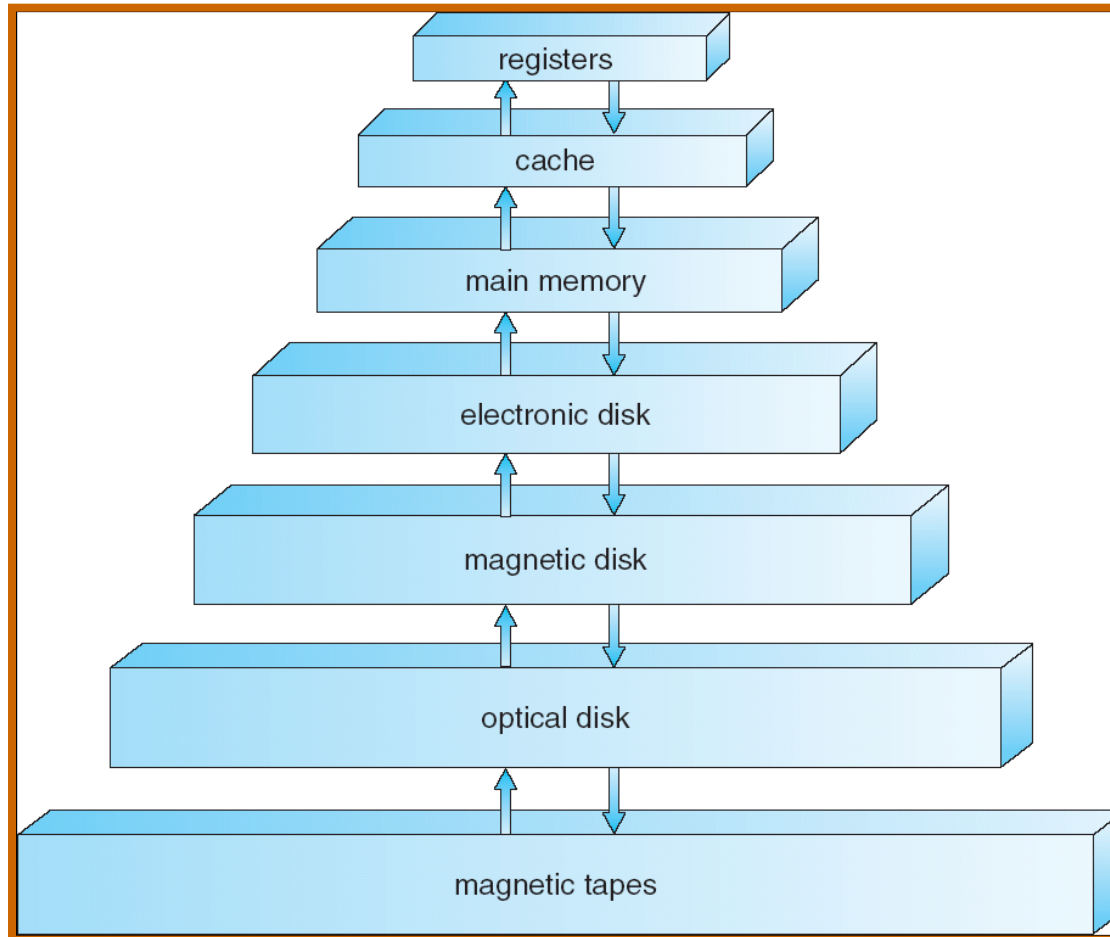
Hierarquia de Armazenamento

- Sistemas de Armazenamento são organizados em hierarquia.
 - Velocidade
 - Custo
 - Volatilidade
- *Caching* – copiar informação em um sistema mais rápido de armazenamento; memória principal pode ser vista como um último *cache* para o armazenamento secundário





Hierarquia de Dispositivos de Armazenamento





Caching

- Princípio importante, realizado em muitos níveis no computador (no hardware, sistema operacional, software)
- Informação em uso é copiada de um armazenamento mais lento para um mais rápido temporariamente
- Armazenamento mais rápido (cache) é verificado primeiro para determinar se a informação necessária está lá
 - Se sim, informação é usada diretamente do cache (rápido)
 - Se não, dados são copiados para o cache e usados lá
- Cache é menor que o armazenamento que está sendo usado
 - Gerência de cache é um problema de projeto importante
 - Tamanho do cache e política de substituição

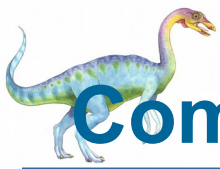




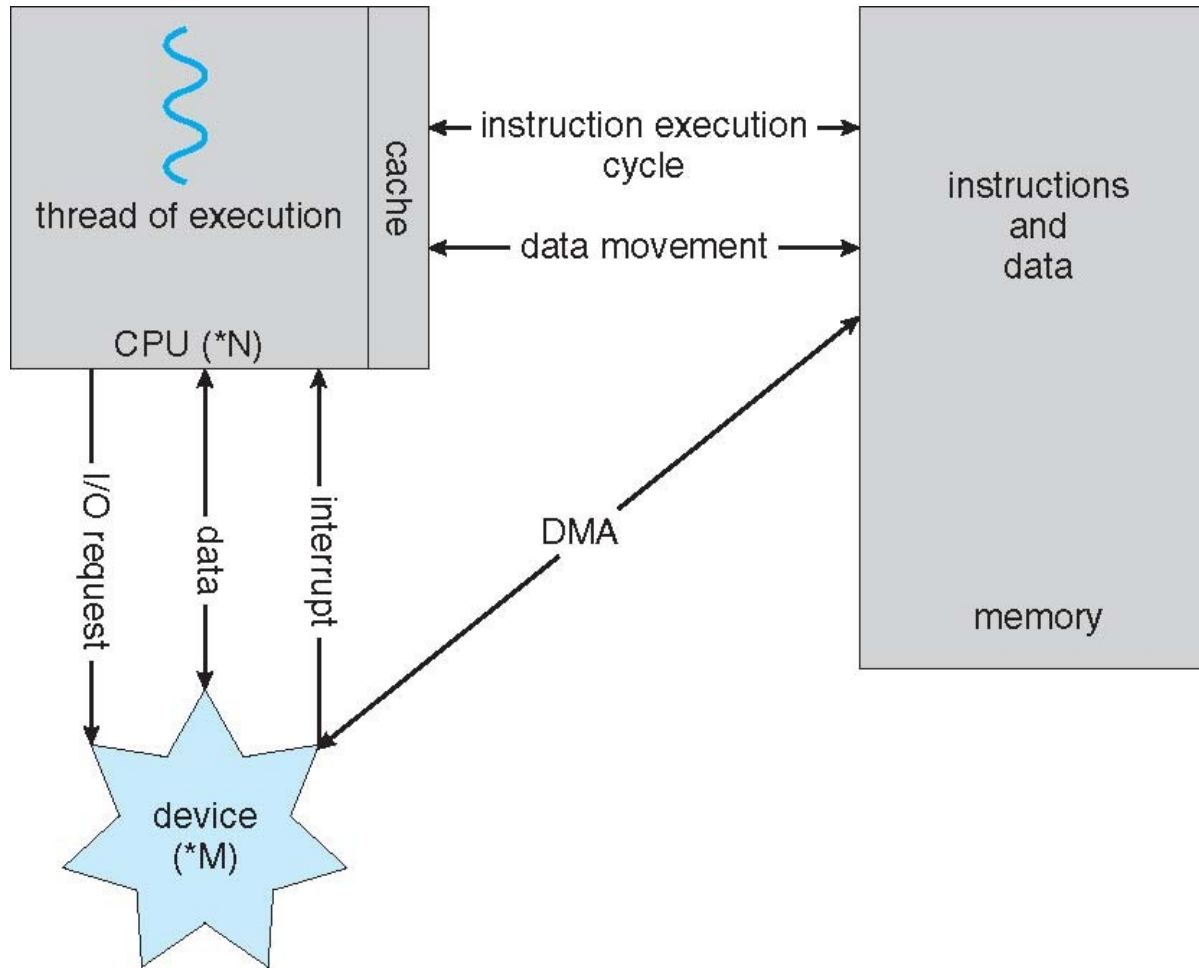
Arquitetura de Sistemas Computacionais

- A maioria dos sistemas usa um único processador de propósito geral (de PDAs a mainframes).
 - Maioria dos sistemas têm também processadores de propósito específico.
- sistemas com **Multiprocessadores** crescem em uso e importância
 - Também chamados de **sistemas paralelos**, **sistemas fortemente acoplados**
 - Vantagens incluem:
 - 4 **Vazão (throughput) aumentada**
 - 4 **Economia de escala**
 - 4 **Confiabilidade aumentada – degradação limpa** ou **tolerância a falhas**
 - Dois tipos:
 - 4 **Multiprocessamento assimétrico**
 - 4 **Multiprocessamento simétrico**



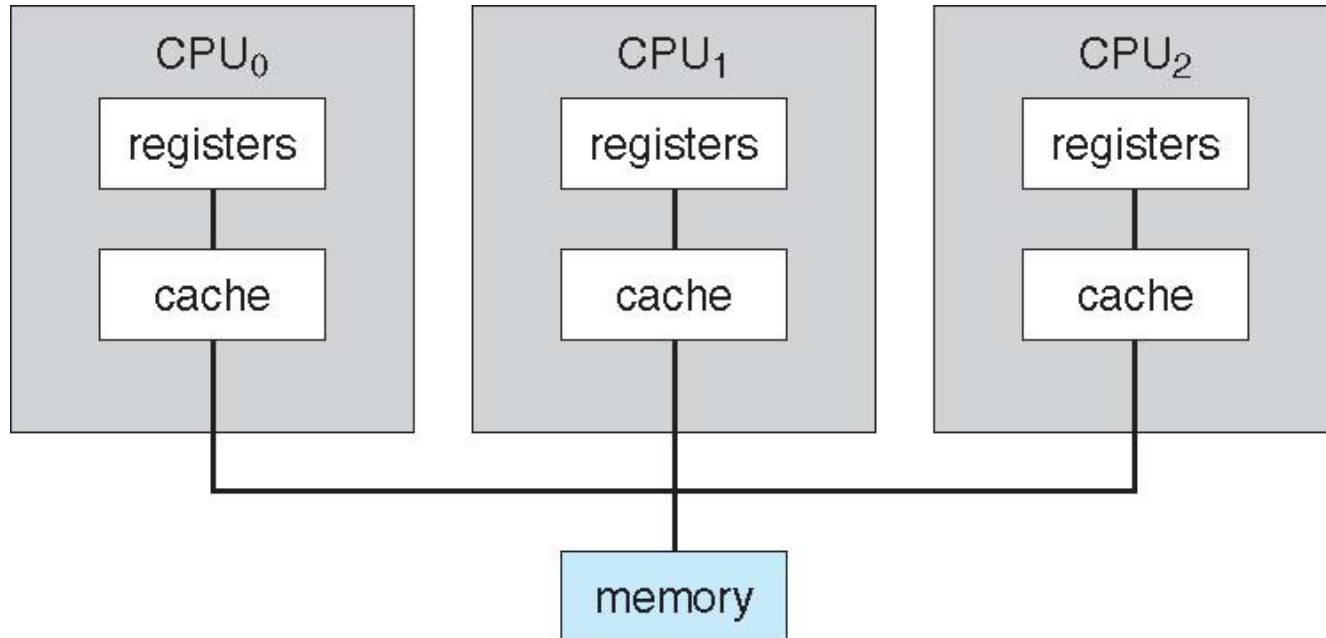


Como computadores modernos funcionam



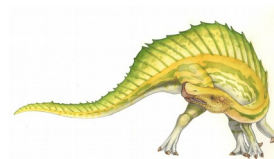
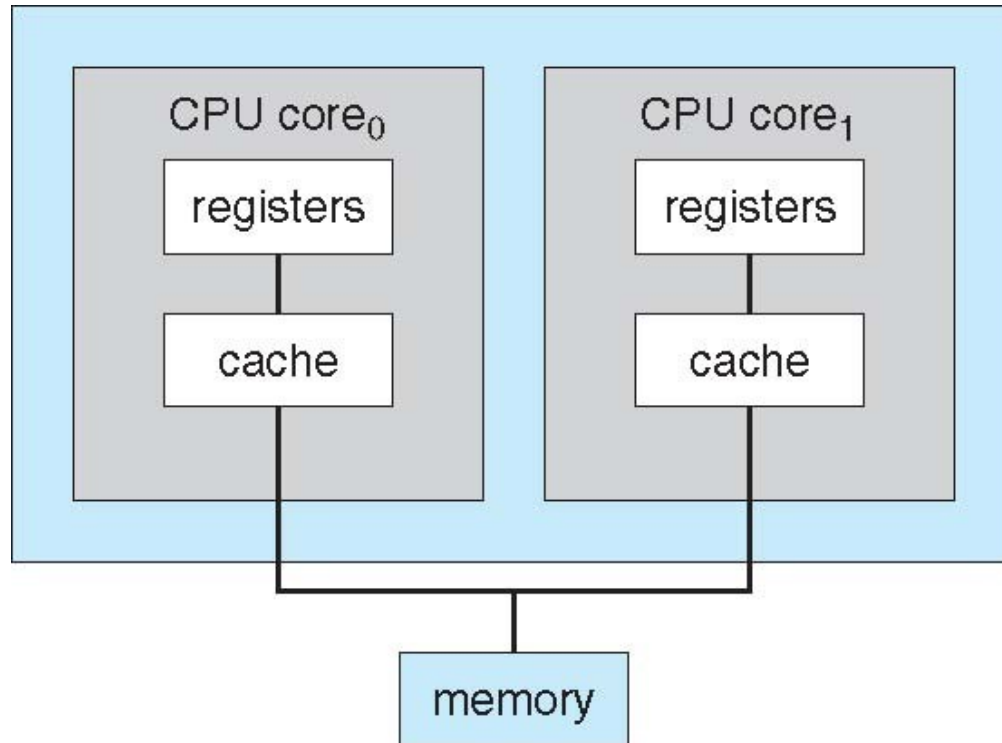


Arquitetura de Multiprocessamento Simétrico





Um Projeto Dual-core





Sistemas Agrupados (clusters)

- Como sistemas multiprocessados, mas vários sistemas trabalhando juntos
 - Usualmente compartilhando armazenamento via uma rede de armazenamento ou **storage-area network (SAN)**
 - Fornecem serviços de **alta disponibilidade** que sobrevivem as falhas
 - ▶ **Cluster Assimétrico** tem uma máquina que permanece em *hot-standby mode*
 - ▶ **Cluster Simétrico** tem vários nodos executando aplicações, monitorando uns aos outros
 - Alguns clusters são para computação de alto desempenho - **high-performance computing (HPC)**
 - ▶ Aplicações devem ser escritas para usar a **paralelização**





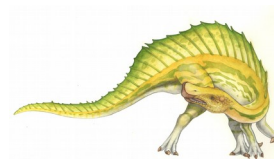
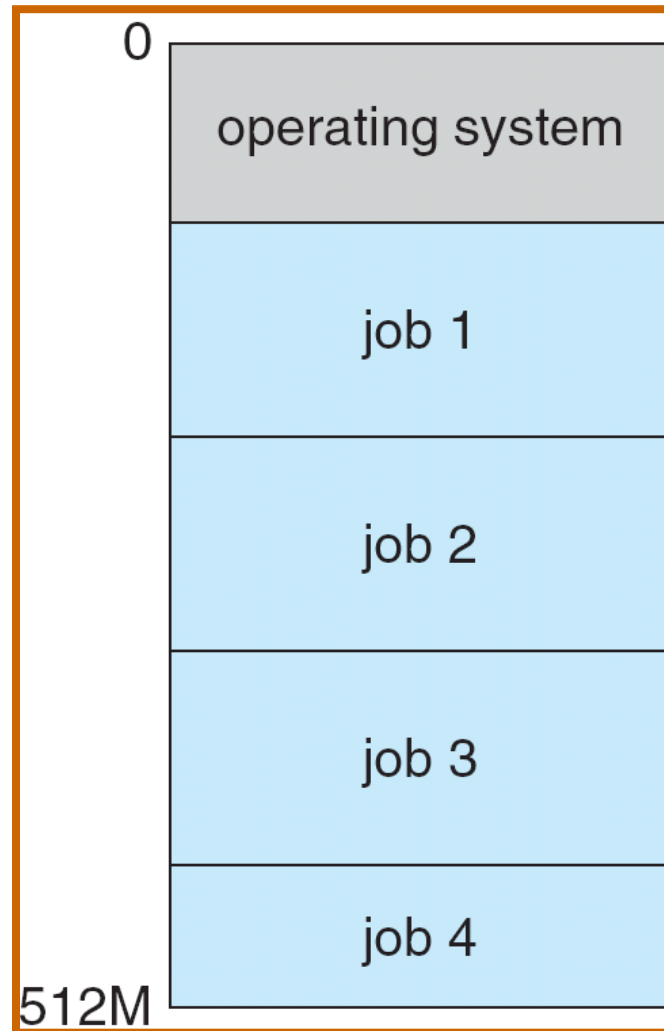
Estrutura de Sistema Operacional

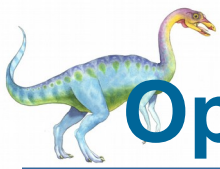
- **Multiprogramação** é necessária para eficiência
 - Um único usuário não pode manter CPU e dispositivos de E/S ocupados todo o tempo
 - Multiprogramação organiza jobs (código e dados) de forma que a CPU sempre tenha um para ser executado
 - Um subconjunto do total de jobs no sistema é mantido na memória
 - Um job é selecionado e executa via **escalonamento de job**
 - Quando ele deve esperar (E/S por exemplo), SO executa outro job
- **Tempo Compartilhado ou Timesharing (multitarefa)** é uma extensão lógica na qual a CPU altera jobs tão frequentemente que os usuários podem interagir com cada job durante sua execução, criando computação interativa
 - **Tempo de Resposta** deve ser < 1 segundo
 - Cada usuário tem no mínimo um programa executando na memória □ **processo**
 - Se vários jobs estão prontos para executar ao mesmo tempo □ **escalonamento de CPU**
 - Se o processo não cabe na memória, **swapping** move alguns processos para o armazenamento secundário para carregá-lo e executá-lo
 - **Memória Virtual** permite execução de processos que não estejam completamente na memória





Memória em Sistemas Multiprogramados





Operações de Sistemas Operacionais

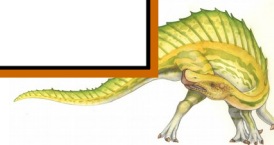
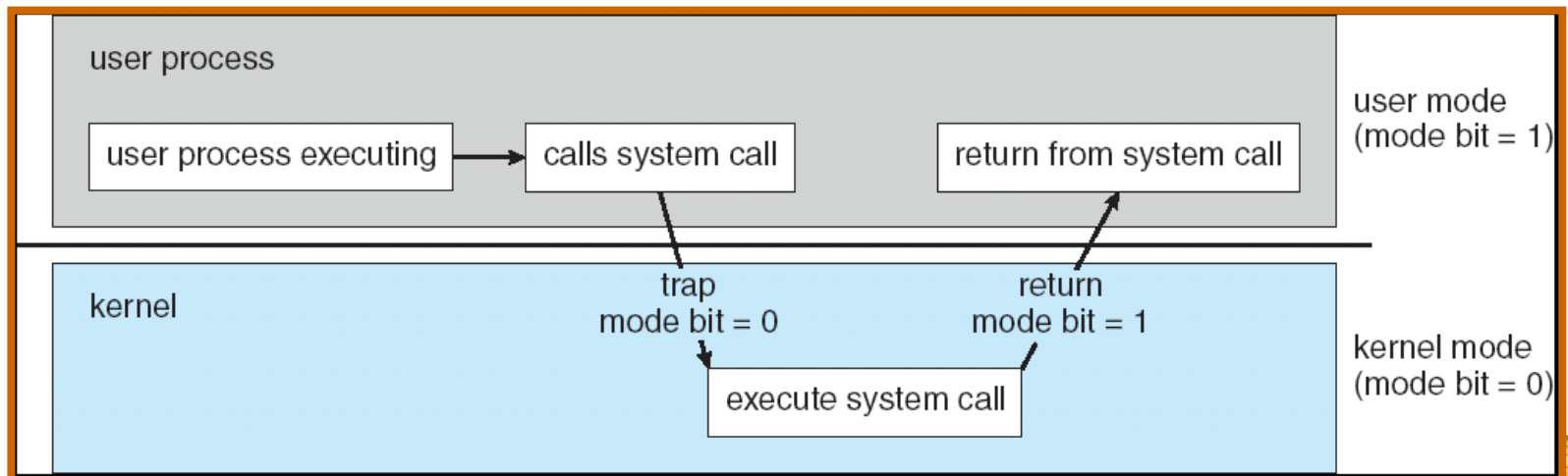
- Acionado por Interrupções pelo hardware
- Erro de Software ou requisições criam **exceções** ou **trap**
 - Divisão por zero, requisição por serviços do sistema operacional
- Outros problemas de processos incluem loops (laços) infinitos, processos que modificam outros ou o sistema operacional
- operação em **Dois Modos** possibilita que o SO se proteja e proteja outros componentes do sistemas
 - **modo Usuário** e **modo Kernel**
 - **Mode bit** fornecido pelo hardware
 - ▶ Possibilita determinar quando o sistema está executando código do usuário ou do kernel
 - ▶ Algumas instruções são projetadas como **privilegiadas**, sendo somente executáveis em modo kernel
 - ▶ System call (Chamada de sistema) troca o modo para kernel, no retorno da chamada volta para modo usuário

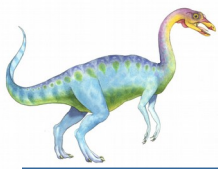




Transição do Modo Usuário para Modo Kernel

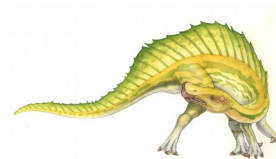
- Timer (Temporizador) para prevenir laços infinitos / processos monopolizando recursos
 - Gera interrupção após um período específico
 - Sistema Operacional decrementa contador
 - Quando um contador atinge zero é gerada uma interrupção
 - Inicializado antes de escalonar o processo para ganhar novamente o controle ou terminar o programa que excede o tempo alocado





Gerência de Processos

- Um processo é um programa em execução. É uma unidade de trabalho no sistema. Programa é uma *entidade passiva*, processo é uma *entidade ativa*.
- Processo necessita de recursos para realizar sua tarefa
 - CPU, memória, E/S, arquivos
 - Dados de inicialização
- terminação de processos necessita reaproveitar quaisquer recursos reusáveis
- processos com uma única thread (*Single-threaded*) têm um **contador de programas (PC)** especificando a localização da próxima instrução a ser executada
 - Processos executam instruções sequencialmente, uma por vez, até acabar
- processos com várias threads (*Multi-threaded*) possuem um contador de programas por thread
- Tipicamente sistemas possuem vários processos, alguns usuários, algum sistema operacional executando concorrentemente em uma ou mais CPUs
 - A Concorrência é obtida multiplexando as CPUs entre os processos / threads

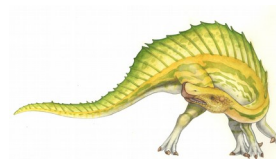




Atividades da Gerência de Processos

O sistema operacional é responsável pelas seguintes atividades relacionadas com gerência de processos:

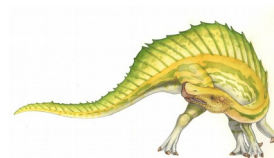
- Criar e deletar processos do usuário e do sistema
- Suspende e retomar processos
- Fornecer mecanismos para sincronização de processos
- Fornecer mecanismos para comunicação entre processos
- Fornecer mecanismos para tratamento de deadlocks





Gerência de Memória

- Todos dados estão na memória antes e depois do processamento
- Todas instruções estão na memória para serem executadas
- Gerência de Memória determina “o que está na memória e quando”
 - Otimizando a utilização da CPU e a resposta do computador aos usuários
- Atividades da Gerência de Memória
 - Controlar as partes da memória que estão sendo utilizadas e por quem
 - Decidir quais processos (ou partes deles) e dados colocar e retirar da memória
 - Alocação e desalocação de espaços de memória quando necessário





Gerência de Armazenamento

- SO fornece uma visão lógica e uniforme do armazenamento de informações
 - Propriedades físicas são abstraídas para unidade de armazenamento lógico - **arquivo**
 - Cada mídia é controlada por um dispositivo (ex., drive de disquete, drive de fita)
 - ▶ Propriedades variam: velocidade de acesso, capacidade, taxa de transferência de dados, método de acesso (seqüencial ou aleatório)
- Gerência de Sistemas de Arquivos
 - Arquivos são normalmente organizados em diretórios
 - Existe controle de acesso na maioria dos sistemas para determinar quem acessa o que
 - Atividades do SO incluem
 - ▶ Criação e deleção de arquivos e diretórios
 - ▶ Primitivas para manipular arquivos e diretórios
 - ▶ Mapeamento de arquivos em armazenamento secundário
 - ▶ Cópia de Segurança de arquivos em mídias de armazenamento estáveis (não voláteis)





Gerência de Armazenamento em Massa

- Tipicamente discos são usados para armazenar dados que não cabem na memória principal ou dados que devem ser guardados por um “longo” período de tempo.
- Gerência adequada é de vital importância
- A velocidade das operações do computador dependem fortemente dos subsistemas de disco e seus algoritmos
- Atividades do SO
 - Gerência do espaço livre
 - Alocação de armazenamento
 - Escalonamento de disco
- Alguns armazenamentos não precisam ser rápidos
 - Armazenamento terciário inclui armazenamento óptico, fitas magnéticas
 - Ainda devem ser gerenciados
 - Varia entre WORM (write-once, read-many-times – escreve uma vez, lê muitas vezes) e RW (read-write – leitura-escrita)





Desempenho de Vários Níveis de Armazenamento

- Movimento entre níveis da hierarquia de armazenamento pode ser explícito ou implícito.

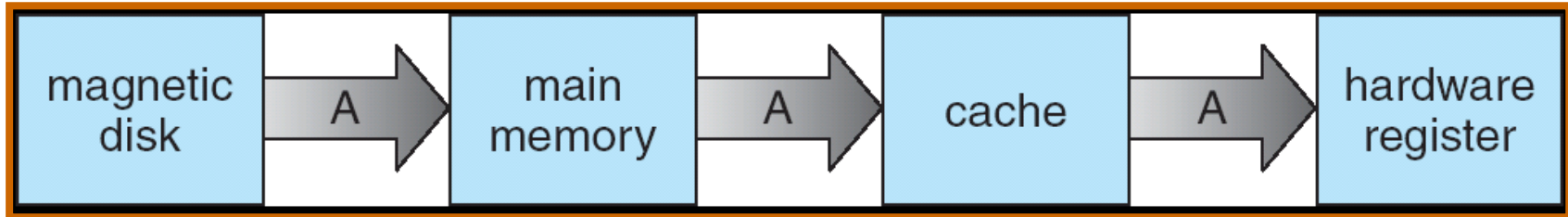
Level	1	2	3	4
Name	registers	cache	main memory	disk storage
Typical size	< 1 KB	> 16 MB	> 16 GB	> 100 GB
Implementation technology	custom memory with multiple ports, CMOS	on-chip or off-chip CMOS SRAM	CMOS DRAM	magnetic disk
Access time (ns)	0.25 – 0.5	0.5 – 25	80 – 250	5,000.000
Bandwidth (MB/sec)	20,000 – 100,000	5000 – 10,000	1000 – 5000	20 – 150
Managed by	compiler	hardware	operating system	operating system
Backed by	cache	main memory	disk	CD or tape





Migração de um Inteiro A do Disco para Registrador

- Em ambientes multitarefa é preciso tomar cuidado para usar o valor mais recente, não importa onde ele esteja armazenado na hierarquia



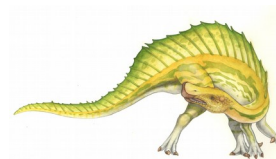
- Ambientes multiprocessados devem fornecer coerência de cache em hardware possibilitando que todas as CPUs tenha o valor mais recente em seu cache
- Em ambientes distribuídos a situação é ainda mais complexa
 - Várias cópias dos dados podem existir
 - Várias soluções são apresentadas no Capítulo 17





Subsistema de E/S

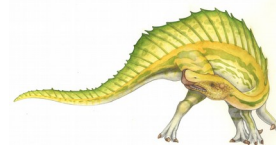
- Um dos objetivos do SO é esconder peculiaridades dos dispositivos de hardware do usuário
- Subsistema de E/S é responsável por
 - Gerência de Memória do E/S incluindo:
 - ▶ bufferização - armazenando dados temporariamente enquanto estão sendo transferidos
 - ▶ *caching* - armazenando partes dos dados em armazenamento mais rápido para aumentar o desempenho
 - ▶ *spooling* - sobreposição da saída de um *job* com a entrada de outros *jobs*
 - Interface geral para *drivers* de dispositivos
 - *Drivers* para dispositivos de hardware específicos





Proteção e Segurança

- **Proteção** – qualquer mecanismo para controlar acesso de processos ou usuários aos recursos definidos pelo SO
- **Segurança** – defesa do sistema contra ataques internos e externos
 - Conceito muito amplo, incluindo negação de serviços (DOS), worms, vírus, roubo de identidade, roubo de serviço
- Sistema geralmente primeiro identifica os usuários, para determinar quem pode fazer o que
 - Identidades de Usuários (***user IDs***, ***security IDs***) incluem nomes e associam números, um por usuário
 - *user ID* é associado com todos os arquivos, processos daquele usuário para determinar o controle de acesso
 - Identificador de Grupo (***group ID***) permite que um conjunto de usuários seja definido e seu controle gerenciado, também sendo associado com cada processo e arquivo
 - aumento de privilégio (***privilege escalation***) permite que usuários alterem para uma identificação com mais direitos





Ambientes Computacionais

■ Computadores Tradicionais

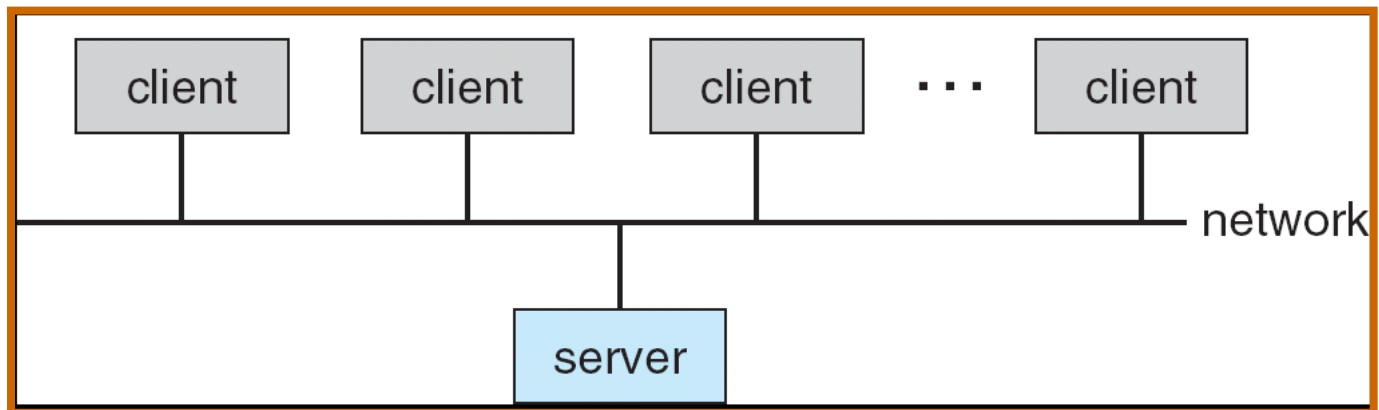
- Ficam obsoletos com o tempo
- Ambiente de Escritório
 - ▶ PCs conectados a um rede, terminais ligados ao mainframe ou minicomputadores fornecendo *batch* (execução em lote) e tempo compartilhado
 - ▶ Hoje existem portais permitindo acesso a redes e sistemas remotos e aos mesmos recursos
- Redes Caseiras
 - ▶ Costumava ser um sistema isolado, com modem
 - ▶ Hoje conectado em rede e com *firewall*

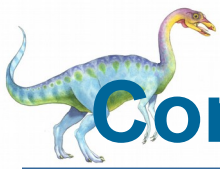




Ambientes Computacionais (Cont.)

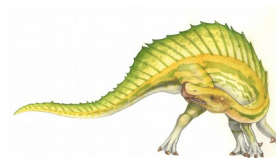
- Computação Cliente-Servidor
 - Terminais burros suplantados por PCs mais poderosos
 - Muitos sistemas agora **servidores**, respondendo a requisições geradas pelos **clientes**
 - ▶ **Servidor** fornece uma interface ao cliente permitindo a requisição de serviços (ex. bancos de dados)
 - ▶ **Servidor de Arquivos** fornece interface para clientes armazenar e acessar arquivos





Computação entre Pares (*Peer-to-Peer*)

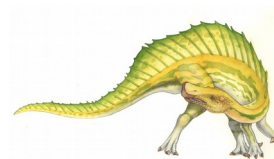
- Outro modelo de sistema distribuído
- P2P não faz distinção entre clientes e servidores
 - Ao contrário todos os nodos são considerados igualitários
 - Cada um pode agir como cliente, servidor ou ambos
 - Nodo deve se juntar a rede P2P
 - ▶ Registrar seus serviços com um serviço de procura central na rede, ou
 - ▶ Distribuir requisição por serviço e responder para requisições por serviço via protocolo de descoberta
 - Exemplos incluem *Napster* e *Gnutella*





Computação Baseada na Web

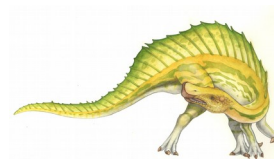
- Web se tornou ubíqua
- PCs são os dispositivos mais predominantes
- Mais dispositivos estão sendo conectados em redes permitindo acesso pela web
- Nova categoria de dispositivos para gerenciar tráfego na web entre servidores similares: **balanceamento de carga**
- Uso de sistemas operacionais como Windows 95, no lado do cliente, desenvolveram-se para Linux. Mac OS e Windows Vista, que podem ser clientes e servidores





Sistemas Operacionais Open-Source

- Sistemas operacionais que disponibilizam o código-fonte e não somente o código binário fechado
- Contra a **proteção de cópia** e o movimento **Digital Rights Management (DRM)**
- Iniciado pela **Free Software Foundation (FSF)**, que mantem “copyleft” **GNU Public License (GPL)**
- Exemplos incluem **GNU/Linux**, **BSD UNIX** (incluindo o principal componente do **Mac OS X**), e **Sun Solaris**



Fim do Capítulo 1

