

Paginazione: complementi

G. Lettieri

18 Aprile 2024

Eliminiamo ora tutte le semplificazioni che abbiamo introdotto e studiamo la MMU che si trova nei sistemi Intel/AMD a 64 bit.

La Trie-MMU aveva una memoria interna per memorizzare le tabelle dei vari livelli, ma per la vera MMU non funziona così. *Le tabelle devono essere memorizzate nella memoria fisica, insieme alle pagine dei processi e al codice e alle altre strutture dati del sistema.* Il registro **cr3** della MMU contiene semplicemente il numero di frame della tabella radice del TRIE corrente. La MMU si limita a realizzare in hardware il cosiddetto *table-walk*: ogni volta che riceve un indirizzo virtuale dalla CPU usa **cr3** e i campi del numero di pagina per consultare, in sequenza, le tabelle dei 4 (o 5) livelli del TRIE, fino a trovare il descrittore di pagina, eseguire la traduzione e infine completare l'accesso richiesto dalla CPU.

Questo rende la MMU realizzabile in pratica, ma ci costringe ad affrontare nuovi problemi: dove troviamo lo spazio per le tabelle in memoria fisica? Inoltre, visto che il table-walk richiede tanti accessi aggiuntivi in memoria per ogni accesso iniziato dalla CPU, come possiamo rendere efficiente questo meccanismo?

1 Memoria fisica in memoria virtuale

Preoccupiamoci per prima cosa di dove mettere le tabelle dei TRIE. Concettualmente farebbero tutte parte di M1: sono strutture dati del sistema, inaccessibili agli utenti. Tuttavia, per motivi puramente pratici, conviene allocarle in M2. Infatti, come le pagine degli utenti, anche le tabelle sono grandi 4 KiB e devono essere allineate naturalmente. Ogni tabella, dunque, occupa esattamente un frame di M2 e quindi possiamo usare una stessa lista di frame liberi sia per l'allocazione delle tabelle che delle pagine. In questo modo evitiamo anche di dover stabilire *a-priori* quanto spazio dedicare alle une o alle altre.

Questo comporta, però, che il modulo sistema deve poter accedere liberamente a tutti i frame di M2, in modo da poter creare, modificare e consultare liberamente le tabelle in qualunque frame. Il sistema deve anche, ovviamente, accedere a tutto M1, quindi dobbiamo permettergli di accedere a tutta la memoria fisica, indipendentemente da quale sia il TRIE attivo. Allo stesso tempo dobbiamo continuare a negare questo accesso ai processi utente, se non per le

parti che contengono le loro pagine. La cosa più semplice sarebbe di avere una MMU che si disattiva ogni volta che la CPU passa a livello sistema, ma la MMU che abbiamo non si comporta così. Possiamo però creare una traduzione che non abbia alcun effetto, che di fatto è equivalente a disattivare la MMU. Creiamo quindi delle traduzioni “identità” che lascino inalterati (li traducano in sé stessi) tutti gli indirizzi che vanno da 0 fino all’ultimo indirizzo della memoria fisica. Poi, inseriamo queste traduzioni nello spazio di indirizzamento di ogni processo. Questo permette alle routine di sistema di usare indirizzi fisici proprio come se la MMU fosse disattivata, indipendentemente da quale processo si trova in esecuzione. È come se nella parte alta dello spazio di indirizzamento di ogni processo avessimo creato una finestra che permette di vedere la memoria fisica così come è. Ovviamente questa finestra è accessibile solo da livello sistema, in quanto per tutte le traduzioni nella metà alta dello spazio di indirizzamento abbiamo posto U/S=sistema.

Questa finestra deve essere creata prima di attivare la memoria virtuale. All’avvio del sistema, il processore parte con la memoria virtuale disattivata ed esegue la routine di inizializzazione. Questa può allocare e inizializzare tutte le tabelle necessarie alla definizione della finestra e poi attivare la memoria virtuale. A questo punto la routine di inizializzazione può continuare ad utilizzare indirizzi fisici come stava facendo prima dell’attivazione. Quando si passa a livello utente queste traduzioni diventano inaccessibili e ridiventano accessibili ogni volta che si ritorna a livello sistema.

2 Il TLB

Per ogni accesso in memoria la MMU deve prima consultare fino a 4 tabelle per poter eseguire la traduzione¹. Per ogni tabella consultata, se il corrispondente bit A è a zero, la MMU deve anche eseguire un ulteriore accesso (in scrittura) per settarlo a 1. Se consideriamo che il nostro programma deve accedere continuamente in memoria, sia per prelevare le sue stesse istruzioni, sia per prelevare o scrivere gli operandi che si trovano in memoria, ci rendiamo subito conto che l’impatto della MMU sul tempo di esecuzione di un programma può essere molto grande. È vero che subito dopo la MMU c’è la cache, e quindi possiamo sperare che molti di questi accessi non debbano realmente arrivare fino alla memoria, ma resta il fatto che, anche nel migliore dei casi, quello che prima era un unico accesso in cache si è ora trasformato in una sequenza di 5 accessi in cache.

Per affrontare questo problema si introduce una nuova cache, chiamata TLB (Translation Lookaside Buffer), che è specifica per la MMU. Lo scopo di questa cache è di ricordare le *traduzioni* utilizzate più recentemente, dove per traduzioni intendiamo quelle contenute nei descrittori di livello 1. Non ci interessano invece i descrittori di livello più alto, il cui unico scopo è di permettere di raggiungere, dato l’indirizzo virtuale da tradurre, il descrittore di livello 1. Una volta raggiunto questo descrittore la MMU può ricordare (nel TLB) quale sia

¹Fino a 5 nei modelli con 57 bit significativi nell’indirizzo virtuale.

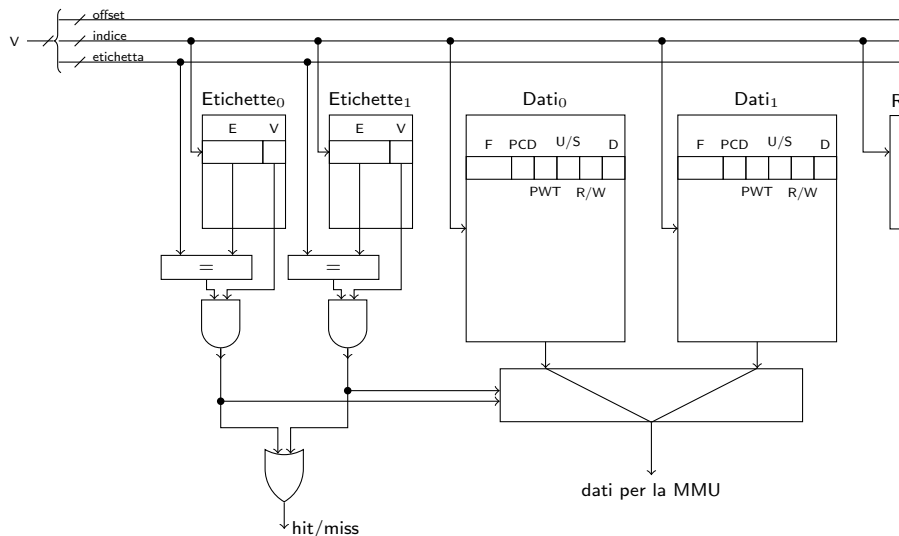


Figura 1: Un esempio di TLB a 2 vie (circuito di lettura).

la traduzione da fare per l'indirizzo virtuale in questione: non ha bisogno di ricordare tutto il percorso.

Quando la MMU deve tradurre un indirizzo controlla prima se il TLB contiene già il descrittore che sta cercando; altrimenti si comporta come abbiamo visto fin'ora, seguendo tutta la catena di tabelle dal livello 4 fino al livello 1 (table-walk); alla fine, oltre ad eseguire la traduzione e completare l'accesso in memoria per conto del processore, memorizzerà nel TLB il descrittore appena usato, possibilmente rimpiazzandone un altro. Tipicamente il TLB è una memoria associativa ad insiemi e il descrittore da rimpiazzare sarà scelto in base ad un algoritmo di pseudo-LRU. In Figura 1 è mostrato un esempio di TLB a 2 vie. I campi dati di ogni via memorizzano i campi F dei descrittori di livello 1. La parte offset dell'indirizzo V in ingresso non è utilizzata per accedere alla memoria cache, ma andrà direttamente a far parte dell'indirizzo fisico. Un TLB moderno potrebbe avere 8 vie e contenere 1024 descrittori in totale (quindi $1024/8 = 128$ indici).

Il TLB, come tutte le cache, è trasparente al software, persino al software di sistema: l'architettura non prevede istruzioni che permettano al software di esaminarne il contenuto. Le uniche istruzioni che l'architettura mette a disposizione sono quelle che permettono di *invalidarlo* in tutto o in parte. Queste operazioni si rendono necessarie quando il software modifica qualcosa nelle tabelle, rendendo dunque non più valide le informazioni che potrebbero trovarsi nel TLB. In particolare, le istruzioni disponibili per l'invalidazione sono due:

- `movq %rax, %cr3`, che già conosciamo; questa istruzione cambia potenzialmente tutta la tabella di livello 4 usata fino al momento prima,

quindi tutte le informazioni contenute nel TLB sono da considerarsi non più valide e l'intero TLB viene svuotato;

- *invlpg operando in memoria*: questa istruzione dice al TLB di invalidare la traduzione relativa all'indirizzo dell'operando passato come argomento.

Ogni volta che si cambia processo verrà eseguita una `movq %rax, %cr3` per caricare il puntatore alla tabella di livello 4 del processo entrante. Questa istruzione avrà l'effetto di svuotare il TLB, che è quello che vogliamo, in quanto le traduzioni in esso presenti facevano riferimento alla memoria virtuale del processo uscente.

Il TLB deve permettere alla MMU di svolgere tutte le sue funzioni senza consultare l'albero di traduzione. Ricordiamo che la MMU, oltre ad eseguire la traduzione, deve anche controllare i permessi sui bit U/S e R/W, aggiornare i bit A e D e passare al controllore cache i bit PWT e PCD. Questi ultimi due bit vengono memorizzati insieme al numero di frame e, in caso di hit, passati alla MMU che li girerà al controllore cache.

Consideriamo i bit U/S: la MMU ne incontra fino a quattro durante la traduzione, ma non c'è bisogno che il TLB li ricordi tutti e quattro, in quanto la regola dice che l'accesso è vietato da livello utente se anche uno solo di essi è zero. È dunque sufficiente che la MMU calcoli l'AND dei bit incontrati nel percorso e carichi soltanto questo nel TLB. Lo stesso discorso vale per i bit R/W.

Un discorso diverso va fatto per i bit A e D, in quanto questi bit sono *scritti* dalla MMU durante la traduzione, e non vogliamo certo che la MMU sia costretta a percorrere l'albero per aggiornare questi bit anche quando ha trovato la traduzione nel TLB (cosa che renderebbe il TLB del tutto inutile). Per il bit A la soluzione adottata è semplice: la MMU li aggiorna solo durante un *table-walk*, e dunque solo quando *non* trova la traduzione nel TLB. Quindi, fino a che una traduzione si trova nel TLB, i corrispondenti bit A nel percorso di traduzione non verranno ulteriormente modificati dalla MMU. Questo è un problema solo se il software, per qualche motivo, azzerava qualche bit A, perché in quel caso *tail bit* resterebbero a zero anche in presenza di ulteriori accessi. In questo caso deve essere il software stesso che si deve preoccupare di invalidare, in tutto o in parte, il TLB dopo aver azzerato i bit A, costringendo dunque la MMU a ripercorrere l'albero e ri-aggiornare i bit A al prossimo accesso.

Per il bit D il discorso è più complesso, perché può succedere che vi sia un primo accesso in sola lettura all'interno di una pagina, seguito da un accesso in scrittura. Nel primo accesso la MMU non porta, ovviamente, D a 1, e la traduzione viene caricata nel TLB. Al secondo accesso la MMU trova la traduzione nel TLB e, se non prendessimo provvedimenti, non accedrebbe all'albero e lascerebbe il bit D sempre a zero, pur essendovi stata una scrittura all'interno della pagina. L'informazione offerta dal bit D sarebbe quindi inaffidabile. In questo caso è complicato trovare un rimedio puramente software, in quanto il software non sa cosa contenga il TLB. La soluzione adottata è hardware: il TLB ricorda anche il valore del bit D al momento del caricamento della traduzione e causa una *miss* per gli accessi in scrittura con D uguale a 0. Nell'esempio precedente accade dunque questo: nel primo accesso (sola lettura) il TLB carica la

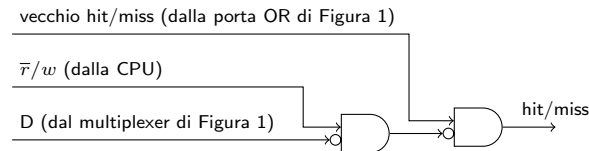


Figura 2: Soluzione hardware al problema dell'inconsistenza del bit D.

traduzione e il valore corrente di D, che è 0. Nel successivo accesso in scrittura il TLB si accorge che, anche se la traduzione è presente, il bit D è ancora a zero. Genera dunque un miss, forzando la MMU a percorrere l'albero, aggiornando di conseguenza il bit D. Si noti che a quel punto la MMU ricaricherà la traduzione nel TLB, questa volta con il bit D a 1: i successivi accessi in scrittura non causeranno dunque ulteriori miss. Questa soluzione può essere realizzata aggiungendo il circuito di Figura 2 a valle del circuito di Figura 1²

3 Pagine di grandi dimensioni

Avere TRIE con 4 (o 5) livelli richiede molto spazio in memoria fisica e allunga i tempi del table-walk. Entrambi i costi possono essere ridotti usando pagine più grandi di 4 KiB. Si tratta però di un compromesso, in quanto usare pagine più grandi può aumentare lo spreco di memoria all'interno delle pagine stesse (frammentazione interna).

L'architettura Intel/AMD a 64 bit ci permette di avere pagine più grandi di 4 KiB usando il bit PS nei descrittori di livello 3 e 2. Anche questo bit è scritto dalle routine di sistema e soltanto letto dalla MMU. La Fig. 3 mostra il formato del descrittore di livello 2 nel caso in cui il bit PS valga 1. Si vede che il descrittore contiene ora un campo F che va dai bit 21 a 51, invece del puntatore alla tabella di livello 1. La Fig. 4 mostra la traduzione da indirizzo virtuale a fisico eseguita in questo caso: quando la MMU arriva alla tabella di livello 2 e trova il bit PS a 1, usa come offset tutti i bit da 0 a 20 e li concatena al campo F trovato nel descrittore. In questo modo abbiamo eliminato una tabella di livello 1, risparmiando il relativo spazio. Il meccanismo è compatibile e può convivere con le pagine di 4 KiB: la MMU si comporta come sempre nei

²I processori 80386 e 80486 contenevano in realtà un paio di registri, TR6 e TR7, che servivano a testare il TLB e, di fatto, potevano essere usati per leggerne il contenuto. Per esempio, scrivendo un indirizzo di pagina in TR6 e settando il bit 0 si poteva poi leggere in TR7 la sua traduzione presa dal TLB (se presente) e nella parte bassa di TR6 tutti i bit associati, incluso D. Questi registri furono spostati tra i registri MSR (Model Specific Register) nel Pentium e poi rimossi nei processori successivi. La presenza di questi registri, in ogni caso, non basta da sola ad evitare la soluzione hardware di Figura 2, perché se una traduzione venisse rimpiazzata nel TLB prima che il software l'abbia letta tramite TR6 e TR7, l'informazione sul bit D sarebbe comunque persa. Per risolvere completamente il problema il TLB dovrebbe anche comportarsi come una cache write-back, ricopiando nella tabella opportuna il contenuto del bit D prima di rimpiazzare una entrata, ma questo richiederebbe di realizzare il table-walk anche nel TLB, perché la tabella andrebbe ritrovata a partire dall'unica informazione di cui il TLB dispone, che è il numero di pagina.

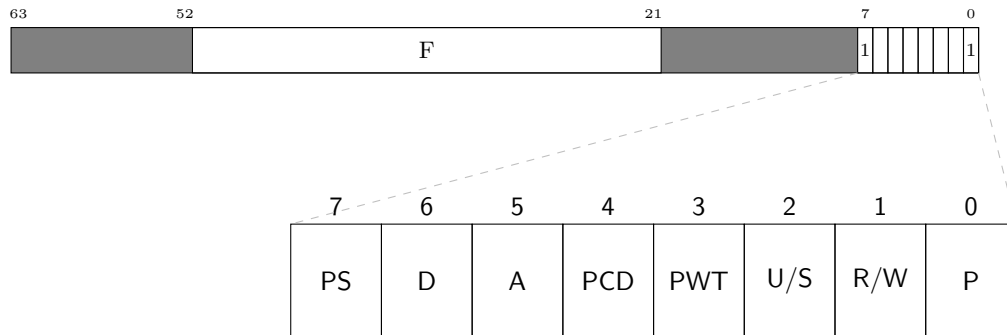


Figura 3: Descrittore di pagina virtuale da 2 MiB (tabelle di livello 2).

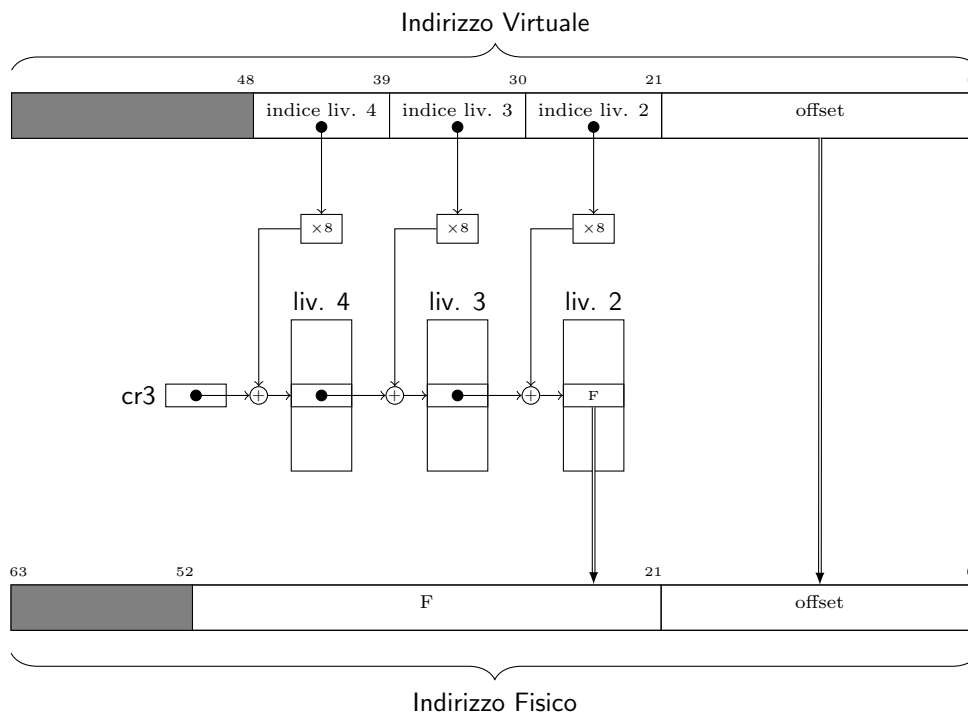


Figura 4: Traduzione da indirizzo virtuale a fisico (pagine di 2 MiB).

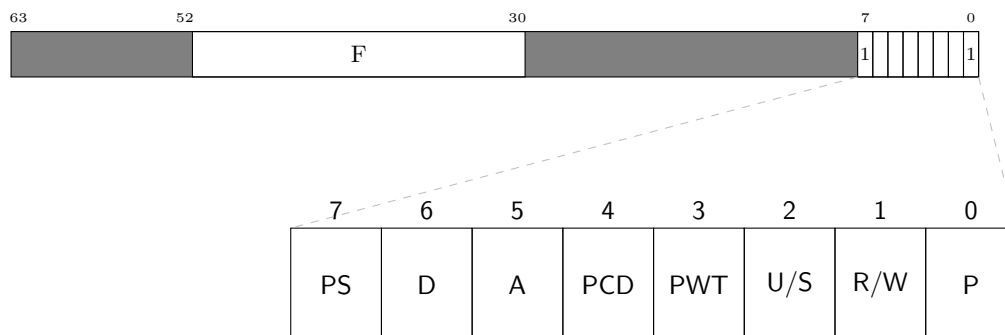


Figura 5: Descrittore di pagina virtuale da 1 GiB (tabelle di livello 3).

livelli 4 e 3 e scopre di dover eseguire il nuovo tipo di traduzione solo quando arriva al livello 2 e trova il bit PS pari a 1; se lo avesse trovato a 0 avrebbe proseguito fino al livello 1, come sempre. Ogni descrittore di livello 2 può avere il bit PS a 1 o a 0 indipendentemente dagli altri, quindi nello stesso spazio di indirizzamento possiamo usare sia pagine di 2 MiB, sia pagine di 4 KiB, a seconda della convenienza.

I processori più recenti permettono di avere PS=1 anche nei descrittori di livello 3. La Fig. 5 mostra il formato del descrittore di livello 3 in questo caso, in cui si vede che il campo F sostituisce anche qui il campo che punta alla tabella di livello 2. La Fig. 6 mostra la traduzione eseguita dalla MMU in questo caso. Si vede come l'offset è ora su 30 bit, e dunque le pagine sono ora grandi 1 GiB. Questo tipo di traduzione è molto utile per creare la finestra sulla memoria fisica (si veda la sezione 1).

3.1 Interazione con il TLB

Il TLB per le pagine di 4 KiB non è in grado di memorizzare direttamente la traduzione di una pagina più grande, in quanto il numero di bit di offset è diverso. Se vogliamo continuare a usare un unico TLB, la traduzione di una pagina di 2 MiB (per esempio) deve essere scomposta nelle equivalenti 512 traduzioni di pagine da 4 KiB, occupando dunque 512 posizioni del TLB. Anche se alcuni processori più vecchi adottavano questa soluzione, i processori moderni hanno invece un diverso TLB per ogni dimensione di pagina supportata. Si noti che la MMU deve cercare la traduzione in *ciascuno* di questi TLB, perché ogni indirizzo potrebbe essere tradotto usando pagine di qualunque dimensione, e non è possibile saperlo in anticipo. Per fortuna la ricerca può essere svolta in parallelo, e dunque non influisce negativamente sulle prestazioni. La presenza di questi ulteriori TLB è anzi un motivo in più per usare pagine di grandi dimensioni, quando possibile, in modo da sfruttare questi TLB aggiuntivi e alleggerire la pressione sul TLB principale.

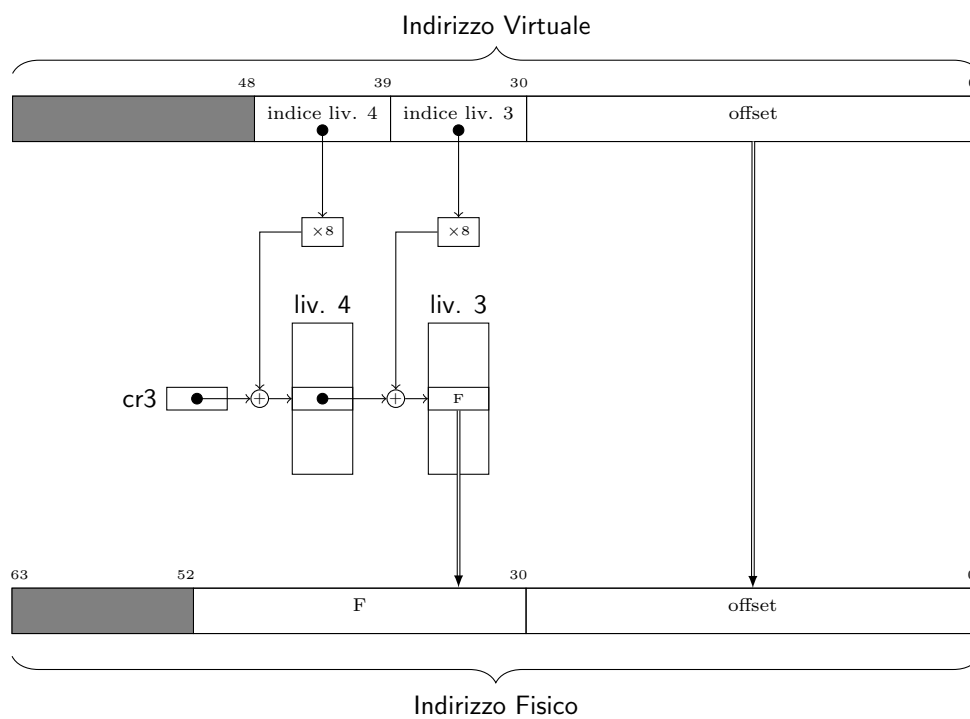


Figura 6: Traduzione da indirizzo virtuale a fisico (pagine di 1 GiB).