

PB002 – Základy informačních technologií

Operační systémy

3. října 2016

- 1 Číselné soustavy
- 2 Repräsentace čísel
- 3 Operační systémy – historie
- 4 OS - základní složky
- 5 Procesy

- 1 Dle základu: dvojková, osmičková, šestnáctková, desítková
- 2 Volně mezi sebou převoditelné (celá čísla bez ztráty přesnosti)
- 3 Celá čísla a zlomky
- 4 Reálná čísla
- 5 První počítač v desítkové soustavě
- 6 Konečné reprezentace

- ① Základem je číslo dvě
 - ① pouze dvě číslice – dva stavy
 - ② vhodná pro reprezentaci v číslicových systémech

1 Pro reálná čísla

- 1 Rozlišitelnost (nejmenší zobrazitelné číslo): $X + \epsilon > X$
a $X + \epsilon/2 = X$
- 2 Přesnost (rozsah)
- 3 Zobrazení: mantisa m a exponent e
 $0 \leq m \leq 1 \wedge x = m \cdot 2^e$

2 Záporná čísla

- 1 Přímý kód
- 2 Inverzní kód (binární negace)
- 3 Dvojkový doplňkový kód (binární negace + 1))

1 Přímý kód

- 1 přidáno znaménko - znaménkový bit
- 2 Dvě nuly: $+0$ a -0 ($10\dots 00$)
- 3 Rozsah: $\langle -MAX, -0 \rangle$ a $\langle +0, +MAX \rangle$

2 Inverzní kód:

- 1 Přidáme znaménko
- 2 Dvě nuly: $+0$ a -0 ($11\dots 11$)
- 3 Rozsah: $\langle -MAX, -0$ a $\langle +0, +MAX \rangle$

① Dvojkový doplňkový kód

- ① Inverze bitu a přičtení jedničky
- ② Pouze jedna nula ($11\dots 11$ je -1)
- ③ Nesymetrický rozsah: $\langle -MAX - 1, -1 \rangle$ a $\langle +0, +MAX \rangle$
- ④ skutečně používán v počítačích

1 Podle počtu bitů

- 1 Byte: 8 bitů, tj. $\langle 0, 255 \rangle$ nebo $\langle -128, 127 \rangle$
- 2 Půl slovo, 2 byte: 16 bitů, tj. $\langle 0, 65535 \rangle$ nebo $\langle -32768, 32767 \rangle$
- 3 Slovo, 4 byte: 32 bitů, tj. přibližně $\langle -2 \cdot 10^9, 2 \cdot 10^9 \rangle$
- 4 Dvojslovo (nebo dlouhé slovo), 8 byte: 64 bitů, tj. přibližně $\langle -9 \cdot 10^{18}, 9 \cdot 10^{18} \rangle$

- 1 Formát dle IEEE 754
- 2 Součásti
 - 1 Znaménko
 - 2 Mantisa (přímý kód, normalizace)
 - 3 Exponent (v kódu posunutě nuly)

- 1 Normalizace mantisy:
 - 1 Nejvyšší bit vždy jedna: $1.aaaaaa$; 1 nezapíšujeme
 - 2 Nejmenší kladné číslo: $1.0 \times 2^{-2^{n-1}+1}$ (2^{-127} pro $n = 8$)
 - 3 Největší číslo: $1.0 \times 2^{2^{n-1}}$ (2^{128})
- 2 Exponent (n bitů, dvojková soustava)
 - 1 Přičteme $2^{n-1} - 1$ ($=127$ pro $n = 8$), abychom získali správnou hodnotu pro uložení
 - 2 00000000 je -127
 - 3 11111111 je 128
- 3 Zvláštní a nenormalizovaná čísla

- 1 Rozsah zobrazení: ¡největší záporné, největší kladné
- 2 Přesnost zobrazení: počet bitů mantisy + 1
- 3 Rozlišitelnost: nejmenší nenulové číslo
 - 1 Normalizované vs. nenormalizované (2^m krát menší, m počet bitů mantisy)

① Osmičková

① $001\ 101\ 101\ 111_2 = 1557_8 = 879_{10}$

② Šestnáctková

① $0011\ 0110\ 1111_2 = 36F_{16} = 879_{10}$

③ Používány především pro hutný zápis binárních čísel

- 1 Bootstrap loader
- 2 Spooling
 - 1 Nezávislé zavádění programu a jeho vykonávání
 - 2 Vyžaduje DMA (Direct Memory Access)
 - 3 Zavedlo *multiprogramování*
 - 4 Stále zpracování *dávek* (batch processing)
- 3 Timesharing
 - 1 Virtualizace počítače/CPU
 - 2 Zpracování *interaktivních* úloh
 - 3 Souvisí se zavedení *disků* (Direct Access Storage Device, DASD od IBM, 60tá léta)

① Zkrásnění:

① Zjednodušení práce s počítačem

- ① Práce s pamětí
- ② Práce se soubory
- ③ Přístup k perifériím

Sdílení:

- 1 Zajistit sdílení vzácných zdrojů
- 2 Musí zajistit:
 - 1 Aby to vůbec fungovalo
 - 2 Aby to fungovalo účinně (využití, propustnost, rychlost odezvy)
 - 3 Aby to fungovalo správně
 - 1 Omezení následků chyb (avšak pozor na chyby v samotném operačním systému)
 - 2 Oprávnění k přístupu (autentizace a autorizace)

- 1 Periferie výrazně pomalejší než procesor
- 2 Příklad
 - 1 1 GHz Pentium IV: $1 \cdot 10^9$ operací za sekundu
 - 2 Běžný disk: 10 ms pro přečtení 1 byte
 - 3 Poměr 1 : 10 000 000
 - 4 Stejně zpomalení člověka: 1 úhoz na klávesnici cca 20 dní.
- 3 Možné řešení: prokládání I/O a výpočtu
 - 1 Spuštění diskovou operaci
Provádějí instrukce nad jinými daty
(alespoň 1~milión instrukcí)
Počkej na dokončení
 - 2 Příliš těžkopádné a složité


```
Proces 1 {  
Spust' diskovou operaci  
Počkej na dokončení  
Zpracuj získaná data  
}
```

```
Proces 2 {  
Nějaká jiná aplikace  
}
```

- 1 Přehlednější
- 2 OS musí „přepínat“ mezi procesy (*priorita*)

- 1 Většina paměti nevyužita
 - 1 Zpracování cyklu (zbytek programu)
 - 2 Zpracování konkrétních dat (ostatní neaktivní)
 - 3 Čekání na I/O
- 2 *Virtualizace paměti*
 - 1 Data a programy na disku
 - 2 Do paměti *na žádost*
 - 3 Umožňuje
 - 1 Každý program má „celou“ paměť
 - 2 Program může adresovat více jak rozsah fyzické paměti
- 3 Ochrana paměti

- 1 Procesy a jejich správa
- 2 Paměť a její správa
- 3 Periferie a jejich správa
- 4 Systém souborů
- 5 Ochrana a bezpečnost

- 1 Proces je abstrakce průchodu programem
 - 1 Sekvenční model: program = 1 proces
 - 2 Paralelní model: program > 1 proces
- 2 Proces má *interní stav*, charakterizovaný
 - 1 programovým čítačem (program counter)
 - 2 zásobníkem (volání funkcí a procedur)
 - 3 vlastní paměť pro data

- 1 Klasické (heavy-weight) procesy (např. UNIX)
 - 1 Všechna data privátní
 - 2 Sdílen pouze program (read-only)
- 2 *Lehké* (light-weight) procesy či Vlákna (threads)
 - 1 Minimum vlastní paměti
 - 2 Většina dat sdílena

① Vytvoření procesu

- ① `fork()` a jeho varianty
- ② *Přesná* kopie původního procesu
- ③ *Rodič* a *potomek*
- ④ První proces v OS vytvářen jinak (`init` v Unixu)

② Stavy

- ① Start/vytvoření, připraven (`ready`), běží (`running`), je blokován (`čeká`), skončil