

## Il sistema di I/O

## Introduzione

- Hardware di I/O
- Interfacce di I/O
- Software di I/O

## Sotto-sistema di I/O

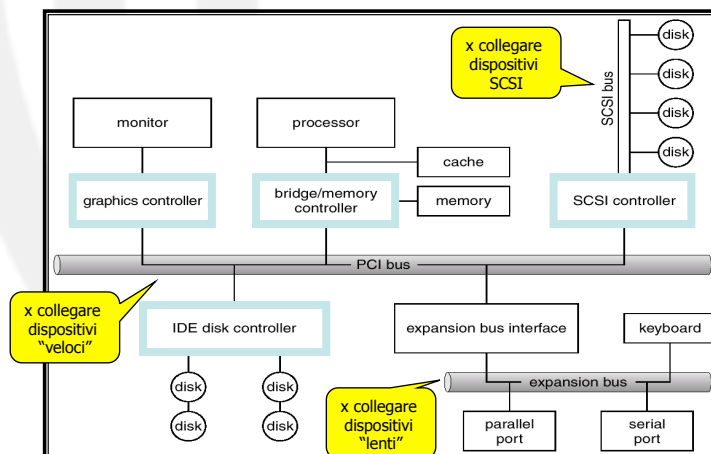
- Insieme di metodi per controllare i dispositivi di I/O
- Obiettivo:
  - Fornire ai processi utente un'interfaccia efficiente e indipendente dai dispositivi
- Interazione tra due componenti:
  - I/O hardware
  - I/O software (S.O.)

## HARDWARE DI I/O

## I/O Hardware

- Numerosi ed eterogenei dispositivi di I/O per:
  - Memorizzazione (dischi, nastri, ...)
  - Trasmissione (modem, schede di rete, ...)
  - interazione uomo-macchina (tastiera, monitor, ...)
- Distinzione tra:
  - Dispositivi (parte non elettronica)
  - Controllori dei dispositivi (parte elettronica)
- Concetti comuni:
  - Porta (punto di connessione)
  - Bus (set di fili e relativo protocollo)
  - Controllore (agisce su port, bus o dispositivi)

## Tipica struttura di un bus per PC



## Controllore dei dispositivi

- Parte elettronica di un dispositivo
  - Detto anche **device controller**
- Connesso tramite bus al resto del sistema
- Associato ad un indirizzo
- Contiene registri per comandare il dispositivo
  - **Registro(i) di stato**
    - per capire se il comando è stato eseguito, se c'è stato un errore, se i dati sono pronti per essere letti, ...
  - **Registro di controllo**
    - per inviare comandi al dispositivo
  - **Buffer (uno o più) per la “conversione” dei dati**

## Controllori dei dispositivi

- Come avviene accesso ai registri?
  - **Dispositivi mappati in memoria (memory-mapped)**
    - I registri sono visti nello spazio di indirizzamento della memoria
    - Accesso ai registri tramite le istruzioni di accesso alla memoria
      - Necessario disabilitare la cache
    - Permettono di scrivere driver in linguaggio ad alto livello
    - Nessuno speciale accorgimento per la protezione
      - Sufficiente allocare lo spazio di indirizzamento di I/O fuori dallo spazio utente
  - **Dispositivi mappati su I/O (I/O-mapped)**
    - Accesso ai registri tramite istruzioni specifiche
    - Nessun problema di gestione della cache
  - **Soluzioni ibride (es.: Pentium)**
    - Registri → I/O mapped
    - Buffer → memory mapped

## Accesso ai dispositivi di I/O

- Opzioni
  - Polling (controllo diretto o I/O programmato)
  - Interrupt
  - DMA (Direct memory access)

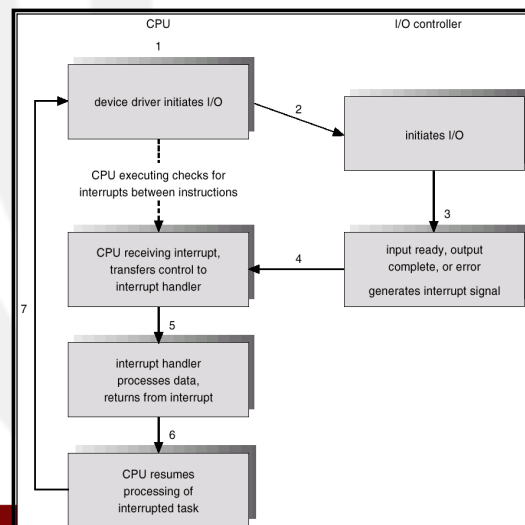
## Polling

- Determina lo stato del dispositivo mediante lettura ripetuta del busy-bit del registro di status
  - Es.: Quando il busy bit è a 0 il comando viene scritto nel registro di controllo e il command-ready bit del registro di status viene posto a 1, quindi l'operazione di I/O viene eseguita
  - Ciclo di attesa attiva → spreco di CPU

## Interrupt

- Dispositivo di I/O “avverte” la CPU tramite un segnale su una connessione fisica
- Problematiche gestite da controllore di interrupt (circuito)
  - Interrupt possono essere mascherabili
    - Interrupt ignorabile durante l'esecuzione di istruzioni critiche
  - Interrupt sono numerati
    - Valore = indice in una tabella (vettore di interrupt)
    - Vettore di interrupt
      - “Consegna” l'interruzione al gestore corrispondente
      - Basato su priorità
  - Interrupt multipli sono ordinati
    - Interrupt con priorità + alta prelaionano quelli con priorità + bassa

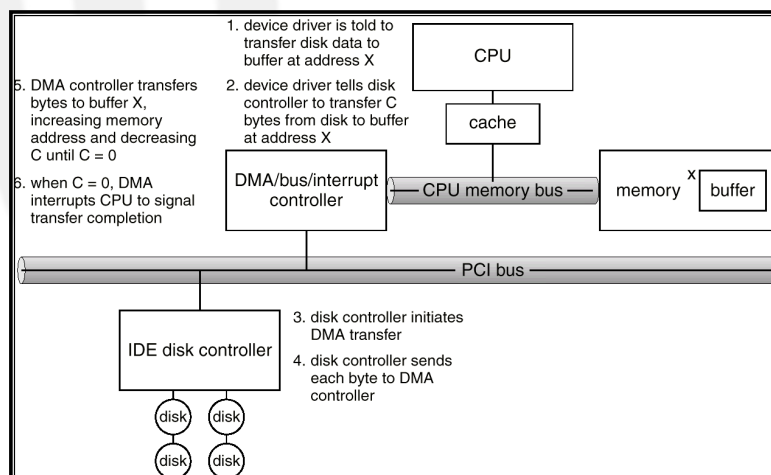
## Ciclo di I/O basato su interrupt



## DMA - Direct Memory Access

- Pensato per evitare I/O programmato (PIO) per grandi spostamenti di dati
  - Usare CPU per controllare registro di stato del controllore e trasferire pochi byte alla volta è uno spreco
- Richiede esplicito HW (DMA controller)
- Basato sull'idea di bypassare la CPU per trasferire dati direttamente tra I/O e memoria
  - Per effettuare un trasferimento la CPU invia al DMAC:
    - L'indirizzo di partenza dei blocchi/memoria da trasferire
    - L'indirizzo di destinazione
    - Il numero di byte da trasferire
    - La direzione del trasferimento
  - Il DMA controller gestisce il trasferimento, comunicando con il controllore del dispositivo mentre la CPU effettua altre operazioni
  - Il DMA controller interrompe la CPU al termine del trasferimento

## Trasferimento con DMA



# INTERFACCIA DI I/O

## Caratteristiche dei dispositivi di I/O

- I dispositivi di I/O si differenziano per molti aspetti

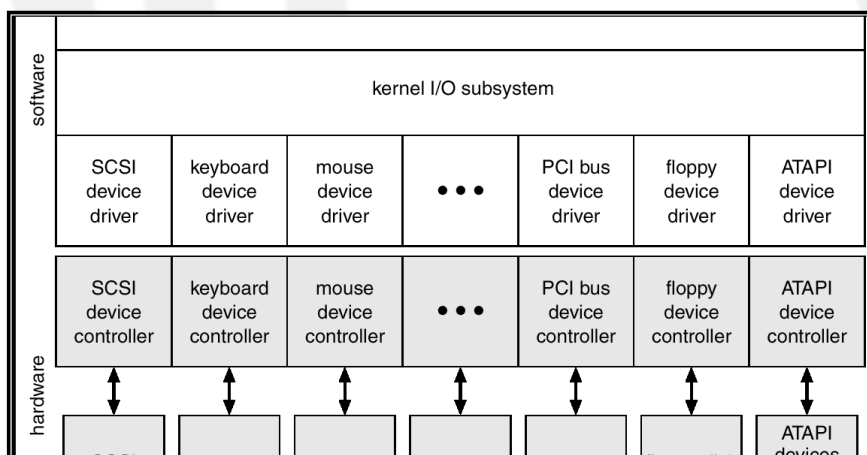
| aspect             | variation   | example                               |
|--------------------|---|---------------------------------------|
| data-transfer mode | character<br>block  | terminal<br>disk                      |
| access method      | sequential<br>random  | modem<br>CD-ROM                       |
| transfer schedule  | synchronous<br>asynchronous                                       | tape<br>keyboard                      |
| sharing            | dedicated<br>sharable   | tape<br>keyboard                      |
| device speed       | latency<br>seek time<br>transfer rate<br>delay between operations |                                       |
| I/O direction      | read only<br>write only<br>read/write                             | CD-ROM<br>graphics controller<br>disk |



## Interfaccia di I/O

- Come è possibile trattare i differenti dispositivi in modo standard ?
  - Usando abstraction, encapsulation e software layering per “nascondere” le differenze al kernel del S.O.
  - Ovvero costruendo un’interfaccia comune
    - Insieme di funzioni standard
    - Le differenze sono incapsulate nei device driver
- Interfacce semplificano il lavoro del S.O.
  - Posso aggiungere nuovo HW senza modificare S.O.

## Struttura a livelli dell’I/O



## Dispositivi a blocco e a carattere

- **Interfaccia dispositivi a blocchi**
  - Memorizzano e trasferiscono dati in blocchi
  - Lettura/scrittura di un blocco indipendentemente dagli altri
  - Comandi tipo: read, write, seek
  - Dispositivi tipici: dischi
  - Memory-mapped I/O sfrutta block-device driver
- **Interfaccia dispositivi a carattere**
  - Memorizzano/trasferiscono stringhe di caratteri
  - No indirizzamento (no seek)
  - Comandi tipo: get, put
  - Dispositivi tipici: terminali, mouse, porte seriali

## SOFTWARE DI I/O

## Software di I/O

- **Obiettivi**
  - Indipendenza dal dispositivo
  - Notazione uniforme
  - Gestione degli errori
  - Gestione di varie opzioni di trasferimento (sincrono/asincrono, ...)
  - Prestazioni
- **Organizzazione per livelli di astrazione**
  1. Gestori degli interrupt
  2. Device driver
  3. SW del S.O. indipendente dal dispositivo
  4. Programmi utente

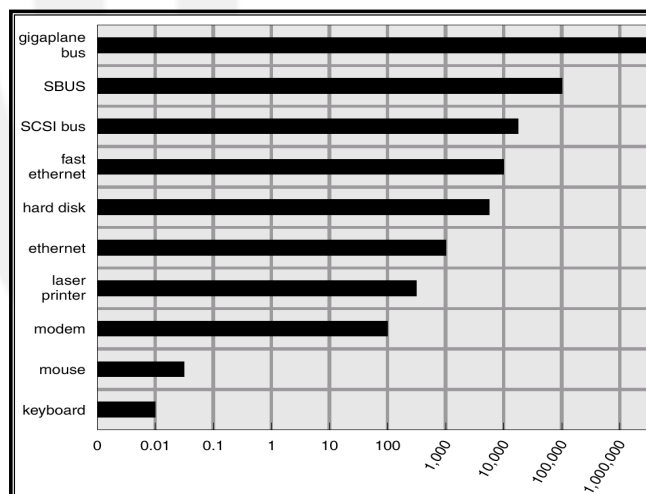
## Software di I/O

- **Gestori degli interrupt**
  - Astratti il più possibile dal resto del S.O.
  - Bloccaggio/sbloccaggio processi (semafori, segnali, ...)
- **Device driver**
  - Obiettivo: tradurre le richieste astratte del livello superiore in richieste device-dependent
  - Contengono tutto il codice device-dependent
  - Spesso condivisi per classi di dispositivi
  - Interagiscono con i controllori dei dispositivi
  - Tipicamente scritti in linguaggio macchina

## Software di I/O

- SW del S.O. indipendente dal dispositivo
  - Funzioni principali
    - Definizione di interfacce uniformi
    - Naming
      - Come individuare un device, e gestione nomi
    - Protezione
      - Tutte le primitive di I/O sono privilegiate
    - Buffering (Memorizzazione dei dati durante un trasferimento)
      - per gestire differenti velocità
      - per gestire differenti dimensioni (es.: pacchetti sulla rete vengono riassemblati)
    - Definizione della dimensione del blocco
    - Allocazione e rilascio dei dispositivi
    - Gestione errori
      - Tipicamente device-dependent, ma non il loro trattamento

## Velocità di trasferimento



Buffering è giustificato

## Software di I/O

- Spooling: gestione di I/O dedicato (non condivisibile, es. stampante)
  - Più processi possono voler scrivere sulla stampante contemporaneamente, ma le stampe non devono essere interfogliate
  - Dati da processare sono “parcheggiati” in una directory (spooling directory)
  - Un processo di sistema (spooler) è l'unico autorizzato ad accedere alla stampante
  - Periodicamente, lo spooler si occupa di stampare i dati nella spooling directory
- Programmi utente
  - Tipicamente system call per l'accesso ai dispositivi

## Ciclo di vita di una richiesta di I/O

