



# Gestione dell'Input / Output

Prof. Alberto Borghese  
Dipartimento di Scienze dell'Informazione  
[borgnese@dsi.unimi.it](mailto:borgnese@dsi.unimi.it)

Università degli Studi di Milano



## Sommario

**A controllo di programma diretto**

A controllo di programma con polling

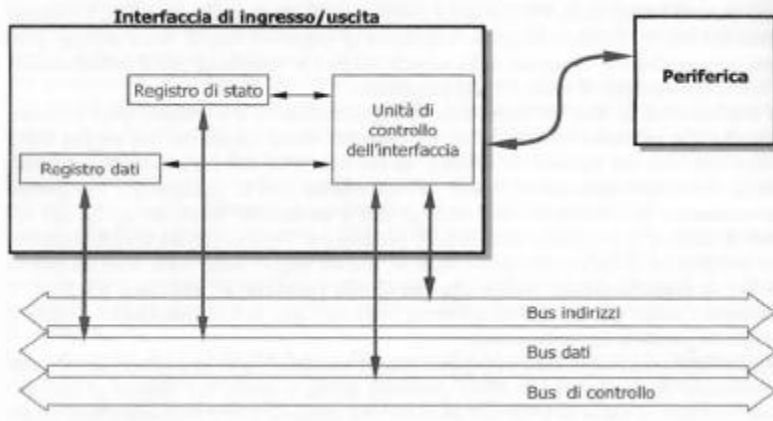
Ad interruzione

Ad accesso diretto alla memoria (DMA)

I dischi



## Modalità trasferimento dati



Parallela (centronics). 1 byte alla volta.

Parallela (bus PCI, bus processore-memoria).

Seriale (RS232, RS432). 1 bit alla volta.

Nuovi standard sono USB, Firewire (IEEE 1394) e Bluetooth / 802.11 / 802.15 (wireless).



## I/O a controllo di programma



E.g. chiamata syscall per la stampa di una stringa.

La periferica ha un ruolo passivo. Il processore esegue tutto il lavoro.

*Svantaggio:* La CPU dopo avere predisposto il controller all'esecuzione dell'I/O si ferma e si mette ad interrogare il registro di stato della periferica in attesa che il **ready bit** assuma un determinato valore. Stato *busy waiting* o *spin lock*.

begin

1. Predisponi i registri del controller ad effettuare una operazione di lettura.
2. While (ready-bit == 0) do;                   // spin lock
3. Carica il dato acquisito;

end;



## Esempio: Receiver



# NB i dispositivi vengono indirizzati tramite gli indirizzi "alti".

```
.text
.globl main
main:
    li $t0, 0xffff0000 # indirizzo del receiver control register
    li $t2, 0xffff0004 # indirizzo del receiver data register

# Ciclo di lettura di un carattere
ciclo: lw $t1, 0($t0)          # Contenuto del registro di controllo
        rem $t1, $t1, 2       # if $t1 == 1 (resto = 1) esci
        beqz $t1, ciclo
        lw $a0, 0($t2)

    li $v0, 10               # exit
    syscall
```



## I/O a gestione di programma - costo



Ipotesi:

- 1) Tastiera gestita a controllo di programma che opera a 0,01Kbyte/s.
- 2) Frequenza di clock: 50Mhz.

Determinare il tempo in cui verrebbe effettivamente utilizzata la CPU per trasferire 1 parola, tenendo conto che ci vogliono 20 cicli di clock per ogni byte.

$$T = 4 / 0,01 \text{ Kbyte /s} = 0,4\text{s}$$

$$\#cicli\_clock = 50 * 10^6 * 0,4 = 20,0 * 10^6$$

Invece ne utilizza solo  $20 * 4 = 80$  per trasferire i dati.

$$\%Sfruttamento \text{ della CPU } \hat{=} (80 / 20,0 * 10^6) * 100 = 0,0004\%$$



## I/O a gestione di programma - costo



### ***Ipotesi:***

- 1) Floppy che opera a 50Kbyte/s.
- 2) Hard-disk che lavora a 2MByte /s.
- 3) Frequenza di clock: 50Mhz.

Determinare la percentuale di tempo in cui verrebbe effettivamente utilizzata la CPU per trasferire 1 parola, tenendo conto che ci vogliono 20 cicli di clock per ogni byte (approssimare 1k = 1,000).

***Floppy-disk:***     4 byte / 50kbyte/s = 80 $\mu$ s fase attiva =>  
50x10<sup>6</sup>/s (#cicli\_clock/tempo) \* 80x10<sup>-6</sup>s (tempo\_trasferimento in #cicli) =  
4000#cicli\_clock => %sfruttamento = (20\*4) / 4x10<sup>3</sup> = 2%

***Hard-disk:***     4 byte / 2Mbyte /s = 2 $\mu$ s fase attiva =>  
50x10<sup>6</sup>/s (#cicli\_clock/tempo) \* 2x10<sup>-6</sup> (tempo\_trasferimento in #cicli) =  
100 cicli\_clock => %sfruttamento = (20\*4) / 100 = 80%.



## Sommario



A controllo di programma diretto

A controllo di programma con polling

Ad interruzione

Ad accesso diretto alla memoria (DMA)

I dischi



# Polling



Interrogazione del registro di stato della periferica.

Ciclo di polling: durante un ciclo di **busy-waiting** su un dispositivo si esegue il **polling** sugli altri dispositivi di I/O.

Quando una periferica necessita di un qualche intervento, si soddisfa la richiesta e si prosegue il ciclo di polling sugli altri I/O.

```
// Leggi dato da perif_x
begin
a.  Predisponi i registri dei controller ad eseguire una read;
b.  if(ready_bit(perif_1) == 1) servi perif_1;  #Esempio: Mouse
    if(ready_bit(perif_2) == 1) servi perif_2;  #Esempio: Floppy disk
    if(ready_bit(perif_3) == 1) servi perif_3;  #Esempio: Disk disk
    ....
    if(ready_bit(perif_n) == 1) servi perif_n;
    goto b;
end;
```



## I/O a gestione di programma – costo polling



### Ipotesi:

- 1) Costo del polling (# cicli di clock per un'operazione di polling, costituita da trasferimento del controllo alla procedura di polling, accesso al dispositivo di I/O, e ritorno al programma utente): 400.
- 2) Frequenza di clock: 500Mhz.

### Determinare l'impatto del polling per 3 dispositivi diversi:

- A) Mouse. Deve essere interrogato almeno 30 volte al secondo per non perdere alcun movimento dell'utente.
- B) Floppy disk. Trasferisce dati al processore in parole da 16 bit ad una velocità di 50 Kbyte/s.
- C) Hard disk. Trasferisce dati al processore in blocchi di 4 parole e può trasferire 4 Mbyte/s.

Supponiamo che il costo del trasferimento per la CPU sia dovuto principalmente alle operazioni di preparazione e di richiesta di bus, mentre il costo per la CPU dovuto al trasferimento tramite il bus sia trascurabile (ad esempio perchè viene utilizzata la modalità *burst* delle DRAM).



## I/O a gestione di programma - costo



### Mouse:

(Per ogni accesso trasferisco 1 byte)  
Occorrono quindi 30 accessi/s.  
In termini di cicli di clock:  $30 \times 400 = 12,000$  cicli\_clock/s  
 $12,000 / 500,000,000 = 0,000024s \Rightarrow 0,0024\%$   
*Piccolo impatto sulle prestazioni.*

### Floppy disk:

Per ogni accesso possiamo trasferire 2byte.  
Occorrono quindi 25k accessi/s.  
In termini di cicli di clock:  $25k \times 400 = 10M$ cicli\_clock/s  $\Rightarrow 2\%$   
*Medio impatto sulle prestazioni.*

### Hard disk:

Per ogni accesso possiamo trasferire 16byte.  
Occorrono quindi 250k accessi/s  
In termini di cicli di clock:  $250k \times 400 = 100M$ cicli\_clock/s  $\Rightarrow 20\%$   
*Alto impatto sulle prestazioni.*



## I/O a controllo di programma



Periferiche pilotate dall'esterno (dall'utente, e.g. mouse)  
Periferiche pilotate dal SO (dischi).

Nei dischi, si potrebbe attivare il polling quando ne è richiesto l'utilizzo.  
Posizionamento delle testine ( $\Rightarrow$  **spin lock**)

- I miglioramenti del polling rispetto al controllo di programma sono molto limitati.
- I problemi principali del polling (e dell'I/O a controllo di programma) sono:
  - con periferiche lente, un eccessivo spreco del tempo di CPU, che per la maggior parte del tempo rimane occupata nel ciclo di busy waiting.
  - Con periferiche veloci, il lavoro svolto dalla CPU è quasi interamente dovuto all'effettivo trasferimento dei dati.



## Sommario



A controllo di programma diretto

A controllo di programma con polling

Ad interruzione

Ad accesso diretto alla memoria (DMA)

I dischi



## Interrupt



E' la periferica a segnalare al processore (su una linea del bus dedicata) di avere bisogno di attenzione.

La segnalazione viene chiamata *interrupt* perché interrompe il normale funzionamento del processore (*interrupt request*).

Quando il processore "se ne accorge" (fase di fetch), riceve un segnale di *interrupt acknowledge*.

Viene eseguita una procedura speciale, chiamata *procedura di risposta all'interrupt*.

Problema: Il programma utente deve potere procedere dal punto in cui è stato interrotto → *Salvataggio del contesto*.



## Interrupt – esempio – comando print



1. Invio del comando print.
2. Se la periferica è in stato busy, CPU torna alla sua attività, scaricando sul registro di controllo la richiesta di output.
3. Quando la periferica diventa ready, viene inviato un interrupt.
4. Il programma di risposta all'interruzione, provvederà a trasferire alla periferica il dato che si vuole stampare.



## I/O ad interrupt - costo



### Hard disk:

Frequenza di clock è 500Mhz

Trasferimento di blocchi di 4 parole

Trasferimento a 4Mbyte/s

Il disco sta trasferendo dati solamente per il 5% del tempo.

Il costo di ogni interruzione è 500 cicli di clock.

- Trasferimento di 1Mword/s => Occorrono 250k interruzioni/s
- Costo dell'interruzione  $250k \text{ int/s} * 500 \text{ cicli\_clock} = 125M \text{ cicli\_clock/s}$
- Frazione di utilizzo del processore per il trasferimento (interrupt) nel caso di trasferimento continuo da disco:  $125M / 500M = 25\%$
- Frazione di utilizzo del processore, tenendo conto che il disco trasferisce solo per il 5% del tempo:  $125M / 500M * 0.05 = 1,25\%$

**NB L'interrupt è più costoso del polling dal punto di vista dell'esecuzione in senso stretto, ma il costo si recupera perchè l'esecuzione della risposta all'interrupt è attiva solamente in concomitanza dell'interrupt.**





## Interrupt gerarchici



Accodamento degli input: FIFO.  
Annidamento degli input: LIFO (cf. stack)

*Occorre definire una priorità.*

### Maschere di interrupt.

- Ad ogni interrupt viene associato un livello.
- Il livello corrente è associato allo stato del sistema.
- La maschera dell' interrupt viene memorizzata nello status register (8 livelli per il MIPS)
- La maschera degli interrupt pending viene caricata nel cause register. Per ogni bit a 1, esiste pending un interrupt di quel livello.

### Codifica di priorità.



## Sommario



A controllo di programma diretto

A controllo di programma con polling

Ad interruzione

**Ad accesso diretto alla memoria (DMA)**

I dischi



# DMA



Tra il momento in cui termina l'invio del comando al controller ed il momento in cui il dato è disponibile sul controller, la CPU può fare altro (tipicamente l'esecuzione di un altro programma).

Il meccanismo interrupt driven non svincola la CPU dal dovere eseguire le operazioni di trasferimento dati.

Per periferiche veloci, le operazioni di trasferimento dati occupano un tempo preponderante rispetto al tempo speso in spin lock.

Per evitare l'intervento della CPU nella fase di trasferimento dati, è stato introdotto il protocollo di trasferimento in Direct Memory Access (DMA).

Viene disaccoppiato il colloquio processore-Memoria dal colloquio IO-Memoria. Questo è reso più facile dalla struttura a bus gerarchici.



# Caratteristiche della DMA



Il DMA controller è un processore specializzato nel trasferimento dati tra dispositivo di I/O e memoria centrale.

Per attivare il trasferimento viene richiesto alla CPU:

1. Spedire al DMA controller il tipo di operazione richiesta
2. Spedire al DMA controller l'indirizzo da cui iniziare a leggere/scrivere i dati.
3. Spedire al DMA controller il numero di byte riservati in memoria.

Per attivare il trasferimento al controller viene richiesta la corretta lettura dello stato della memoria e l'aggiornamento dell'indirizzo a cui trasferire il dato. *E' il controller che gestisce il trasferimento del singolo dato.*



## Caratteristiche della DMA



La CPU si svincola completamente dall'esecuzione dell'operazione di I/O.

Il controller avvia l'operazione richiesta e trasferisce i dati da/verso memoria mentre la CPU sta facendo altro.

Dopo avere trasferito tutti i dati, il DMA invia un interrupt alla CPU per segnalare il completamento del trasferimento.

*La CPU perciò controlla il controller.*



## I/O DMA - costo



### Hard disk:

Frequenza di clock è 500Mhz

Trasferimento di blocchi di 8kbyte per ogni DMA.

Trasferimento a 4Mbyte/s

Il costo dell'inizializzazione del DMA è di 1000 cicli di clock.

Il costo dell'interruzione al termine del DMA è di 500 cicli di clock.

### Per ciascun trasferimento DMA occorre:

$1000 + 500$  cicli di clock = tempo di inizio + tempo di fine

Numero di DMA:  $4(\text{Mbyte/s}) / 8\text{kbyte} = 500 / \text{s}$

Numero di cicli di clock richiesti:  $1500 * 500 = 750,000$

Frazione del processore utilizzata:  $750\text{k} / 500\text{M} = 0,2\%$

Problema?



## Sommario



A controllo di programma diretto

A controllo di programma con polling

Ad interruzione

Ad accesso diretto alla memoria (DMA)

**I dischi**



## Dischi magnetici



- Consentono di memorizzare dati in modo non volatile.
- I dati sono letti/scritti mediante una testina.
- I dischi magnetici sono di due tipi principali:
  - ◆ hard disk
  - ◆ floppy disk (messi in commercio da Apple e Tandy nel 1978). In precedenza esistevano solamente le cassette magnetiche, a loro volta evoluzione dei nastri magnetici immessi sul mercato nel 1934 in Germania dalla IG Farben, ora Basf, per un magnetofono AEG.



## Hard disk



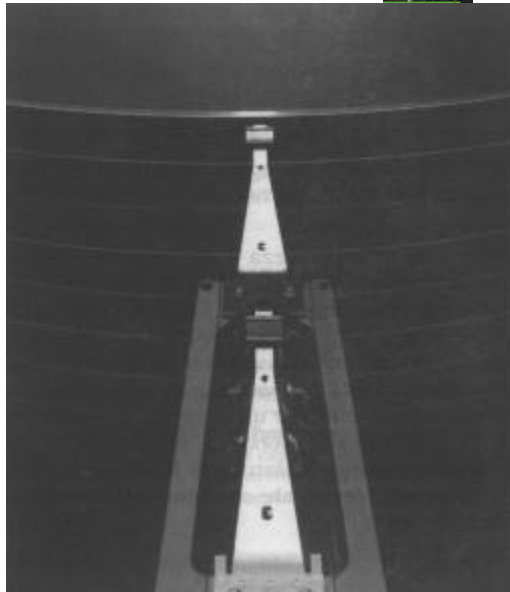
- Costituiti da un insieme di piatti rotanti (da 1 fino a 25) ognuno con due facce.
- La pila dei piatti viene fatta ruotare alla stessa velocità (5,400 – 10,000 rpm = revolutions per minute).
- Ogni faccia è divisa in circonferenze concentriche chiamate **tracce** (1000-5000).
- Ogni traccia è suddivisa in **settori** (64 - 200).
- Il settore è la più piccola unità che può essere letta/scritta da/su disco (blocco da 512 - 1024 byte o oltre).
- Esiste una testina per ogni faccia.
- Le testine di facce diverse sono collegate tra loro e si muovono solidalmente.



## Hard disk



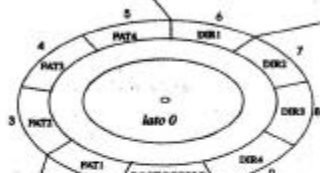
- Le testine si muovono in modo solidale.
- L'insieme delle tracce di ugual posto su piatti diversi è chiamato **cilindro**.
- La quantità di dati che possono essere memorizzati per traccia dipende dalla qualità del disco.
- Solitamente, ogni traccia di un disco contiene la stessa quantità di bit  $\Rightarrow$  le tracce più esterne memorizzano informazione con densità minore.



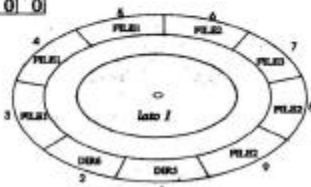


File name size date time FAT Attribute

FILE1	1340	04-11-94	13:15	3	A...
FILE2	1500	07-01-94	10:07	6	A...
FILE3	412	09-23-94	11:55	7	A...



1	2	3	4	5	6	7	8	9
X	X	X	X	EOF	X	X	X	X
EOF	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0



## Hard-disk: memorizzazione delle informazioni

La traccia 0 contiene il contenuto del disco.



## Hard disk – lettura / scrittura

- Per leggere/scrivere informazioni sono necessari tre passi:
  - ◆ la testina deve essere posizionata sulla traccia corretta;
  - ◆ il settore corretto deve passare sotto la testina;
  - ◆ i dati devono essere letti o scritti.
- **Tempo di seek (ricerca):** tempo per muovere la testina sulla traccia corretta.
- **Tempo di rotazione:** tempo medio per raggiungere il settore da trasferire (tempo per 1/2 rotazione).
- **Tempo di trasferimento:** tempo per trasferire l'informazione.
- A questi tempi va aggiunto il tempo per le operazioni del **controller**.



## Hard Disk - Seagate Ceetah 18XL



Dimensioni: 101.6 x 146.1 x 25.4mm.  
Capacità: 18.2 Gbyte.

Forma: low-profile.  
Default Buffer (cache) Size 4,096 Kbytes

Peso: 0.68kg.  
Spindle Speed 10,000 RPM

Number of Discs (physical): 3  
Total Cylinders: 14,384

Number of Heads (physical): 6  
Bytes Per Sector: 512

Internal Transfer Rate (min-max): 284 Mbits/sec - 424 Mbits/sec  
Formatted Int Transfer Rate (min-max) 26.6 MBytes/sec - 40.5 MBytes/sec  
External (I/O) Transfer Rate (max): 200 MBytes/sec  
Avg Formatted Transfer Rate: 35.5 MBytes/sec

Average Seek Time, Read-Write: 5.2-6msec typical  
Track-to-Track Seek, Read-Write: 0.6-0.8msec typical  
Average Latency: 2.99 msec

Typical Current (12VDC +/- 5%): 0.5 amps  
Typical Current (5VDC +/- 5%): 0.8 amps  
Idle Power (typ): 9.5 watts



## Hard disk - prestazioni



- Tempo medio di seek: da 8 a 20 ms (può diminuire di più del 75% se si usano delle ottimizzazioni).
- Tempo medio di rotazione: da 2.8 ms a 5.6 ms.
- Tempo medio di trasferimento: 2/15 MB per secondo e oltre con cache.
- Tempo di controllo (utilizzato dalla logica del controller).

Qual è il tempo di lettura/scrittura di un settore di 512byte in un disco che ha velocità di rotazione di 7,200 rpm? Il tempo medio di seek è di 12ms, la velocità di trasferimento di 10Mbyte/s ed il tempo aggiuntivo richiesto dal controllore è di 2ms.

$$12ms + 4,2ms + 0,5kbyte / 10Mbyte/s + 2ms = 12 + 4,2 + 0,05 + 2 = 18,25ms$$

Per un tempo di seek medio pari al 25% del tempo nominale ( $t_{seek} = 3ms$ )  
 $3ms + 5,6ms + 0,5kbyte / 10Mbyte/s + 2ms = 9,25ms$



# RAID



RAID è un acronimo che sta per Redundant Array of Independent Disks (originariamente, 1988, stava per Redundant Array of Inexpensive Disks).

Ha queste caratteristiche:

- 1) RAID è un insieme, array, di dischi fisici visto dal sistema operativo come un drive logico singolo.
- 2) I dati vengono distribuiti attraverso i dispositivi fisici dell'array di dischi.
- 3) La capacità ridondante dei dischi viene utilizzata per memorizzare l'informazione di parità, che garantisce di potere recuperare i dati in casi di guasto (i guasti risultano più frequenti per la maggiore complessità dell'HW).



# CD-ROM / DVD



- I CD-ROM sono basati sulla tecnologia laser per la memorizzazione delle informazioni. Vennero lanciati sul mercato nel 1982 da Philips e Sony per la registrazione di suoni.
- Memorizzano l'informazione codificata con incisioni di forme caratteristiche sulla superficie del disco.
- Un raggio laser colpisce la superficie del disco e viene da questa riflesso in modo diverso a seconda della forma della superficie colpita.
- Su CD-ROM è possibile immagazzinare informazione con una densità maggiore rispetto ai dischi magnetici.
- Un CD-ROM può memorizzare più di 650 MB di dati.
  
- Un DVD (Digital Video Disk) arriva a memorizzare 15.90 Gbyte (DVD-18). Esistono diversi dialetti e diversi formati HW.





# Sommario



A controllo di programma diretto

A controllo di programma con polling

Ad interruzione

Ad accesso diretto alla memoria (DMA)

I dischi