オペレーティングシステム

第7回(2009.05.28)

仮想資源管理

理想の××、究極の××

- ●「理想の」生活
 - ●高い給料、素敵な家族、快適な住居・・・
- ●ところが現実は・・・
 - 高い給料を取る⇔責任が重い/仕事が大変
 - ●素敵な家族⇔長所も欠点もある(お互い様)
 - 快適な住居⇔実際に住むと様々な問題が・・・
- ●「物理的制約」は、万事に関わってくる

「理想」⇒「本質」を考えること?

- Information Hiding
 - ●個々の、現実に対応する細かい部分を、表に見せない。
 - 例えば、昨日、夫婦で(彼・彼女と)喧嘩した。 ←誰も聞いてない!
 - ⇒ 生活に属する部分は、「仕事」には必要ない。
 - 本質に関する部分だけを表に出す、ということは
 - 不必要な情報を、相手に伝えない、気にさせない。
 - 機能だけを追及できる。
- 現実の様々な制約を、一切忘れて設計する。⇒"Virtual"な世界

コンピュータの機能を考える

- メールを送受信する。
 - ポート番号、インターネット接続の中継地情報、回線の空き容量、などなど、一切を気にせずに使える。
 - •「物理的な設定・制約」
 - 使うときには、全く気にする必要がない。
 - 「不要な情報は、表に出さない」
 - 「メール」としての抽象化
 - 表は同じに見えても、内部動作は、大学のLANやBフレッツなど、様々に異なる。
- ユーザは、「メールアドレス」と「相手」以外の一切 の情報を必要としない。

仮想化技術

- 物理的な制約を、表に出さずに、「本質」だけを考えていればいいようにする。
- メモリ
 - 仮想メモリ ← 実装されているメモリ量を意識させない。
- 周辺機器
 - デバイスドライバでの仮想化
- 仮想コンピュータ
 - Windowの一つ一つが、「コンピュータ」として考えられる。
 - 1台のコンピュータを、複数のコンピュータとして使う。
 - 仮想「巨大」コンピュータ ← Grid Computing
 - 複数のコンピュータを、1台のコンピュータとして使う。
- 仮想現実
 - 現実社会の、「実質部分」だけを抽出する。
 - ヒトと会って話す、物を売買する、などなど

Virtual の日本語訳

- Virtual -- 実質的な
- 教科書P137
- 「仮想」-- 様々な物理的な制約から解放されて、物事の「本質」的な部分だけを抽出したらどうなるか、という考え方が基本にある。
 - 「物理的な制約を離れた」という言葉から、仮想と訳された。
- 哲学で、「形而上学」と「形而下学」という二つの言葉がある。
 - ●「形而下学」=「物理学」
 - この「仮想化」という語は、この「形而上」に近い。

形而上学と形而下学

- 物理学を「対象の振る舞いの法則」について考えるものだとするなら形而上学は「法則が存在する理由」を問うものだと言える。「りんごが落下するときにどのような落下の仕方をするか」は物理学で説明出来るが「なぜそのような法則が存在するのか」については物理学で説明出来ない。このような問いかけを形而上学的だと表現する。
 - Wikipediaより
- 形而上学(Metaphysics)
 - 砂 形而下学:「時間、空間の中に形をとってあらわれるもの」:物理学、医学など

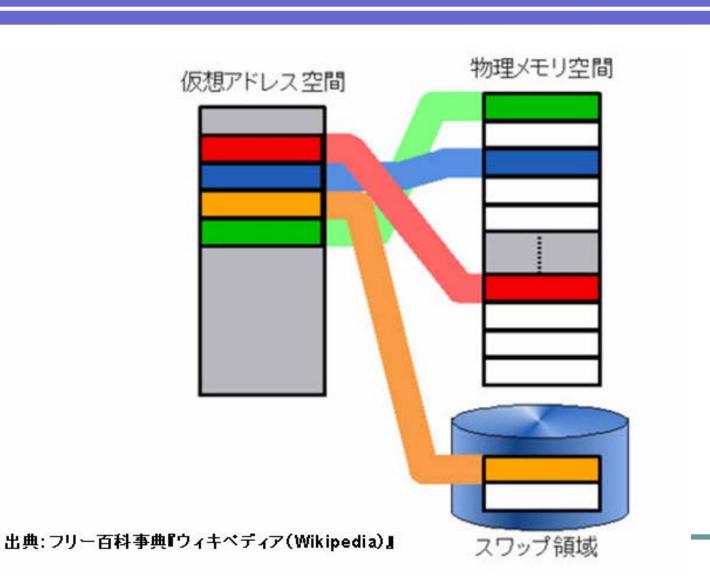
資源の仮想化

- あれもこれも扱うと、テーマが広すぎるので以下の テーマだけ掘り下げて見てみます。
 - 仮想メモリ技術
 - 周辺機器の仮想化(抽象化)
 - 仮想端末(Window技術)
 - 表示言語の仮想化
 - ※ 分散コンピューティング(Network Computing, Grid Computing, Java technologyなど)の話題は「分散オペレーティングシステム」の回に扱います。

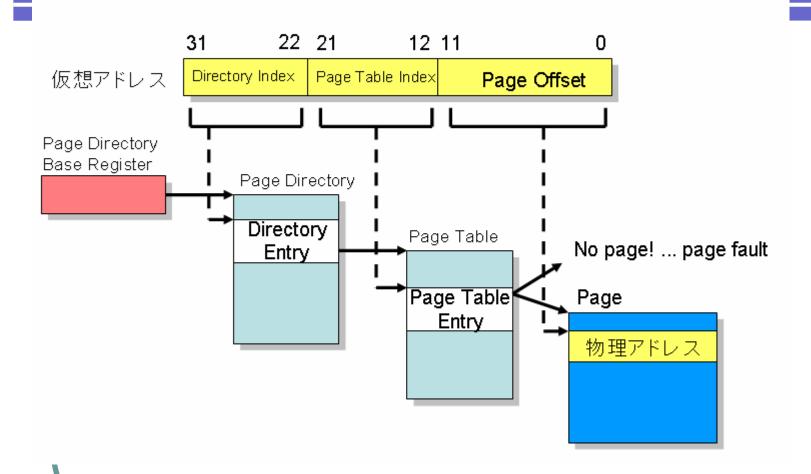
仮想メモリ

- ボードに、メモリが実装されている。
 - ⇒だけど、実際に使うのは「仮想メモリ」
 - 「論理的なアドレス」をプログラムに見せる。
 - 論理アドレス=仮想アドレス
 - 実メモリは、「仮想メモリ」を実現するための手段(記憶用の資源)である。

アドレスのマッピング



MMUでのアドレス変換



論理アドレスと実アドレス

論理アドレスを物理アドレスに割り振るために、アドレス変換を行う。

- CPUの外には、実アドレスだけが存在する。
- ユーザプログラムには、仮想アドレスだけが存在する。

メモリのページ化

- メモリを、小口の任意サイズに切るのでは なく、全体を「ページ」単位で管理する。
 - ヒープメモリ内部で、必要なメモリを割り付けるのとは、別のロジックである。
- 教科書P138

アドレス変換のあれこれ

- ページフォールト
 - 対応するページがない!
 - ページフォールトを起こさせて、その割込み処理で割り付ける。
- ページイン/ページアウト
 - 物理メモリがいっぱいになった時、SWAP領域にメモリページを退避する(ページアウト)。もしくは、ページを 読み戻す。(ページイン)
- ページキャッシュ
 - 頻繁に呼び出されているページを、キャッシュに持つ

デバイスの抽象化

- 様々な機器を、「ファイル」として抽象化する。
 - データを入力する = read
 - データを出力する = write
 - 機器を初期化する = open / create
 - ハードウェアの接続を終了する = close
- 機器ごとの特性は知る必要があるが、プログラマは、個々の「機器」の違いを気にする必要がない。

デバイスドライバ

- 機器に対するアクセスや、細かい制御方法 の違いを、デバイスドライバの中で全て定 義して、表に見せない。

 - 自分の使っている周辺機器のメーカーを 知る必要がない。(知らないことも多い)

「印刷」の例

- 以下のすべてが「印刷」で処理される
 - ・プリンタへの印刷
 - PDFファイルの作成
 - FAXの送信
- ●「動作」の仮想化

仮想端末(Window)

- かつての「コンピュータ像」は
 - 1台のコンピュータ
 - (has-a) 1つのコンソール(キーボード、画面)
 - <u>(is-a)</u> 1つのプロセス
 - (has-a) 1人のユーザ
- マルチプロセスが実現して、1台のコンピュータで 複数の「画面」が必要になった。
 - この「操作用画面」が、Windowになった。
 - 一つ一つのWindowが、「仮想端末」である。
 - Windowーつーつが、「独立したコンピュータ」としての性質を持てる。

Virtual Computerの技術

- Virtual PC
- Windows Vista上で、
 - Windows 98を走らせる。
 - LINUXを走らせる。
- Mac上で、Windows XPを走らせる。
- OSをエミュレーションする。
 - コンピュータそのものの仮想化技術

スケジューリング

- プロセスのスケジューリング
- メモリのスケジューリング
- 仮想資源を「実資源」に割り当てるためのロジック・アルゴリズム ⇒ スケジューリング
- スケジューリングの性能の良し悪しが、そのままコンピュータの性能の良し悪しにつながる。
 - 教科書:P191

表示言語の仮想化

- ユーザにメッセージを伝える。
 - 日本人には日本語、アメリカ人には英語・スペイン語、 パプアニューギニア人にはピジン語・・・
- 仮想化した「言語」
 - 仮想化したものから、現実の自然言語へのドライバが あれば、一つのプログラムが様々な言語に対応できる。
 - ⇒ まだ実現していないテクノロジー
- ユーザへのプレゼンテーション層を分離する、という考え方ができる。

フォント十コード



分散コンピューティング

- 一つの「プログラム」を、複数のコンピュータ(計算機能単位)上で実行し、それが互いに通信しあって、パフォーマンスを高める手法
 - マルチコア
 - 一つのCPUパッケージ内に複数のCPUコア(計算機能)を持ち、マルチスレッドで実行する。
 - マルチプロセッサ
 - 一つのCPU筐体内部に複数のCPUパッケージを実装
 - マルチコンピュータ
 - 複数のコンピュータがネットワーク上で結合している。
- グリッドコンピューティング(Grid Computing)
 - 暗号解読や、素数を求めるなど、大規模な計算を行う際に、ネットワークに接続された多数のコンピュータに計算機能を割り振り、その結果を別のコンピュータが利用する。

まとめ

- OSでは、物理的な制約を回避するために仮想化技術が用いられている。
- 仮想化は、物理的な個々の差異を吸収する目的でも使用されている。
- 「仮想化」は、日本語訳で「仮想」という語が割り当てられたが、「実質化」が適当。
- 仮想メモリでは、アドレスの変換技術でシステムのパフォーマンスが分かれる。
- デバイスドライバを使用すると、周辺機器の差異が吸収される。
- 「コンピュータ」そのものを仮想化する技術がある。
- 表示言語の仮想化が可能であれば、言葉の違いを意識せずにプログラム開発ができる。