

Töö nr.1 - mälu juhtimine
Erki Suurjaak
970772
LAP31

Programm simuleerib mälu töö juhtimist. Mäluna kasutatakse 64 märgi pikkust stringi, kus üks märk tähendab ühte mälublootti ja võimalikud väärtsed on :

0 - Mälublokk on tühi ja kasutatav

* - Mälublokk sisaldb informatsiooni (* on suvaline sümbol (ASCII kood > 48))

- Mälublokk on märgistatud prahina ja ei ole kasutatav

Mälupildi lõpus olev märk "-" tähendab, et mälu vabastati. "+" tähendab, et mälu reserveeriti.

Mälu reserveeritus kasvab umbes 80%-ini, kahaneb siis umbes 50%-ini ja kasvab uuesti umbes 75%-ini. Mälu reserveeritakse/vabastatakse iga variandi puhul umbes 72 korda.

Mälu täitmine toimub järgmiselt:

- mällu pandava elemendi maht on juhuslik suurus, võimalikud väärtsused on 1..5 märki
 - vastavalt algoritmile kas leitakse esimene sobiv blokk või valitakse kõigist võimalikest blokkidest sobivaim (s.o. kuhu element kõige täpsemalt ära mahub). Kui elementi ei ole võimalik ühe tükina mällu paigutada, siis ta fragmenteeritakse.

Mälu vabastamine toimub järgmiselt:

- valitakse suvaline mällu pandud element
 - vastavalt algoritmile kas tehakse elemendi all olnud mälu kohe kasutuskõlblikuks või märgistatakse prahina; viimasel juhul koristatakse prathi siis, kui mällu enam elemente ei mahu.

Variant #1 - mälu vabastamisel suunatakse vabastatud blokid vabade blokkide hulka ja mälu reserveerimisel leitakse esimene sobiv blokk

Variant #1 - mälu vabastamisel suunatakse vabastatud blokid vabade blokkide hulka ja mälu reserveerimisel leitakse kõige sobivam blokk

Variant #3 - mälu vabastamisel märgistatakse vabastavad blokid prahina ja mälu reserveerimisel leitakse esimene sobiv blokk

##WWY4]0##VVVV:::##00????@0##000FFFGGGGHHH###00NNNNOOPPPRRS
##WW#4]0##VVVV:::##00????@0##000FFFGGGGHHH###00NNNNOOPPPRRS
00WW04]000VVVV:::0aa????@0000000FFFGGGGHHH00000NNNNOOPPPRRS
00WW04]000VVVV###0aa????@0000000FFFGGGGHHH00000NNNNOOPPPRRS
00WW04]000#####0aa????@0000000FFFGGGGHHH00000NNNNOOPPPRRS
00WW04]000#####0aa????#0000000FFFGGGGHHH00000NNNNOOPPPRRS
00WW04]000#####0aa????#eeee000FFFGGGGHHH00000NNNNOOPPPRRS
00WW04]000#####0aa????#eeee000FFFGGGGHHH00000NNNNOOPPPRRS
00WW04]000#####0aa????#eeee000FFFGGGGHHH00000NNNNOOPPP##\$
00WW04]000#####0aa????#eeee000FFFGGGGHHH00000NNNNOOPPP##\$
00WW04]000#####0aa????#eeee000FFFGGGGHHH00000NNNNOOPPP##\$
iiWW0##000#####0aa????#eeee000FFFGGGGHHH00000NNNNOOPPP##\$
iiWW0##000#####0aa????#eeee000FFFGGGG##00000NNNNOOPPP##\$
iiWW0##kk0#####0aa????#eeee000FFFGGGG##00000NNNNOOPPP##\$
iiWW0##kk0#####1laa????#eeee000FFFGGGG##00000NNNNOOPPP##\$
iiWW0##kk0#####1laa????#eeee000FFFGGGG##00000NNNNOOPPP##\$
iiWW0##kk0#####1laa????#eeee000FFFGGGG##nnnn0NNNNOOPPP##\$
iiWW0##kk0#####1laa????#eeeeoo0FFFGGGG##nnnn0NNNNOOPPP##\$
iiWWp##kzp#####1laa????#eeeeoo0FFFGGGG##nnnnpNNNNOOPPP##\$
iiWWp##kzp#####1laa????#eeeeoo0FFFGGGG##nnnnpNNNNO#####\$
iiWWpr0kp00000001laa????0eeeeoo0FFFGGGG0000nnnnpNNNNO00000000
iiWWprsckp00000001laa????0eeeeoo0FFFGGGG0000nnnnpNNNNO00000000
iiWWprsckpt00000001laa????0eeeeoo0FFFGGGG0000nnnnpNNNNO00000000
iiWWprsckpt00000001laa????0eeeeoo0##GGGG0000nnnnpNNNNO00000000
iiWWprsckptv0000001laa????0eeeeoo0##GGGG0000nnnnpNNNNO00000000
iiWWprsckptvwww001laa????0eeeeoo0##GGGG0000nnnnpNNNNO00000000
iiWWprsckptvwxx001laa????0eeeeoo0##GGGG0000nnnnpNNNNO00000000
iiWWprsckptvwxx001laa????0##oop##GGGG0000nnnnpNNNNO00000000
iiWWprsckptvwxx001laa????0##oop##GGGGzzzznnnnpNNNNO00000000
iiWWprsckptvwxx001laa????0##oop##GGGGzzzznnnnpNNNNO{ {{ { 000

Variant #3 - mälu vabastamisel märgistatakse vabastavad blokid prahina ja mälu reserveerimisel leitakse kõige sobivam blokk

#####6666777#### ; ; ; #####>>? ?@@@BCCDDDFGGHHJKKL000000000000
#####6666777#### ; ; ; #####>>? ?@@@BCCDDDF#HHHJKKL000000000000
#####6666777#### ; ; ; #####>>? ?@@@BCCDDDF#HHHJKKLNNN00000000
#####6666777#### ; ; ; #####>>? ?@@@BCCDDDF#HHHJKKLNNNOOO0000
#####6666777#### ; ; ; #####>>? ?@@@BCCDDDF#HHHJKKLNNNOOOOPPP0
#####6666777#### ; ; ; #######? ?@@@BCCDDDF#HHHJKKLNNNOOOOPPP0
#####6666777#### ; ; ; #######? ?@@@BCCDDDF#HHHJKKLNNNOOOOPPPR
00000000666677700000 ; ; ; 000000? ?@@@BCCDDDFSSHHJJKKLNNNOOOOPPPR
000000006666777TTT00 ; ; ; 000000? ?@@@BCCDDDFSSHHJJKKLNNNOOOOPPPR
000000006666777TTT00 ; ; ; 000000? ?@@@#CCDDDFSSHHJJKKLNNNOOOOPPPR
000000006666777TTT00 ; ; ; VVV000? ?@@@#CCDDDFSSHHJJKKLNNNOOOOPPPR
000000006666777TTT00 ; ; ; VVVWWW? ?@@@#CCDDDFSSHHJJKKLNNNOOOOPPPR
000000006666777TTT00 ; ; ; VVVWWWW? ?@@@#CCDDDFSS##JJKLNNNOOOOPPPR
000000006666777TTTYY ; ; ; VVVWWWW? ?@@@#CCDDDFSS##JJKLNNNOOOOPPPR
000000006666777TTTYY ; ; ; VVVWWWW##? ?@@@#CCDDDFSS##JJKLNNNOOOOPPPR
00000000##777TTTYY ; ; ; VVVWWWW##? ?@@@#CCDDDFSS##JJKLNNNOOOOPPPR
00000000##777TTT## ; ; ; VVVWWWW##? ?@@@#CCDDDFSS##JJKLNNNOOOOPPPR
]]]00000##777TTT## ; ; ; VVVWWWW##? ?@@@#CCDDDFSS##JJKLNNNOOOOPPPR
]]]00000##777TTT## ; ; ; VVVWWWW##? ?@@@#CCDDDFSS##JJK#NNNNOOOOPPPR
###00000##777TTT## ; ; ; VVVWWWW##? ?@@@#CCDDDFSS##JJK#NNNNOOOOPPPR
###00000##777TTT## ; ; ; VVVWWWW##? ?@@@#CC##FSS##JJK#NNNNOOOOPPPR
###aaaa0##777TTT## ; ; ; VVVWWWW##? ?@@@#CC###FSS##JJK#NNNNOOOOPPPR
###aaaa0##777TTT## ; ; ; VVVWWWW##? ?@@@#CC###SS##JJK#NNNNOOOOPPPR
###aaaa0##777TTT## ; ; ; VVVWWWW##? ?@@@######SS##JJK#NNNNOOOOPPPR
###aaaa0##777TTT## ; ; ; #####WW##? ?@@@######SS##JJK#NNNNOOOOPPPR
eeeeaaa0000777TTT00 ; ; ; 000WW00@@@0000000SS000JJK0NNNOOOOPPPR
eeeeaaa0000777TTT00 ; ; ; 000##00@@@0000000SS000JJK0NNNOOOOPPPR
eeeeaaa0000777TTT00 ; ; ; 000##00@@@0000000SS000JJK0NN##PPP
eeeeaaa0000##TTT00 ; ; ; 000##00@@@0000000SS000JJK0NN##PPP
eeeeaaa0000##TTT00 ; ; ; 000##00@@@0000000SS000J##ONNN##PPP
eeeeaaaajjj0##TTT00 ; ; ; 000##00@@@0000000SS000J##ONNN##PPP
eeeeaaaajjj0##TTT00 ; ; ; kkk##00@@@0000000SS000J##ONNN##PPP
eeeeaaaajjj1##TTT00 ; ; ; kkk##00@@@0000000SS000J##ONNN##PPP
eeeeaaa##1##TTT00 ; ; ; kkk##00@@@0000000SS000J##ONNN##PPP
eeeeaaa##1##TTTnn ; ; ; kkk##00@@@0000000SS000J##ONNN##PPP
eeeeaaa##1##TTTnn ; ; ; kkk##00@@@0000000SS000J##ONNN##PPP
eeeeaaa##1##TTTnn ; ; ; kkk##pp@@@0000000SS000J##ONNN##PPP
eeeeaaa##1##TTTnn ; ; ; kkk##pp@@@0000000SS000J##o#####PPP
eeeeaaa##1##TTTnn ; ; ; kkk##pp@@@0000000SSrrrJ##o#####PPP
eeeeaaa##1##TTTnn ; ; ; kkk##pp@@@ss00000SSrrrJ##o#####PPP
eeeeaaa##1##TTTnn ; ; ; kkk##pp@@@sssttt0SSrrrJ##o#####PPP
eeeeaaa##1##TTTnn##kkk##pp@@@sssttt0SSrrrJ##o#####PPP
eeeeaaa##1##TTTnn##kkk##pp@@@ssstttvSSrrrJ##o#####PPP
eeeeaaa0001000TTTnn000kkk000pp@@@ssstttvSSrrrJwwo0000000PPPR
eeeeaaa0001xxxTTTnn000kkk000pp@@@ssstttvSSrrrJwwo0000000PPPR
###aaaa0001xxxTTTnn000kkkzzpp@@@ssstttvSSrrrJwwo0000000PPPR
###aaaa{ {0lxxxTTTnn000kkkzzpp@@@ssstttvSSrrrJwwo0000000PPPR

Kommentaarid

{Lugemise hõlbustamiseks nimetame algoritmid :

1. reserveerimisalgoritm - leitakse esimene sobiv auk
 2. reserveerimisalgoritm - valitakse sobivaim auk

1. yabastamisalgoritm - yabastatavad blokid suunatakse kohe yabade blokkide hulka

2. vabastamisalgoritm - vabastataavad blokid märgistatakse prahina ja vajadusel prahtkoristatakse}

2. reserveerimisalgoritm on selles mõttes etem kui esimene, et ta teeb mälutükid kompaktsemaks ja vähendab mälu fragmenteerumist - et valitakse sobivaim (väikseim auk), siis jäavad suuremad augud suuremate mälublokkide tarvis. Samas on 1. reserveerimisalgoritm kiirem, kuna siin ei käida tingimata kogu mälu läbi augu otsinguil.

2. vabastamisalgoritm eelis on see, et kui mälu on täis vaid informatsiooni ja prahti ja kui mälupuudusel prahd ära koristatakse, siis vabaneb mälu korraga suurte tükkitidena, mis võimaldab panna mällu suuremaid tükke neid fragmenteerimata. Samas jällegi, kui mälu pole nii täis, et prahikoristust oleks vaja teha, aga on nii täis, et suuremaid vabu blokke rohkem pole, siis fragmenteerub mälu jällegi rohkem. Selles suhtes on 1. vabastamisalgoritm parem, kuna kogu vaba mälu on alati kogu aeg kasutatav.

Konkreetselt öelda ei saa, milline algoritm kummastki paarist on parem, see sõltub olukorrist. Aga tundub, et kiirema arvuti ja mälu puhul on rentaabel kasutada 2. reserveerimisalgoritmi, kuna siis ei võta sobivaima bloki otsimine eriti rohkem aega kui esimese sobiva bloki otsimine.

```

FUNCTION Xorstring (xoritav1, xoritav2 : m2luttyp) : m2luttyp;
var ajutinexor : m2luttyp;

begin
  ajutinexor := xoritav1;
  if variant2 = '1' then
    begin
      for i := 1 to max do
        if xoritav2[i] <> '0' then if xoritav1[i] <> '0' then ajutinexor[i] := '0'
                                       else ajutinexor[i] := xoritav2[i];
    end
  else for i := 1 to max do
    if not (xoritav2[i] in ['0', '#']) then if not (xoritav1[i] in ['0', '#'])
                                               then ajutinexor[i] := '#'
                                               else ajutinexor[i] := xoritav2[i];
  xorstring := ajutinexor;
end;

FUNCTION T2idetud (t2ism2lu : m2luttyp) : byte;
var t2isabi : byte;

begin
  t2isabi := 0;
  for i := 1 to max do if not (t2ism2lu[i] in ['0', '#']) then inc(t2isabi);
  T2idetud := t2isabi;
end;

FUNCTION Leiakohad1 (leitavsuurus : byte) : m2luttyp;
var aukk2es, leitud : boolean;
  leitudsuurus : byte;
  abikohad : m2luttyp;
begin
  leiakohad1 := tyhim2lu;
  aukk2es := false;
  for i := 1 to max - leitavsuurus + 1 do
    begin
      leitud := true;
      for j := i to i + leitavsuurus - 1 do if m2lu[j] <> '0' then leitud := false;
      if leitud then
        begin
          for j := i to i + leitavsuurus - 1 do leiakohad1[j] := chr(esimenesymbol +
midateha);
          exit;
        end;
    end;
  k := leitavsuurus - 1;
  leitudsuurus := 0;
  abikohad := m2lu;
  if (leitavsuurus > 1) then
    repeat
      i := 0;
      repeat
        inc (i);
        leitud := true;
        for j := i to i + k - 1 do if abikohad[j] <> '0' then leitud := false;
        if leitud then
          begin
            for j := i to i + k - 1 do leiakohad1[j] := chr(esimenesymbol + midateha);
            for j := i to i + k - 1 do abikohad[j] := chr(esimenesymbol + midateha);
            leitudsuurus := leitudsuurus + k;
          end;
      until (leitud = true) or (i = max - k + 1);
    if (k = 1) and not leitud then

```

```

begin
leiakohad1 := tyhim2lu;
aukk2es := true;
end;
if not leitud then k := k - 1;
if leitudsuurus = leitavsuurus then aukk2es := true;
until aukk2es;
end;

FUNCTION Leiakohad2 (leitavsuurus : byte) : m2lutyypp;
var aukk2es, leitud : boolean;
    leitudsuurus : integer;
    abikohad, teineabi : m2lutyypp;
    aukmass : array[1..max] of integer;
    abi, l, paljuleitud : byte;

begin
for i := 1 to max do aukmass[i] := 0;
leiakohad2 := tyhim2lu;
aukk2es := false;
abi := 0;
i := 0;
leitudsuurus := 0;
repeat
inc (i);
if m2lu[i] = '0' then
begin
k := 0;
j := i - 1;
repeat
inc (j);
if m2lu[j] = '0' then inc(k);
until not (m2lu[j] = '0');
inc (abi);
aukmass[abi] := i*100 + k;
if k > leitudsuurus mod 100 then leitudsuurus := i*100 + k;
i := i + k - 1;
end;
until i > max - leitavsuurus;
for i := 1 to abi do
begin
if (aukmass[i] mod 100 > (leitavsuurus mod 100 - 1)) and (aukmass[i] mod 100 <
leitudsuurus mod 100) then
    leitudsuurus := aukmass[i];
end;
if leitudsuurus mod 100 >= leitavsuurus then
begin
for i := leitudsuurus div 100 to leitudsuurus div 100 + leitavsuurus - 1 do
    leiakohad2[i] := chr(esimenesymbol + midateha);
aukk2es := true;
end;

if (leitavsuurus = 1) or aukk2es then exit;
l := leitavsuurus - 1;
abi := 0;
paljuleitud := 0;
leitud := true;
teineabi := tyhim2lu;
abikohad := m2lu;
for i := 1 to max do aukmass[i] := 0;
repeat
if leitud then
begin
leitud := false;
abi := 0;

```

```

leitudsuurus := 0;
i := 0;
repeat
inc (i);
if abikohad[i] = '0' then
begin
k := 0;
j := i - 1;
repeat
inc (j);
if abikohad[j] = '0' then inc(k);
until not (abikohad[j] = '0');
inc (abi);
aukmass[abi] := i*100 + k;
if k > leitudsuurus mod 100 then leitudsuurus := i*100 + k;
i := i + k - 1;
end;
until i > max - l;
end;
for i := 1 to abi do
begin
if (aukmass[i] mod 100 > (l - 1)) and (aukmass[i] mod 100 < leitudsuurus
mod 100) then
leitudsuurus := aukmass[i]
end;
if leitudsuurus mod 100 >= l then
begin
for i := leitudsuurus div 100 to leitudsuurus div 100 + l - 1 do
begin
teineabi[i] := chr(esimenesymbol + midateha);
abikohad[i] := chr(esimenesymbol + midateha);
end;
leitud := true;
paljuleitud := paljuleitud + 1;
end;

if (l = 1) and not leitud then
begin
teineabi := tyhim2lu;
aukk2es := true;
end;
if not leitud then l := l - 1;
if paljuleitud + l > leitavsuurus then dec (l);
if paljuleitud = leitavsuurus then aukk2es := true;
until aukk2es;
leiakohad2 := teineabi;
end;

```

```

FUNCTION M2luvabaks (vabaksmitsmes : byte) : m2lutyypp;
begin
m2luvabaks := xorstring (m2lu, miskus[vabaksmitsmes].koht);
for i := vabaksmitsmes to tykkidearv - 1 do miskus[i] := miskus[i + 1];
dec (tykkidearv);
end;

```

```

PROCEDURE Prahtminema;
begin
for i := 1 to max do if m2lu[i] = '#' then m2lu[i] := '0';
end;

```

```

BEGIN
Randomize;
m2lu := tyhim2lu;
tykkidearv := 0;
midateha := 0;
Assign (fail, 'mudel.txt');
Rewrite (fail);
writeln ('M„lu reserveerimisel leitakse');
Writeln ('1 - esimene sobiv blokk');
Writeln ('2 - sobivaim blokk');
repeat variant1 := readkey until variant1 in ['1'...'2'];

writeln;
writeln ('M„lu vabastamisel vabastataavad blokid');
writeln ('1 - suunatakse kohe vabade blokkide hulka');
writeln ('2 - m„rgistatakse prahina ja koristatakse vajadusel');
repeat variant2 := readkey until variant2 in ['1'...'2'];

write (fail, 'M„lu reserveerimisel leitakse ');
if variant1 = '1' then writeln (fail, 'esimene sobiv blokk.')
else writeln (fail, 'sobivaim blokk.');
write (fail, 'M„lu vabastamisel vabastataavad blokid ');
if variant2 = '1' then writeln (fail, 'suunatakse kohe vabade blokkide hulka.')
else writeln (fail, 'm„rgistatakse prahina.');
writeln (fail);

repeat
inc (midateha);
if midateha mod 4 = 0 then
begin
hetksuurus := random (tykkidearv) + 1;
m2lu := m2luvabaks (hetksuurus);
end
else
begin
v2ikeloendur := 0;
if variant1 = '2' then
repeat
inc (v2ikeloendur);
hetksuurus := random (maxtykk - 1) + 1;
abim2lu := Leiakohad2 (hetksuurus);
if v2ikeloendur > 1 then prahminema;
until t2idetud(abim2lu) > 0
else
begin
if variant2 = '2' then
repeat
inc (v2ikeloendur);
hetksuurus := random (maxtykk - 1) + 1;
abim2lu := Leiakohad1 (hetksuurus);
if v2ikeloendur > 1 then prahminema;
until t2idetud(abim2lu) > 0
else
begin
hetksuurus := random (maxtykk - 1) + 1;
abim2lu := leiakohad1 (hetksuurus);
end;
end;
inc (tykkidearv);
miskus [tykkidearv].koht := abim2lu;
m2lu := xorstring (m2lu, abim2lu);
end;

write (fail, m2lu);
write (fail, ' ');
if midateha mod 4 = 0 then writeln (fail, '-') else writeln (fail, '+');
until t2idetud(m2lu) > 50;

repeat

```

```

inc (midateha);
if midateha mod 4 = 0 then
begin
v2ikeloendur := 0;
if variant1 = '2' then
repeat
inc (v2ikeloendur);
hetksuurus := random (maxtykk - 1) + 1;
abim2lu := Leiakohad2 (hetksuurus);
if v2ikeloendur > 1 then prahminema;
until t2idetud(abim2lu) > 0
else
begin
if variant2 = '2' then
repeat
inc (v2ikeloendur);
hetksuurus := random (maxtykk - 1) + 1;
abim2lu := Leiakohad1 (hetksuurus);
if v2ikeloendur > 1 then prahminema;
until t2idetud(abim2lu) > 0
else
begin
hetksuurus := random (maxtykk - 1) + 1;
abim2lu := leiakohad1 (hetksuurus);
end;
end;
inc (tykkidearv);
miskus [tykkidearv].koht := abim2lu;
m2lu := xorstring (m2lu, abim2lu);
end
else
begin
hetksuurus := random (tykkidearv) + 1;
m2lu := m2luvabaks (hetksuurus);
end;

write (fail, m2lu);
write (fail, ' ');
if midateha mod 4 = 0 then writeln (fail, '+') else writeln (fail, '-');
until t2idetud(m2lu) < 32;

repeat
inc (midateha);
if midateha mod 4 = 0 then
begin
hetksuurus := random (tykkidearv) + 1;
m2lu := m2luvabaks (hetksuurus);
end
else
begin
v2ikeloendur := 0;
if variant1 = '2' then
repeat
inc (v2ikeloendur);
hetksuurus := random (maxtykk - 1) + 1;
abim2lu := Leiakohad2 (hetksuurus);
if v2ikeloendur > 1 then prahminema;
until t2idetud(abim2lu) > 0
else
begin
if variant2 = '2' then
repeat
inc (v2ikeloendur);
hetksuurus := random (maxtykk - 1) + 1;
abim2lu := Leiakohad1 (hetksuurus);
if v2ikeloendur > 1 then prahminema;
until t2idetud(abim2lu) > 0
else
begin
hetksuurus := random (maxtykk - 1) + 1;

```

```
abim2lu := leiakohad1 (hetksuurus);
end;
end;
inc (tykkidearv);
miskus [tykkidearv].koht := abim2lu;
m2lu := xorstring (m2lu, abim2lu);
end;

write (fail, m2lu);
write (fail, ' ');
if midateha mod 4 = 0 then writeln (fail, '-') else writeln (fail, '+');
until t2idetud(m2lu) > 47;
writeln (fail, 'M„luoperatsioone sooritati ', midateha, ' korda.');
Close (fail);
writeln (midateha);
END.
```