

과정명	
01차시	운영체제의 관리

<1> 프로세스 관리

[1] 프로세스의 정의

- 프로세스는 1960년대 중반 멀티스(Multics) 운영체제에서 처음 사용
- IBM 운영체제에서는 태스크(Task)라고 부름
- 일반적으로 실행중인 프로그램이라는 개념이 가장 널리 사용됨
- 프로세스는 프로그램과 프로세스 제어블록(PCB)로 구성됨
- 모든 프로세스는 별도의 PCB를 보유하며, 프로세스가 실행을 완료하면 PCB도 삭제됨
- PCB에는 프로세스의 현재 상태, 프로세스 고유 식별자, 스케줄링 및 프로세스의 우선순위, 프로그램의 위치, CPU 레지스터 정보, 각종 자원의 포인터, 계정 정보 등이 저장되어 있음

[2] 프로세스의 종류

(1) 운영체제 프로세스

- 프로세스의 실행 순서 제어, 시스템/응용 프로그램 감시, 사용자나 입출력 프로세스 생성

(2) 사용자 프로세스

- 사용자 코드를 실행(사용자가 실행하는 프로세스)

(3) 병행 프로세스

- 여러 개의 프로세스가 동시에 실행되는 것
- 동시에 시스템에 존재하지만, 어느 순간에는 한 프로세스만 실행
- 독립적으로 실행되거나 다른 프로세스와 협력하여 실행됨
- 두 개 이상의 프로세스가 병행 처리 상태에 있으면 예측 불가능한 결과가 발생할 수 있음
이런 오류 방지를 위해 동기화, 상호배제, 임계구역 기법을 사용함

[3] 프로세스의 상태 전이

- 컴퓨터 시스템 내에 존재하는 프로세스는 생성 후 종료될 때까지 다양한 사건에 의해 접수, 준비, 실행, 대기, 종료 상태 등 여러 가지 상태 변화를 거침



(1) 초기 접수 상태

- 프로그램이 활성화 프로세스로 변환된 상태

(2) 준비 상태

- 프로세스가 CPU를 할당받기 위해 준비 큐에서 기다리는 상태

(3) 실행 상태

- 프로세스가 CPU를 차지하고 실행하는 상태

(4) 대기 상태

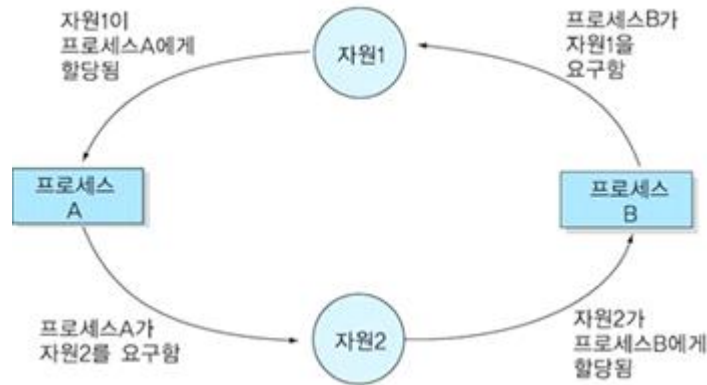
- CPU를 차지한 프로세스가 실행 중에 입출력 처리와 같은 사건이 발생하면 CPU를 양도하고 입출력 처리가 완료될 때까지 대기 큐에서 기다리는 상태

(5) 종료 상태

- 프로세스가 실행을 완료한 상태

[4] 프로세스의 교착상태

- 다중 프로그래밍 시스템에서 하나 이상의 프로세스가 절대 일어나지 않을 특정 사건을 기다리고 있는 상태



(1) 교착상태의 발생 조건

- 교착상태는 상호 배제, 보유와 대기, 비선점, 환형 대기의 조건이 만족될 때 발생함
- 상호 배제는 오직 하나의 프로세스만이 자원을 사용할 수 있다는 것으로, 다른 프로세스가 사용 중인 그 자원을 반환될 때까지 기다려야 함
- 보유와 대기는 어떤 프로세스가 자신에게 할당된 자원을 보유하면서 다른 프로세스가 보유하고 있는 자원을 추가로 요구하는 것으로 해당 자원이 반환될 때까지 기다리는 상태임
- 비선점은 어떤 프로세스가 할당된 자원을 다른 프로세스가 강제로 선점할 수 없다는 것으로, 프로세스가 할당된 자원을 사용한 후 반환하기 전에는 회선할 수 없음
- 환형 대기는 각 프로세스가 자신에게 할당된 자원을 보유하면서 상대방의 자원을 요청하는 상태로 프로세스와 자원들이 원형을 이루게 됨

(2) 교착상태의 해결 방안

- 교착상태의 해결방안은 예방, 회피, 탐지, 회복의 4가지로 분류할 수 있음
- 교착상태 예방은 발생 조건 4가지 중 하나를 제거하는 것으로 분명한 해결책이지만 정확한 자원 사용 정책을 제시해야 하므로 자원이 낭비될 수 있음
- 교착상태 회피는 시스템 운영 중 상황에 따라 교착 상태 발생 가능성을 피해가는 방법임
- 교착상태 탐지는 일단 교착상태가 발생하도록 허용한 후, 시스템 운영 중 교착 상태의 발생 여부를 판단하는 방법으로 교착상태를 탐지 후 관련 프로세스와 자원을 결정함
- 교착상태 회복은 교착상태 탐지 후 교착 상태에 관련된 하나 이상의 프로세스를 시스템에서 제거하고, 할당된 자원을 다른 프로세스에 제공하여 교착상태로부터 회복하는 방법임

<2> CPU 스케줄링

- CPU 스케줄링은 CPU를 언제 어느 프로세스에게 할당할 것인지를 결정하는 작업을 말함

[1] CPU 스케줄링 기법 결정 시 고려해야 하는 목적

- (1) 공정한 스케줄링
- (2) 처리량의 최대화
- (3) 응답 시간의 최소화
- (4) 예측 가능한 반환 시간
- (5) 균형 있는 자원 사용

- (6) 응답 시간과 자원 활용 간의 조화
- (7) 프로세스 실행의 무한 연기 배제
- (8) 우선순위제 실시
- (9) 시스템의 과도한 부하 방지

[2] 스케줄링 성능 기준

- (1) CPU 활용률(CPU 총 작동 시간 대비 실제 사용 시간)
- (2) 처리율(단위 시간당 완료된 프로세스의 개수)
- (3) 반환 시간(작업의 제출부터 완료되기까지의 소모 시간)
- (4) 대기 시간(프로세스가 준비 큐에서 스케줄링이 될 때까지 기다리는 방식)
- (5) 응답 시간(대화형 시스템에서 터미널을 통해 입력한 명령의 처리 결과가 나올 때까지의 시간)

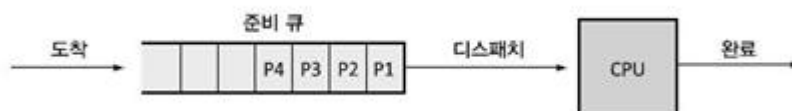
[3] CPU 스케줄링 기법

- CPU 스케줄링은 CPU 선점 여부에 따라 선점 스케줄링과 비선점 스케줄링으로 분류됨

선점 스케줄링	Round Robin 스케줄링 SRT 스케줄링 MLQ 스케줄링 MFQ 스케줄링
비선점 스케줄링	우선순위 스케줄링 기한부 스케줄링 FIFO 스케줄링 SJF 스케줄링 HRN 스케줄링

(1) FCFS

- 프로세스들이 준비 큐에 도착한 순서대로 CPU를 할당하는 비선점 방식
- 공정하지만 짧은 작업이 긴 작업을, 중요한 작업이 중요하지 않은 작업을 기다리는 단점이 발생



(2) Round-Robin(라운드 로빈)

- FCFS 기법으로 처리하되 프로세스마다 동일한 CPU시간을 할당하는 선점 방식
- 프로세스가 할당된 시간 내에 처리를 완료하지 못한 경우 대기 중인 프로세스에게 CPU 양도 후 준비 큐의 맨 뒤로 이동함
- 타이머 인터럽트를 처리하는 오버헤드를 감수해야 하나 응답 시간이 짧아지는 장점이 존재
- 실시간 시스템이나 대화식 시분할 시스템에 유리

(3) SJF(Shortest Job First)

- 준비 큐의 대기 프로세스 중 예상 실행 시간이 가장 짧은 것을 우선 처리하는 비선점 방식
- 작업들의 평균 대기 시간이 최소가 되는 최적의 스케줄링 기법
- 긴 작업의 대기 시간이 장기화될 가능성이 크고 시간 예측이 어려움
- 대화식 시분할 시스템에는 부적합함

(4) SRT(Shortest remaining Time)

- 준비 큐 대기 프로세스 중 잔여 실행 시간이 가장 짧을 것으로 예상되는 프로세스를 우선 처리하는 선점 방식

- 처리 시간이 긴 작업은 SJF보다 대기 시간이 길어지고 기아 현상 발생 가능성이 존재함

(5) HRN(Highest Response ration Next)

- SJF 기법의 단점을 보완한 비선점 방식
- 스케줄링 시점에서 매번 프로세스의 응답률을 계산한 후 가장 높은 응답률을 가진 프로세스를 우선 처리함(응답률 = (대기시간+서비스시간)/서비스 시간)
- 입출력 프로세스에 유리함



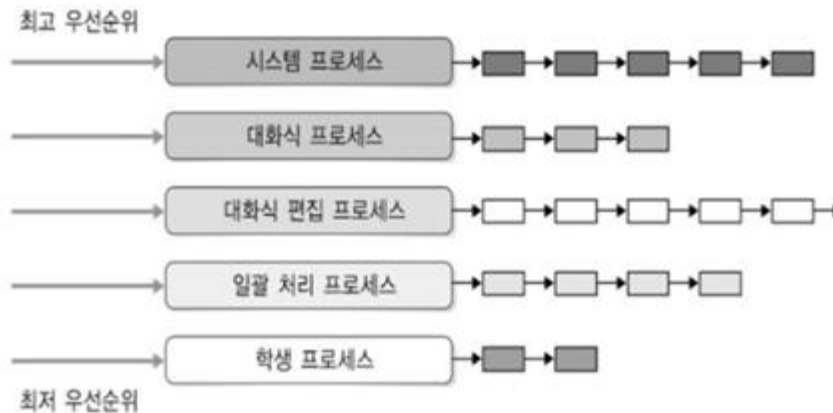
(6) 우선순위

- 프로세스마다 우선순위를 부여하고 최상위 우선순위 프로세스를 먼저 처리하는 비선점 방식
- 동일한 우선순위를 가진 프로세스들은 FCFS 방식으로 CPU를 할당 받음
- 시간제한, 메모리 요구, 프로세스의 중요성들을 우선순위로 결정
- 무한 정지, 기아 상태 발생 가능성 존재. 기아상태는 에이징 기법으로 해결 가능



(7) MLQ(Multi Level Queue)

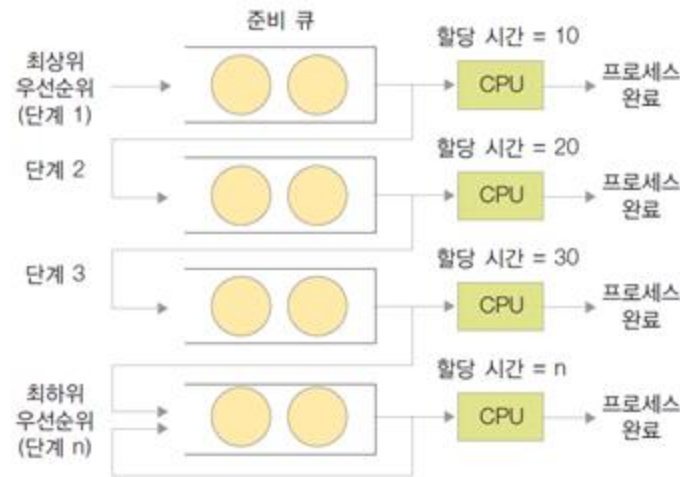
- 작업들을 여러 종류의 등급으로 분류하여 단계별 큐를 이용하는 기법으로 선점 방식
- 프로세스의 우선순위에 따라 시스템 프로세스, 대화형 프로세스, 학생 프로세스로 나누어 준비상태큐를 분류하며 각 큐마다 별도의 스케줄링 알고리즘을 적용함



(8) MFQ(Multi-level Feedback Queue)

- 입출력 위주 프로세스, CPU 위주 프로세스 특성에 따라 CPU 할당량을 다르게 부여하는 선점방식

- 새로운 프로세스는 최고 우선순위를 가지는 단계1에서 수행을 시작하고 CPU 할당량 내에 작업을 완료하지 못하면 단계2로 이동
- 단계 n에서 작업이 완료될 때까지 라운드 로빈 방식으로 반복 처리
- 작업들은 상위 큐에서 하위 큐로 에이징 기법으로 상위 큐로 이동할 수 있음
- 짧은 작업에 우선권을 부여함



<3> 기억장치 관리

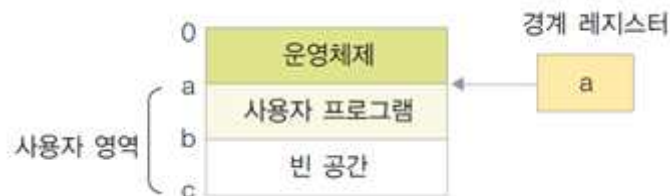
- 기억장치는 프로그램이나 데이터를 저장하는 장치로 주기억장치와 보조기억장치로 구분
- 가상기억장치는 프로그램의 일부를 주기억장치에 유지하고 나머지는 보조기억장치에 유지함으로써 프로세스 전체가 주기억 장치에 존재하지 않아도 실행될 수 있도록 함
- 기억장치 관리는 기억장치 관리자가 담당함

[1] 주기억장치 관리법

- 주기억장치는 실행할 프로그램과 데이터, 연산 결과 등을 저장함

(1) 단일 프로그래밍 기법

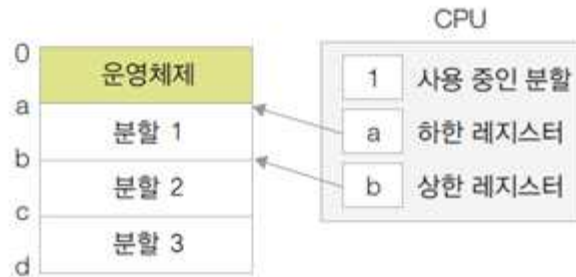
- 운영 체제와 하나의 사용자 프로그램만 주기억 장치에 적재됨
- 초기 컴퓨터 시스템에서 사용하던 가장 단순한 방식
- 주기억 장치의 빈 공간이 있어도 다른 사용자 프로그램을 실행할 수 없어 자원낭비가 심함
- 사용자 프로그램의 크기가 주기억장치의 용량을 초과할 수 없으므로, 주기억장치의 용량보다 작은 프로그램만 실행 가능



- 단일 프로그래밍 기법에는 오버레이와 스와핑이 있음
 - 1) 오버레이는 실행할 작업의 크기가 기억공간보다 커서 사용자 기억 공간에 수용될 수 없을 때, 모든 작업이 동시에 주기억장치에 상주해 있을 필요 없이 작업을 분할하여 필요한 부분만 교체하는 기법을 말함
 - 2) 스와핑은 하나의 프로그램 전체를 주기억장치에 적재하여 사용하면서 필요에 따라 프로그램 전체를 다른 프로그램과 교체하는 기법을 말함

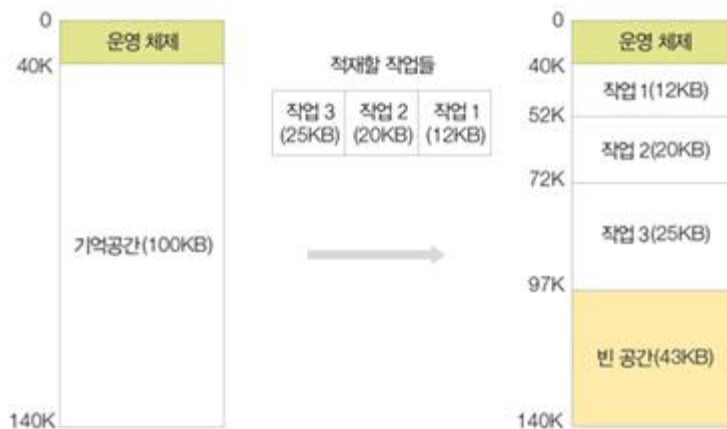
(2) 다중 프로그래밍 기법

1) 고정 분할 다중 프로그래밍 기법



- 주기억장치를 다수의 고정된 크기로 나눠서 실행 중인 여러 프로세스에게 할당함
- 작업과 분할의 크기가 일치하지 않아 사용되지 않는 빈 공간이 생기거나 분할이 너무 작아서 작업을 적재하지 못하는 단편화 현상이 발생함
- 단편화 현상은 분할에 작업을 적재한 후 빈 공간이 남는 내부 단편화와 적재할 작업보다 분할의 크기가 작아서 분할이 빈 공간으로 남게 되는 외부 단편화로 구분 할 수 있음

2) 가변 분할 다중 프로그래밍 기법



- 고정된 분할의 경계를 없애고 각 작업에게 필요한 만큼의 기억 공간을 할당함
- 작업이 완료되면 사용되지 않는 기억 공간을 회수하여 관리함
- 초반에는 기억 공간의 낭비가 없지만 새로운 작업 적재, 기억 공간 회수의 반복에 따라 단편화 현상이 발생하며 이를 방지하기 위해 통합과 집약 기법을 사용함

[2] 주기억장치 관리 전략

- 주기억장치 관리 전략은 프로세스들이 주기억장치를 효율적으로 사용할 수 있도록 설계되어야 함

(1) 반입 전략

- 보조 기억장치의 프로그램이나 데이터를 언제 주기억장치에 적재할 것인지를 결정하는 기법

1) 요구 반입

- 현재 실행되는 프로그램에 의해 참조될 때 프로그램이나 데이터를 주기억장치에 적재
- 프로그램이나 데이터들의 요구가 있을 때만 주기억장치에 적재
- 오버헤드는 적으나 페이지 할당을 위한 대기시간 소요가 큼

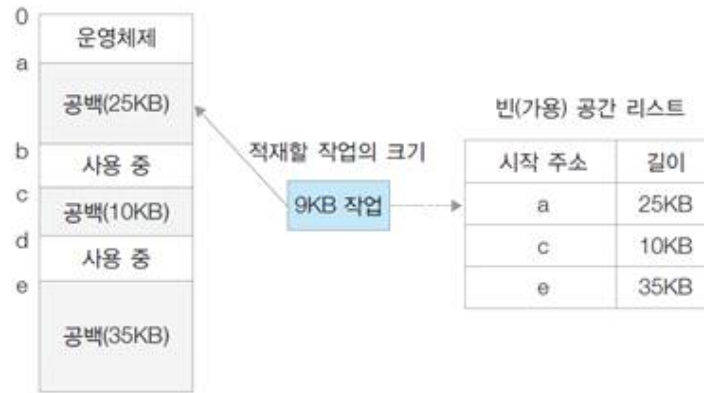
2) 예상 반입

- 현재 실행되는 프로그램에 의해 참조될 가능성이 큰 프로그램이나 데이터,
미래에 요구할 가능성이 높은 프로그램이나 데이터를 예상하여 주기억장치에 적재
- 예측 결정이 맞으면 프로세스 실행 시간이 크게 감소, 예측 결정이 맞지 않으면 오버헤드가 큼

(2) 배치 전략

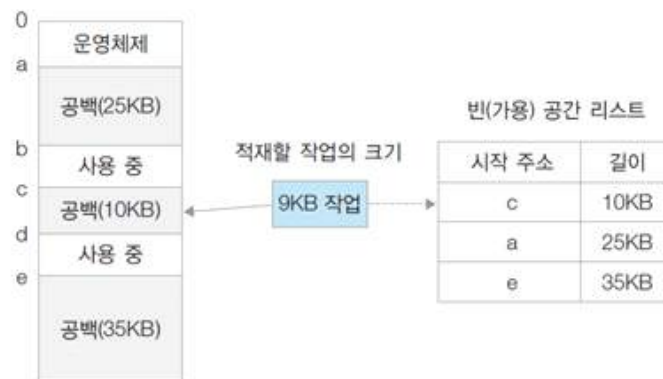
- 새로 가져온 프로그램이나 데이터의 주기억장치의 배치 장소를 결정하는 기법

1) 최초 적합



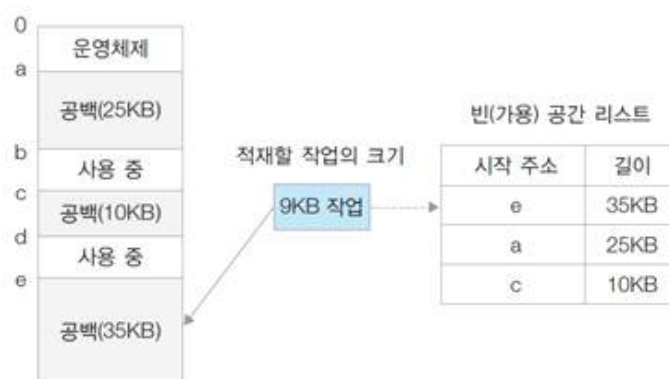
- 새로 반입된 프로그램이나 데이터를 주기억장치의 가용공간들 중에서 첫 번째 빈 공간에 배치
- 빈 공간을 찾기 위해 기억 공간 전체를 탐색할 필요가 없어 배치 결정이 빠름

2) 최적 적합



- 새로 반입된 프로그램이나 데이터를 주기억장치의 가용공간들 중에서 가장 작은 공간에 배치
- 기억 공간을 반만 탐색해도 적합한 공간을 찾을 수 있어 기억 공간 낭비를 최소화할 수 있음
- 빈 공간이 크기 순으로 정렬되어 있지 않으면 빈 공간 리스트를 모두 검색해야 하기 때문에, 빈 공간을 항상 크기 순으로 정렬해야 함

3) 최악 적합



- 새로 반입된 프로그램이나 데이터를 주기억장치의 가용공간들 중에서 가장 큰 공간에 배치
- 배치 후 남은 공간이 여전히 크기 때문에 다른 프로그램이나 데이터의 적재에 활용할 수 있음
- 커다란 프로그램을 적재할 공간이 없어지고, 빈 공간을 항상 크기가 작아지는 순으로 정렬

(3) 교체 전략

- 주기억장치에 새로 반입될 프로그램이나 데이터를 배치할 빈 공간이 없을 때 배치 공간을 마련하기 위해 어떤 프로그램이나 데이터를 주기억장치에서 제거할 것인지 결정하는 기법

1) OPT

- 앞으로 가장 오랫동안 사용하지 않을 페이지를 교체

2) FIFO

- 주기억장치 내의 가장 오래 있었던 페이지를 교체

3) LRU

- 최근 가장 오랫동안 사용하지 않은 페이지를 교체

4) NUR

- 최근에 사용하지 않은 페이지를 교체

5) LFU

- 사용횟수가 가장 적은 페이지를 교체

6) SCR

- 가장 오랫동안 주기억장치에 있던 페이지 중 자주 사용되는 페이지의 교체를 방지
- FIFO 기법의 단점을 보완

[3] 가상기억장치 구현 기법

- 가상기억장치는 프로그램 전체가 주기억장치에 존재하지 않아도 실행이 가능하게 만들기 위해, 현재 실행 중인 프로그램의 일부는 주기억장치에 적재하고, 나머지는 보조기억장치에 유지함
- 가상기억장치에서 프로세스가 참조하는 가상 주소는 주소 사상 함수에 의해 실행 중에 주기억장치에서 사용할 수 있는 실제 주소로 변환됨

(1) 페이징 기법

- 가상기억장치를 일정한 크기의 페이지로 나눠서 관리함
- 주기억장치는 페이지와 크기가 동일한 페이지 프레임으로 분할하여 사용하는데, 일반적인 페이지 크기는 1~4KB

(2) 세그먼테이션 기법

- 프로그램이나 데이터를 용도에 따라 가변적인 크기로 분할하여 관리하는 것
- 가변적인 크기로 분할된 프로그램이나 데이터 블록을 세그먼트라고 함

(3) 페이징/세그먼테이션 혼합 기법

- 모든 세그먼트를 페이지 단위로 다시 분할하여 외부 단편화 현상을 해결함
- 세그먼트의 크기는 페이지의 정수 배
- 외부 단편화 현상은 제거했으나 내부 단편화 현상은 여전히 존재함
- 연관기억장치 사상표가 차지하는 기억 공간의 오버헤드가 증가함