

Naloga 3 (ORS)

Nalaganje programa:

0x00002000 = **00000000000000000000000000000000**

-kreira se tabela strani nivoja 1.* V tabelo 2. Nivoja se v deskriptor 0 zapiše številka dodeljenega okvira, torej **256**

-za prvo stran programa se dodeli okvir **257**, številka okvira se zapiše v deskriptor 2 strani 1.nivoja.

-dodelita se še dva okvira **258** in **259** (program zasede 3 strani). V deskriptor 3 in 4 strani 1. Nivoja se zapišeta številki okvirov 258 in 259.

Nalaganje podatkov:

0x00C01000 = **0000000011000000000010000000000000**

-kreira se še ena tabela strani nivoja 1.* V tabelo 2. Nivoja se v deskriptor 3 zapiše številka dodeljenega okvira, torej **260**.

-za prvo stran podatkov se dodeli okvir **261**, številka okvira se zapiše v deskriptor 1 strani 1.nivoja.

-dodelijo se še trije okviri **262** in **263** in **264** (podatki zasedejo 4 strani). V deskriptorje 2, 3 in 4 strani 1. Nivoja se zapišejo številke okvirov 262-264.

*Ker ni bilo navedeno, da so tabele strani v navideznem pomnilniku, smo upoštevali tudi rešitev s tabelami strani v fizičnem pomnilniku (takrat se pri kreiranju novih tabel ne dodeljujejo oviri).

Naloga 3 (ARS)

a) Organizacija pomnilnika mora biti x32, da lahko v enem prenosu zasedemo celo podatkovno vodilo procesorja (32-bitno vodilo). Minimalno torej potrebujemo 4 čipe in kapaciteta takega pomnilnika je $4 \times 32 \text{ MB} = 128 \text{ MB}$.

b) Spodnja 2 bita naslova določata besedo znotraj 32 bitnega dostopa, naslednjih 10 bitov (biti 2..11) določa številko stolpca (1024 stolpcev), nadaljnjih 13 bitov (biti 12..24) določa številko vrstice (8129 vrstic), naslednja dva bita (25 in 26) pa določata številko modula znotraj čipa.

```
---- -MMV VVVV VVVV VVVV SSSS SSSS SSBB
1111 0000 0001 0000 1010 0001 0010 0011      = 0xF010A123
```

številka stolpca: $0001001000_{(2)} = 72$

številka vrstice: $0000100001010_{(2)} = 266$