

## 第11章 仮想化

花田 英輔

1

### 「システム」を仮想化する3つの方法

- ▶ サーバの仮想化
  - 複数のサーバをサーバ数より少ないハードウェアで実現すること
- ▶ 端末の仮想化
  - サーバ側でクライアントの仕事もしてしまう事
- ▶ ネットワークの仮想化
  - ネットワークの区分け(サブネット)をハードウェア結線と無関係にすること

2

### 仮想化に対応するOS

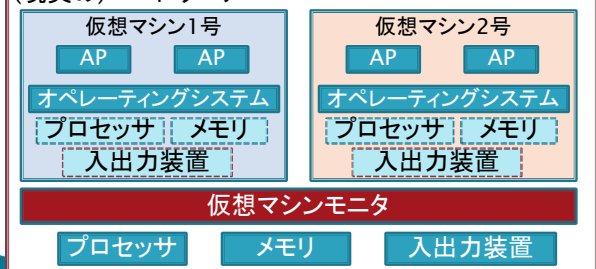
- ▶ サーバの仮想化を考える
  - OSが管理するもの**すべて**を仮想化
    - マシン自体の仮想化
    - プロセッサの仮想化
    - メモリの仮想化
    - 入出力装置(デバイス)の仮想化

3

### 仮想化マシン(VM)(教科書11.1)

- ▶ Virtual Machine: コンピュータハードウェアを忠実に仮想化した論理的なコンピュータ

(現実の)ハードウェア



4

### 仮想マシンモニタ(VMM)に必要な特性

- ▶ 効率性
  - 仮想化の影響を受けない命令は仮想マシンモニタの介在無しに実行されなければならない
- ▶ 資源管理
  - 仮想マシンモニタは仮想化されたハードウェア資源を完全に制御できなければならない
- ▶ 等価性
  - 仮想マシン内で実行されるプログラムは仮想マシンを用いずに実行される場合と同じ振る舞いをするしなければならない

5

### 仮想マシン(VM)利用の利点

- ▶ **サーバ統合**: 1台のハードウェアで複数のマシン(異なるOSも可)が動かせる
- ▶ **互換性**: 異なるハードウェアでしか動かないOSやそのOSで動くアプリケーションを動作させることが可能
- ▶ **マイグレーション(移送)**: VMを無停止で他のコンピュータに移動可能(保守や負荷分散で便利)
- ▶ **サスペンド・レジューム**: VMの実行状態を外部記憶装置に保存でき、そこから動作を再開させることが可能

6

### 仮想プロセッサ(教科書11.2)

▶ 仮想プロセッサ ⇔ 実プロセッサ(物理プロセッサ)

仮想マシン1号プロセッサ 仮想マシン2号プロセッサ VMMのスケジューラが仮想プロセッサを実プロセッサに割当てる

仮想マシンモニタ(VMM) 実プロセッサ

**CPUに対するプロセス割当てとほぼ同じ動作**

7

### 仮想プロセッサの状態遷移

開始 → **レディ状態** (実プロセッサ待ち状態) =いつでも実行可能 → 選択 → **実行中状態** (=実プロセッサを割当てられ実行中) → 終了

実行中状態 → Sleep → **待ち状態** (事象待ち状態) =入出力完了などの事象(イベント)を待つ → Wakeup → レディ状態

実行中状態 → 他への譲渡 → レディ状態

割り込みに対する制御は普通のOSと異なり「**エミュレート**」が必要

8

### エミュレーション(1)

▶ 特権命令をエミュレートする必要性

- 非特権モードで特権命令を実施すると内部割り込みが発生、その時？
- 通常のOSでは
  - ・カーネルが制御
- VMでは
  - ・VMMが制御

▶ エミュレーションとは

- 割り込み発生時にVMMが割り込み原因を調べ、当該命令を**疑似実行**すること

9

### エミュレーション(2)

▶ センシティブ命令をエミュレートする必要性

- センシティブ命令: システム状態を変更したり、システムの状態によって動作が変わる命令
- これらは本来特権命令だが、プロセッサにより特権でないもの(=内部割り込み非発生)も有る ∴ 特権命令と異なる制御が必要

▶ エミュレーション手法

1. 「バイナリ変換」によりカーネル内のセンシティブ命令を(内部割り込みを起こす)特殊命令に書き換える
2. 準仮想化OSを活用(ハイパーコール)

10

### プロセッサの仮想化支援

▶ 仮想化支援機構としてOSにモードを追加

- ホストモード: VMMを動作させるためのモード
  - ・ホストモードの特権モード: VMMが動作
  - ・ホストモードの非特権モード: 必要に応じVMMを補助
- ゲストモード: VMを動作させるためのモード
  - ・ゲストモードの特権モード: OSのカーネルが動作
  - ・ゲストモードの非特権モード: 応用プログラムが動作

	ホストモード	ゲストモード
非特権モード		応用プログラム
特権モード	VMM	OS

11

### メモリ仮想化(教科書11.3)

▶ 仮想マシンのメモリ = **ゲストメモリ**

- OSの仮想メモリと区別するため

仮想マシン(VM)1号 仮想マシン(VM)2号 VM内の仮想メモリ

ゲスト仮想メモリ ゲスト仮想メモリ

ゲスト物理メモリ ゲスト物理メモリ

仮想マシンモニタ(VMM) メモリ

VMが提供する疑似的な実メモリ

**ホスト物理アドレスの計算方法は？**

12

### VMにおけるページング

1. シャドウページング
  - VMM内に「シャドウページテーブル」と呼ばれるアドレス変換表を作る
2. 準仮想化ページング
  - VM内に「準仮想化ページテーブル」を作る
3. ネストページング
  - 「ゲストページテーブル」と「ホストページテーブル」の2つを用いる(変換が2回以上必要)
  - ハードウェアの仮想化支援機構を用いる

13

### 入出力仮想化(教科書11.4)

▶ 仮想デバイス vs 実デバイス(物理デバイス)

入出力では必ず割り込みが発生  
→ VMMIによる制御が必要

14

### デバイスエミュレーション

▶ 「デバイスエミュレータ」を用いる2つの方法

1. VMMが行うエミュレート
2. VMが行うエミュレート

15

### 準仮想化ドライバ

▶ 仮想デバイス専用につられたドライバ

16

## 第12章 ネットワークの制御

花田 英輔  
(このPowerPointは渡辺名誉教授作成のものを花田が一部改題した)

ネットワーク制御については「情報ネットワーク」で詳しく!

17

### OSにおけるネットワーク機能の位置付け(教科書12.1)

1. 入出力としてのネットワーク
  - 通信制御機構・通信回線を、個々の通信手順に従って使用
2. 論理的通信路としてのネットワーク
  - ファイルアクセス類似の論理的通信路=ソケット機能
3. 共有資源としてのネットワーク
  - ファイルサーバやプリントサーバの提供
4. プログラムが存在する場所としてのネットワーク
  - 遠隔手続き呼出し(RPC、Remote Procedure Call)、分散アプリケーション
5. ネットワークを見えなくする
  - ネットワーク全体で一つのシステム、分散OS

4まで実現、5は発展途上

18

### 通信インタフェース:プロトコル(教科書12.2)

▶ **プロトコル(Protocol)**

- 規定、議定書、儀典:外交の場や国際的催しで、その実務や交流の場における公式な規則や手順などを、ひとつの典拠として利用できるようまとめたもの

▶ **通信プロトコル**=通信規約、通信機器間で受け渡されるデータの形式と意味を定義

- これが一致しないと通信できない⇒**標準化**必要
- 通信技術は著しい進歩⇒**拡張性**必要

↓  
両立

▶ **ネットワークアーキテクチャ**=プロトコルの体系化

- 多くのレベルの手続きを階層化  
⇒ **拡張性と標準化を両立**、処理を簡単化

19

### インターネットの4階層モデル

構築当初の概念

アプリケーション層	HTTP,POP,FTP,Telnet,...	応用目的に合わせた制御 (多様な目的で次々新方式)
トランスポート層	TCP,UDP	送信・受信端間でのデータフローの制御
ネットワーク層	IP,ICMP,IGMP	ネットワーク上でのパケット配送制御
リンク層 (ネットワーク・インタフェース層)	Ethernet,ADSL,WiFi, (デバイスドライバ インタフェースカード)	直接接続された機器間でのデータ送受を制御 (電子技術進歩で次々新方式)

•郵便システム  
 ・輸送手段(下位層)と内容物(上位層)は時代と共に変化  
 ・住所・切手を付けて出すと収集・配布(中間層)は不変

20

### アプリケーション層プロトコル例

- ▶ DHCP: Dynamic Host Configuration Protocol
- ▶ DNS: Domain Name System
- ▶ FTP: File Transfer Protocol
- ▶ **HTTP: Hypertext Transfer Protocol**
- ▶ IMAP: Internet Message Access Protocol
- ▶ LDAP: Lightweight Directory Access Protocol
- ▶ **POP: Post Office Protocol**
- ▶ SMTP: Simple Mail Transfer Protocol
- ▶ SNMP: Simple Network Management Protocol
- ▶ SSH: Secure Shell
- ▶ Telnet: Teletype network
- ▶ ...

多様な応用に対応して多様な約束事

21

### OSI参照モデル

▶ **OSI(Open System Interconnection) Reference Model**

- 国際標準化機構(**ISO**、International Organization for Standardization)が策定。**7階層**。
- ネットワークの基本モデルとして広く参照。

アプリケーション層	具体的通信サービス(メール等)
プレゼンテーション層	データ表現法(コード変換等)
セッション層	通信開始~終了の制御(接続断の回復等)
トランスポート層	送信端と受信端間の通信管理(再送等)
ネットワーク層	通信経路選択、データの中継配送
データリンク層	直接接続された機器の間のデータ授受
物理層	物理的な接続(コネクタ形状、電圧等)

22

### インターネットの5階層モデル

現段階での概念=OSIモデルに準拠して語られる  
ISO参照モデル — インターネット

アプリケーション層	アプリケーション層	上位層の分割はあいまい
プレゼンテーション層		
セッション層		
トランスポート層	トランスポート層	L4 (Layer4)
ネットワーク層	ネットワーク層	L3 (Layer3)
データリンク層	データリンク層	L2 (Layer2)
物理層	物理層	

23

### TCP,UDP,IPの位置付け

送信ホスト ← 受信ホスト

送信ホスト: L5 App, L4 TCP/UDP, L3 IP, L2 Ethernet, L1 UTPケーブル

受信ホスト: L5 App, L4 TCP/UDP, L3 IP, L2 FDDI, L1 光ケーブル

ルータ: L3 IP, L2 Ethernet/FDDI

どこまでOSがサービス? ⇒ UNIX-BSD版でL4まで

24

### TCPとUDP

- ▶ **TCP** (Transmission Control Protocol)
  - コネクション型通信
  - 論理的通信路 **オープン⇒データ送受⇒クローズ**
  - その間にエラー、未達、順序制御等の処理を含む
  - 信頼性の高い通信
  - 一般的アプリケーションはこちらを使用
- ▶ **UDP** (User Datagram Protocol)
  - コネクションレス型通信
  - 単にデータ送付
  - オープン・クローズやエラー、未達、順序制御等の機能なし
  - 信頼性より即時性が必要な用途 (画像・音声のストリーミング、DNS、)

25

### 通信用プログラミングインタフェース (教科書12.3)

- ▶ **ソケット** = インターネット通信のためのAPI
  - UNIXのBSD版で開発、Windows等もサポート

26

### ソケット通信処理の流れ(APIの使用)

27

### クライアント・サーバ方式(教科書12.4)

- ▶ サービス提供側とサービス要求側を役割分担

クライアントプログラム (多数プロセス、作業が終われば終了)

サーバプログラム (1プロセス、要求を待つ無限ループ) 多数クライアントを並行に処理の工夫 ⇒ 子プロセス(スレッド)を作成、各々の相手)

28

### ピアツーピア通信

- ▶ **Peer-to-Peer** (Peer = 同僚・中間・対等者)
- ▶ サービスの提供側と要求側の区別なく対等な通信

クライアント・サーバ方式 一般的な方式 プログラミング易

ピアツーピア方式 融通性が高い方式 プログラミング難

29

### 遠隔手続き呼出し

- ▶ **RPC** (Remote Procedure Call)
  - ネットワークの先の手続き/関数を呼び出すこと
  - クライアント・サーバ方式の拡張

30



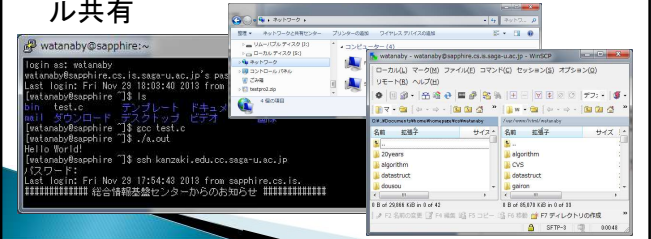
### 分散オブジェクト技術

- ▶ オブジェクト指向=システムをオブジェクトで構成、それらがメッセージ交換 ⇒ ネットワーク環境に適合
- ▶ 様々な技術が発展
  - CORBA, DCOM, RMI, ..
- ▶ 遠隔地のオブジェクト同士でメソッド呼出し = RPCと同様に実現

31

### ネットワークを介したOS機能の利用 (教科書12.5)

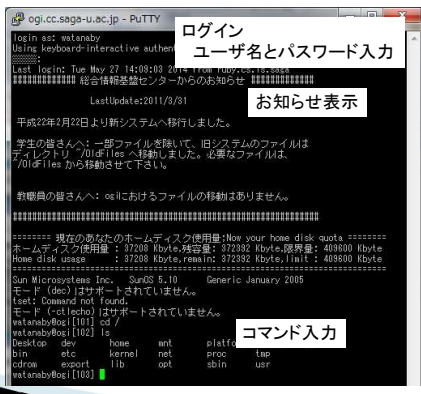
- ▶ 遠隔利用: telnet, ssh(secure shell)
- ▶ ファイル転送: ftp(file transfer protocol), scp(secure copy)
- ▶ ファイル共有: UNIXのNFS、Windowsのファイル共有



32

### SSHの使用

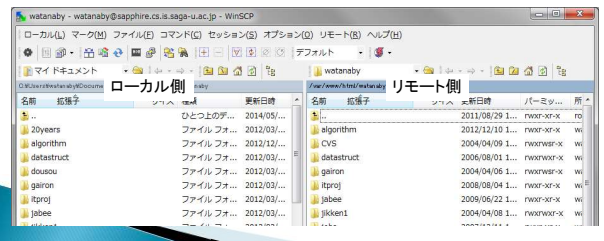
- ▶ 遠隔のコンピュータにコマンド入力・実行
- ▶ コマンド 「ssh xxx.jp」
- ▶ Windows用 PuTTY、TeraTerm、..



33

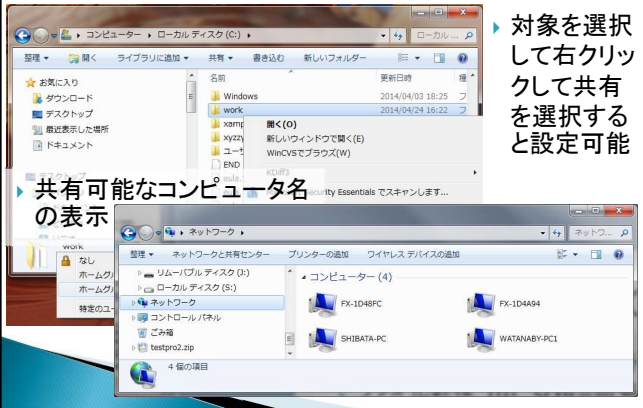
### SCPの利用

- ▶ 遠隔のコンピュータとの間でファイルコピー
- ▶ コマンド入力で利用
  - 例: `scp -r hana@xxx.jp:temp temp`  
xxx.jpホストのユーザーhanaのホームディレクトリのtemp以下を、再帰的に(-r)、ローカルのtemp以下にコピー
- ▶ GUIソフトで利用(下はWindows用のWinSCPの例)



34

### Windowsのファイル共有



▶ 対象を選択して右クリックして共有を選択すると設定可能

▶ 共有可能なコンピュータ名の表示

35

### 今回の課題

1. 仮想プロセッサのスケジューリングアルゴリズムについて調べ、それぞれの利欠点を記せ
  2. クライアントサーバ方式のシステムにおけるクライアントとサーバの役割を述べよ
  3. (予習)「セキュリティの三要素」について調べ、その内容を説明せよ
- ▶ 今回のファイル名は“学籍番号-OS13.docx” (例: 22238000-OS13.docx)としてください
  - ▶ 締切: 1月26日(金) 18:00 (遅れた場合は減点)
  - ▶ 本講義に関する情報は(この講義資料も)次のWebpageにも掲載するので、時々参照すること  
<http://www.ai.is.saga-u.ac.jp/~hanada/OS/>

36