

Systemprogrammierung

Dateisystem

Jürgen Kleinöder

Lehrstuhl Informatik 4

8. Juli 2013

15. Juli 2013

Überblick

- Medien
- Speicherung von Dateien
- Freispeicherverwaltung
- Beispiele: Dateisysteme unter UNIX und Windows
- Dateisysteme mit Fehlererholung
- Datensicherung

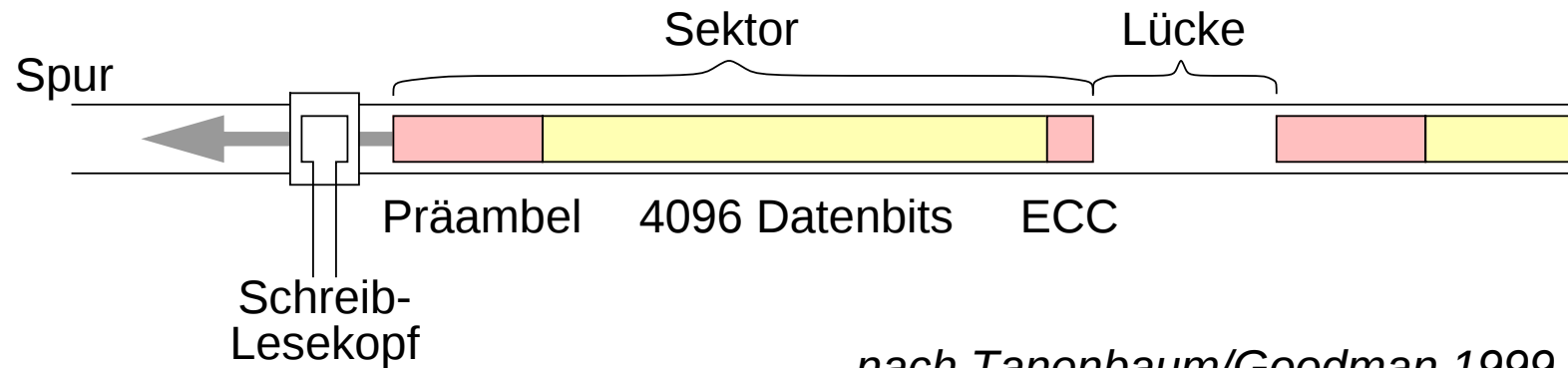
2.1 Festplatten

- ## ◆ Aufbau einer Festplatte



2.1 Festplatten (2)

■ Sektoraufbau



nach Tanenbaum/Goodman 1999

- ◆ Breite der Spur: 5–10 μm
- ◆ Spuren pro Zentimeter: 800–2000
- ◆ Breite einzelner Bits: 0,1–0,2 μm

■ Zonen

- ◆ Mehrere Zylinder (10–30) bilden eine Zone mit gleicher Sektorenanzahl (bessere Plattenausnutzung)

2.1 Festplatten (3)

■ Datenblätter von drei (alten) Beispielplatten

Plattentyp		Fujitsu M2344 (1987)	Seagate Cheetah	Seagate Barracuda
Kapazität		690 MB	300 GB	400 GB
Platten/Köpfe		8 / 28	4 / 8	781.422.768 Sektoren
Zylinderzahl		624	90.774	
Cache		-	4 MB	8 MB
Positionier- zeiten	Spur zu Spur	4 ms	0,5 ms	-
	mittlere	16 ms	5,3 ms	8 ms
	maximale	33 ms	10,3 ms	-
Transferrate		2,4 MB/s	320 MB/s	-150 MB/s
Rotationsgeschw.		3.600 U/min	10.000 U/min	7.200 U/min
eine Plattenumdrehung		16 ms	6 ms	8 ms
Stromaufnahme		?	16-18 W	12,8 W

Juli 2013: Kapazität bis 4 TB bei 7.200 U/min oder 600 GB bei 15.000 U/min,
Zugriffszeit ab 2,7 ms, Transferrate bis 200 MB/s

SSD: Kapazität bis 3,2 TB, Zugriffszeit ca. 0,1 ms, Transferrate bis 2,8 GB/s

2.1 Festplatten (4)

■ Zugriffsmerkmale

- ◆ blockorientierter und wahlfreier Zugriff
- ◆ Blockgröße zwischen 32 und 4096 Bytes (typisch 512 Bytes)
- ◆ Zugriff erfordert Positionierung des Schwenkarms auf den richtigen Zylinder und Warten auf den entsprechenden Sektor
- ◆ heutige Platten haben internen Cache und verbergen die Hardware-Details

■ Blöcke sind üblicherweise nummeriert

- ◆ früher getrennte Nummerierung: Zylindernummer, Sektornummer
- ◆ heute durchgehende Nummerierung der Blöcke
 - Kompatibilität zu alten Betriebssystemen wird durch *logical CHS (Cylinder/Head/Sector)*-Umrechnung hergestellt

2.2 CD-ROM / DVD

■ Aufbau einer CD



◆ **Pit:** Vertiefung, wird von Laser (780 nm Wellenlänge) abgetastet

■ DVD

◆ gleiches Grundkonzept, Wellenlänge des Lasers 650 nm

◆ Pits und Spurabstand weniger als halb so groß

2.2 CD-ROM / DVD (2)

■ Kodierung einer CD

- ◆ **Symbol**: ein Byte wird mit 14 Bits kodiert
(kann bereits bis zu zwei Bitfehler korrigieren)
- ◆ **Frame**: 42 Symbole (192 Datenbits, 396 Fehlerkorrekturbits)
- ◆ **Sektor** : 98 Frames werden zusammengefasst
(16 Bytes Präambel, 2048 Datenbytes, 288 Bytes Fehlerkorrektur)
- ◆ *Effizienz* : 7203 Bytes transportieren 2048 Nutzbytes (28,4 %)

■ Kodierung einer DVD

- ◆ Codierung mit Reed-Solomon-Product-Code, 8/16-Bit-Modulation,
43,2 % Nutzdaten

■ Transferrate

- ◆ CD-Single-Speed-Laufwerk: 75 Sektoren/Sek. (153.600 Bytes/Sek.)
- ◆ CD-72-fach-Laufwerk: 11,06 MB/Sek.
- ◆ DVD 1-fach: 1.3 MB/sec, 24-fach: 33.2 MB/sec

2.2 CD-ROM / DVD (3)

■ Kapazität

- ◆ CD: ca. 650 MB
- ◆ DVD single layer: 4.7 GB
- ◆ DVD dual layer: 8.5 GB, beidseitig: 17 GB

■ Varianten

- ◆ **DVD/CD-R** (Recordable): einmal beschreibbar
- ◆ **DVD/CD-RW** (Rewritable): mehrfach beschreibbar

Speicherung von Dateien

- Dateien benötigen oft mehr als einen Block auf der Festplatte
 - ◆ Welche Blöcke werden für die Speicherung einer Datei verwendet?

3.1 Kontinuierliche Speicherung

- Datei wird in Blöcken mit aufsteigenden Blocknummern gespeichert
 - ◆ Nummer des ersten Blocks und Anzahl der Folgeblöcke muss gespeichert werden
- ★ Vorteile
 - ◆ Zugriff auf alle Blöcke mit minimaler Positionierzeit des Schwenkarms
 - ◆ Schneller direkter Zugriff auf bestimmter Dateiposition
 - ◆ Einsatz z. B. bei Systemen mit Echtzeitanforderungen

3.1 Kontinuierliche Speicherung (2)

▲ Probleme

- ◆ Finden des freien Platzes auf der Festplatte (Menge aufeinanderfolgender und freier Plattenblöcke)
- ◆ Fragmentierungsproblem (Verschnitt: nicht nutzbare Plattenblöcke; siehe auch Speicherverwaltung)
- ◆ Größe bei neuen Dateien oft nicht im Voraus bekannt
- ◆ Erweitern ist problematisch
 - Umkopieren, falls kein freier angrenzender Block mehr verfügbar

3.1 Kontinuierliche Speicherung (3)

■ Variation

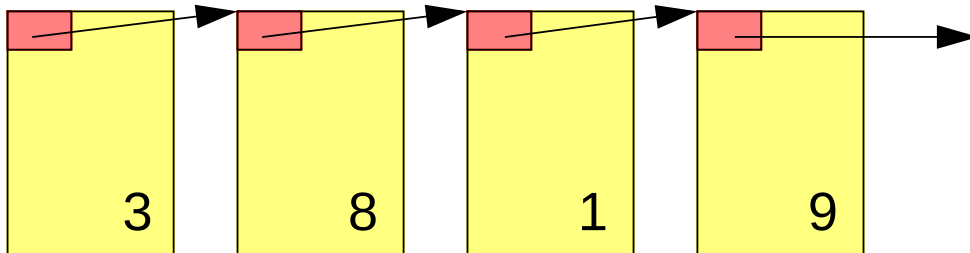
- ◆ Unterteilen einer Datei in Folgen von Blöcken (*Chunks, Extents*)
- ◆ Blockfolgen werden kontinuierlich gespeichert
- ◆ Pro Datei muss erster Block und Länge jedes einzelnen Chunks gespeichert werden

▲ Problem

- ◆ Verschnitt innerhalb einer Folge (siehe auch Speicherverwaltung: interner Verschnitt bei Seitenadressierung)

3.2 Verkettete Speicherung

■ Blöcke einer Datei sind verkettet



◆ z. B. Commodore Systeme (CBM 64 etc.)

- Blockgröße 256 Bytes
- die ersten zwei Bytes bezeichnen Spur- und Sektornummer des nächsten Blocks
- wenn Spurnummer gleich Null: letzter Block
- 254 Bytes Nutzdaten

★ Datei kann wachsen und verlängert werden

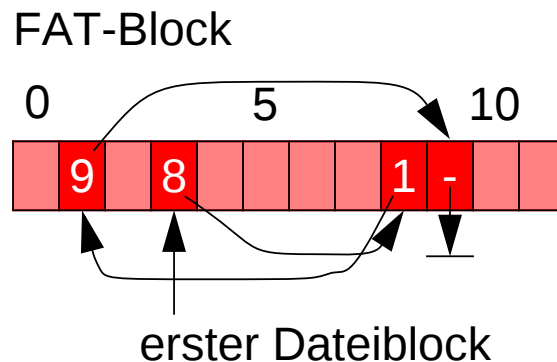
3.2 Verkettete Speicherung (2)

▲ Probleme

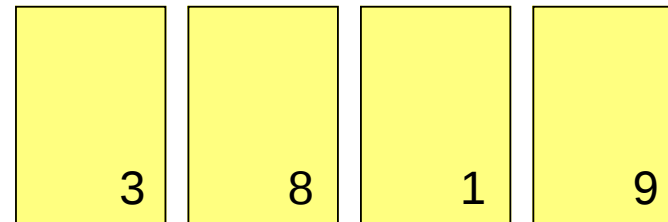
- ◆ Speicher für Verzeigerung geht von den Nutzdaten im Block ab
(ungünstig im Zusammenhang mit Paging: Seite würde immer aus Teilen von zwei Plattenblöcken bestehen)
- ◆ Fehleranfälligkeit: Datei ist nicht restaurierbar, falls einmal Verzeigerung fehlerhaft
- ◆ schlechter direkter Zugriff auf bestimmte Dateiposition
- ◆ häufiges Positionieren des Schreib-, Lesekopfs bei verstreuten Datenblöcken

3.2 Verkettete Speicherung (3)

- Verkettung wird in speziellen Plattenblocks gespeichert
- ◆ FAT-Ansatz (*FAT: File Allocation Table*), z. B. MS-DOS, Windows 95



Blöcke der Datei: 3, 8, 1, 9



- ★ Vorteile
- ◆ kompletter Inhalt des Datenblocks ist nutzbar (günstig bei Paging)
- ◆ mehrfache Speicherung der FAT möglich: Einschränkung der Fehleranfälligkeit

3.2 Verkettete Speicherung (4)

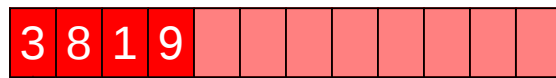
▲ Probleme

- ◆ mindestens ein zusätzlicher Block muss geladen werden (Caching der FAT zur Effizienzsteigerung nötig)
- ◆ FAT enthält Verkettungen für alle Dateien: das Laden der FAT-Blöcke lädt auch nicht benötigte Informationen
- ◆ aufwändige Suche nach dem zugehörigen Datenblock bei bekannter Position in der Datei
- ◆ häufiges Positionieren des Schreib-, Lesekopfs bei verstreuten Datenblöcken

3.3 Indiziertes Speichern

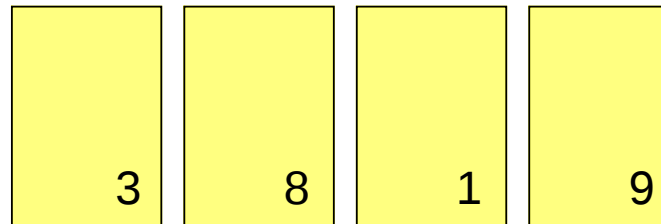
- Spezieller Plattenblock enthält Blocknummern der Datenblocks einer Datei

Indexblock



↑
erster Dateiblock

Blöcke der Datei: 3, 8, 1, 9

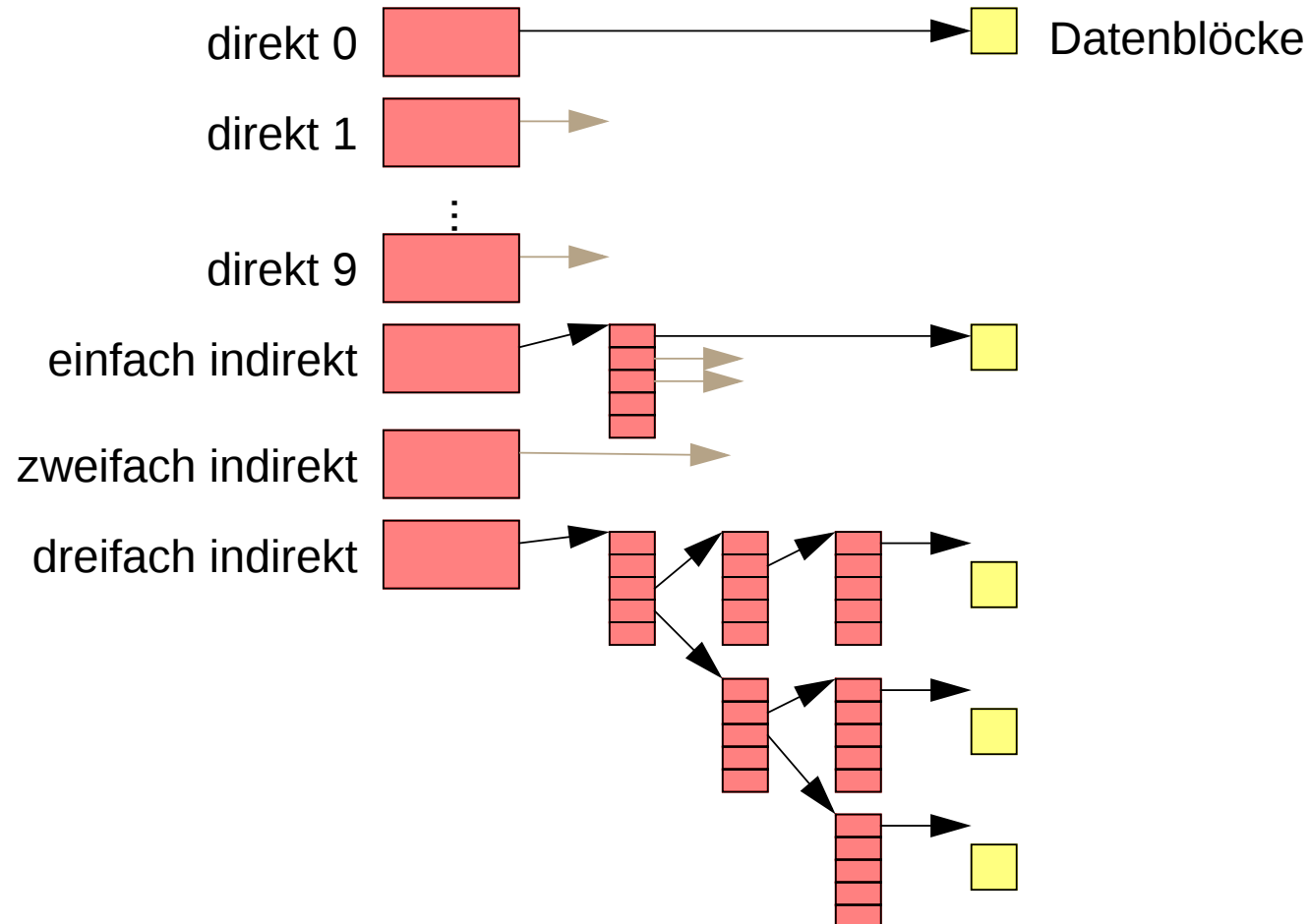


▲ Problem

- ◆ feste Anzahl von Blöcken im Indexblock
 - Verschnitt bei kleinen Dateien
 - Erweiterung nötig für große Dateien

3.3 Indiziertes Speichern (2)

■ Beispiel UNIX Inode

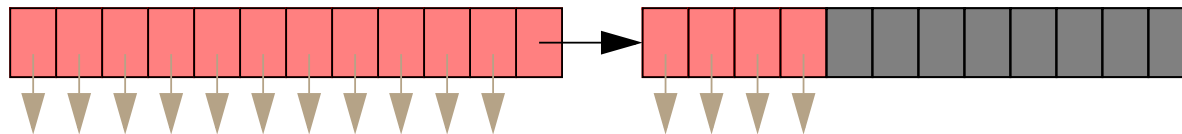


3.3 Indiziertes Speichern (3)

- ★ Einsatz von mehreren Stufen der Indizierung
 - ◆ Inode benötigt sowieso einen Block auf der Platte (Verschnitt unproblematisch bei kleinen Dateien)
 - ◆ durch mehrere Stufen der Indizierung auch große Dateien adressierbar
- ▲ Nachteil
 - ◆ mehrere Blöcke müssen geladen werden (nur bei langen Dateien)

Freispeicherverwaltung

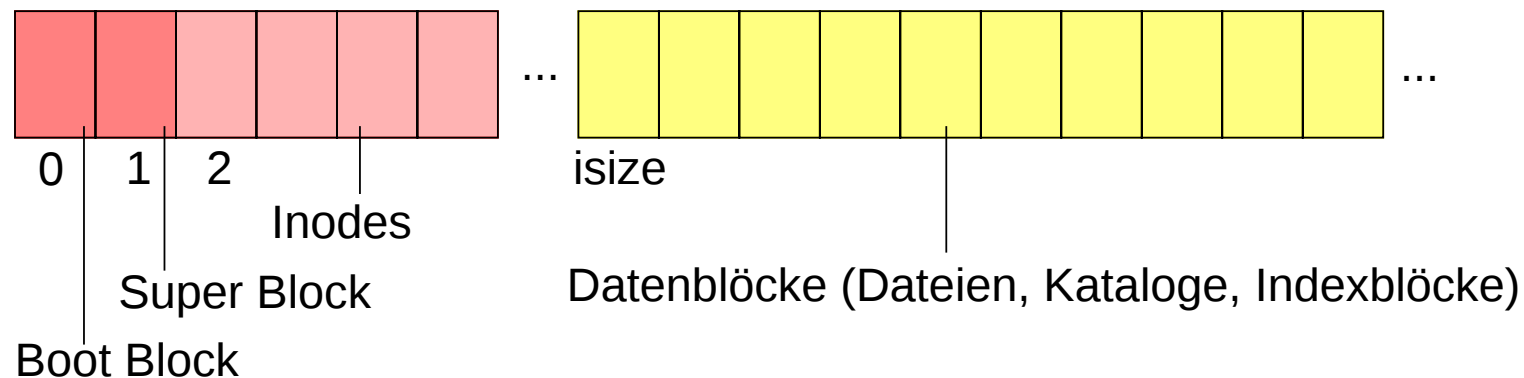
- Prinzipiell ähnlich wie Verwaltung von freiem Hauptspeicher
 - ◆ Bitvektoren zeigen für jeden Block Belegung an
 - ◆ verkettete Listen repräsentieren freie Blöcke
 - Verkettung kann in den freien Blöcken vorgenommen werden
 - Optimierung: aufeinanderfolgende Blöcke werden nicht einzeln aufgenommen, sondern als Stück verwaltet
 - Optimierung: ein freier Block enthält viele Blocknummern weiterer freier Blöcke und evtl. die Blocknummer eines weiteren Blocks mit den Nummern freier Blöcke



Beispiel: UNIX File Systems

5.1 System V File System

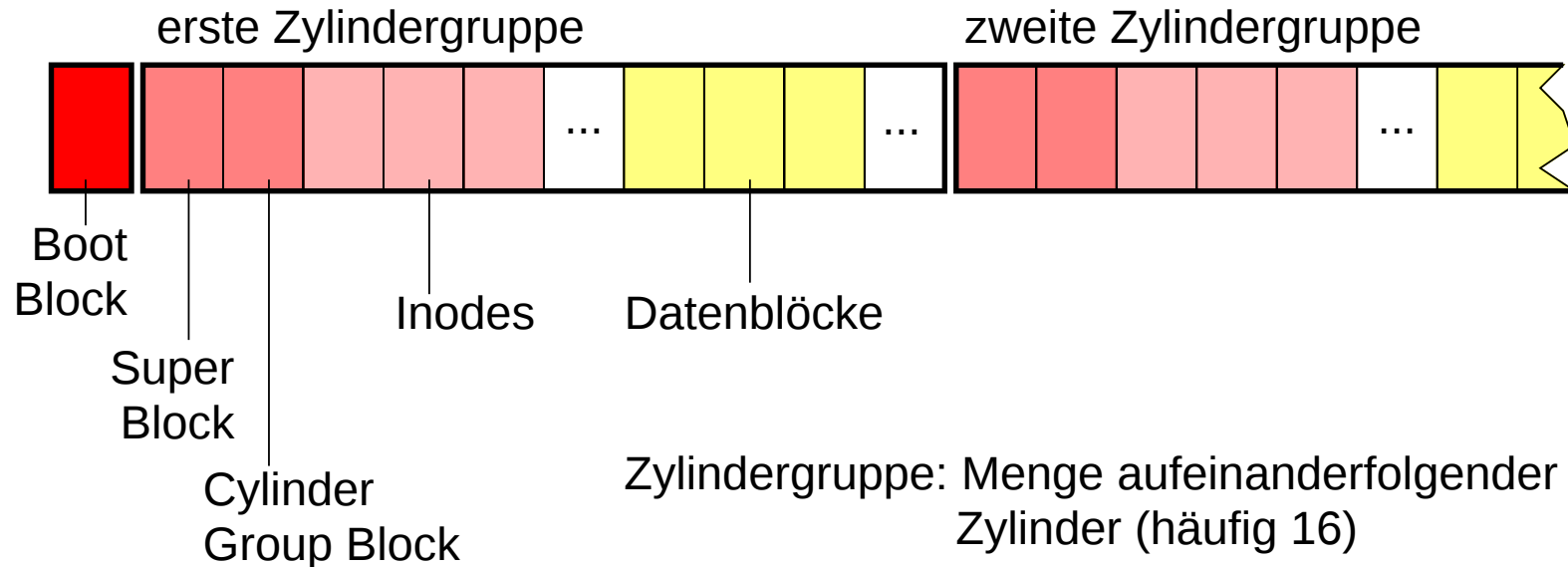
■ Blockorganisation



- ◆ Boot Block enthält Informationen zum Laden eines initialen Programms
- ◆ Super Block enthält Verwaltungsinformation für ein Dateisystem
 - Anzahl der Blöcke, Anzahl der Inodes
 - Anzahl und Liste freier Blöcke und freier Inodes
 - Attribute (z.B. *Modified flag*)

5.2 BSD 4.2 (Berkeley Fast File System)

■ Blockorganisation

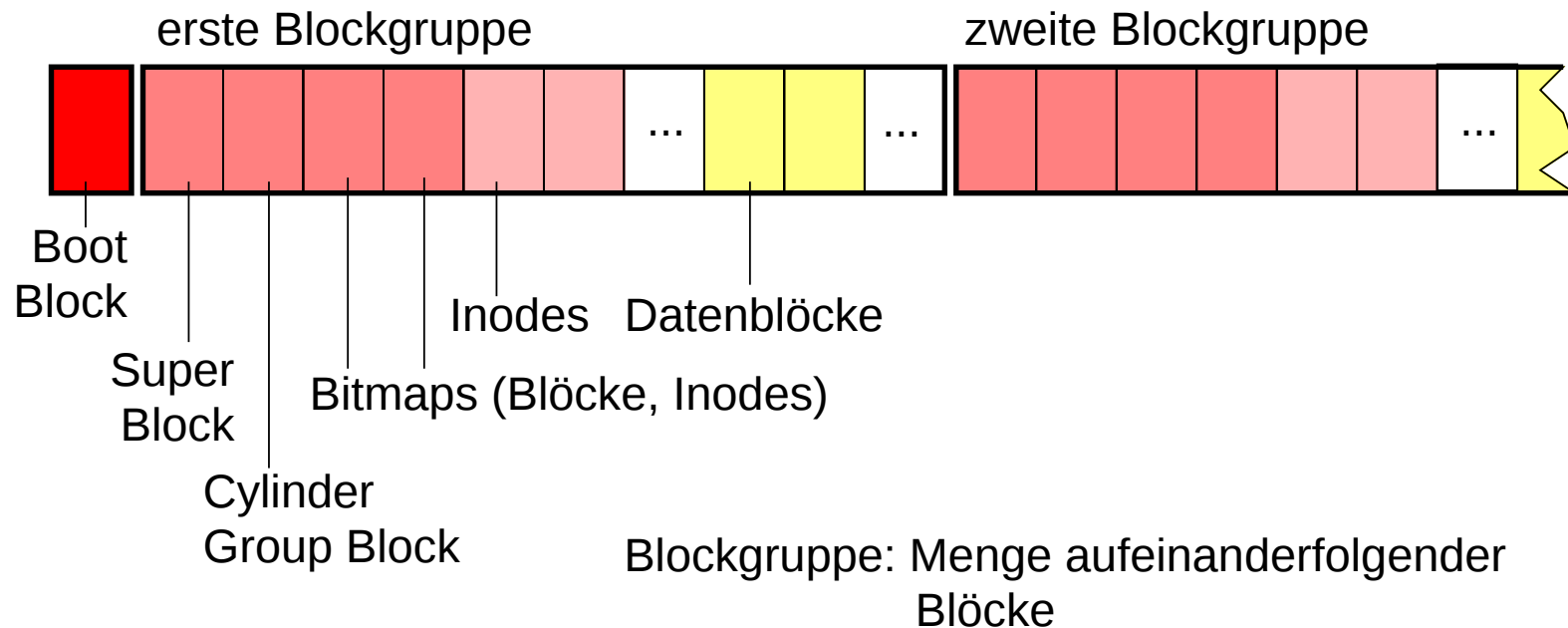


- ◆ Kopie des Super Blocks in jeder Zylindergruppe
- ◆ freie Inodes u. freie Datenblöcke werden im *Cylinder Group Block* gehalten
- ◆ eine Datei wird möglichst innerhalb einer Zylindergruppe gespeichert

★ Vorteil: kürzere Positionierungszeiten

5.3 Linux EXT2 File System

■ Blockorganisation



- ◆ Ähnliches Layout wie BSD FFS
- ◆ Blockgruppen unabhängig von Zylindern

Beispiel: Windows NT (NTFS)

■ Dateisystem für Windows NT

■ Datei

- ◆ beliebiger Inhalt; für das Betriebssystem ist der Inhalt transparent
- ◆ Rechte verknüpft mit NT-Benutzern und -Gruppen
- ◆ Datei kann automatisch komprimiert oder verschlüsselt gespeichert werden
- ◆ große Dateien bis zu 2^{64} Bytes lang
- ◆ Hard links: mehrere Einträge derselben Datei in verschiedenen Katalogen möglich

■ Dateiinhalt: Sammlung von *Streams*

- ◆ *Stream*: einfache, unstrukturierte Folge von Bytes
- ◆ "normaler Inhalt" = unbenannter Stream (default stream)
- ◆ dynamisch erweiterbar
- ◆ Syntax: `dateiname:streamname`

6.1 Dateiverwaltung

■ Basiseinheit „Cluster“

- ◆ 512 Bytes bis 4 Kilobytes (beim Formatieren festgelegt)
- ◆ wird auf eine Menge von hintereinanderfolgenden Blöcken abgebildet
- ◆ logische Cluster-Nummer als Adresse (LCN)

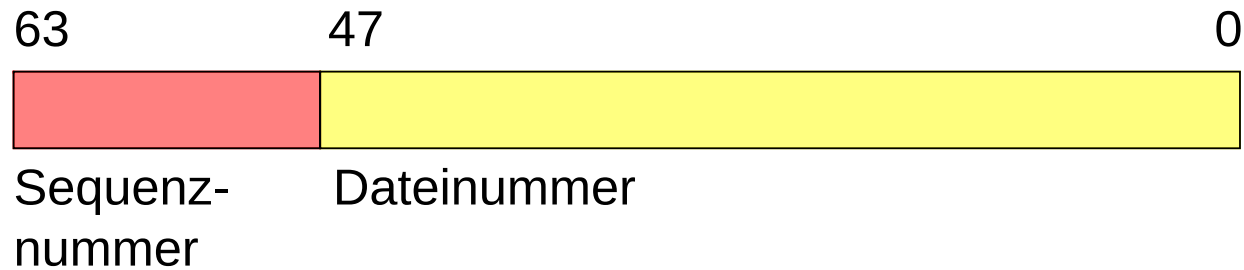
■ Basiseinheit „Strom“

- ◆ jede Datei kann mehrere (Daten-)Ströme speichern
- ◆ einer der Ströme wird für die eigentlichen Daten verwendet
- ◆ Dateiname, MS-DOS Dateiname, Zugriffsrechte, Attribute und Zeitstempel werden jeweils in eigenen Datenströmen gespeichert (leichte Erweiterbarkeit des Systems)

6.1 Dateiverwaltung (2)

■ *File-Reference*

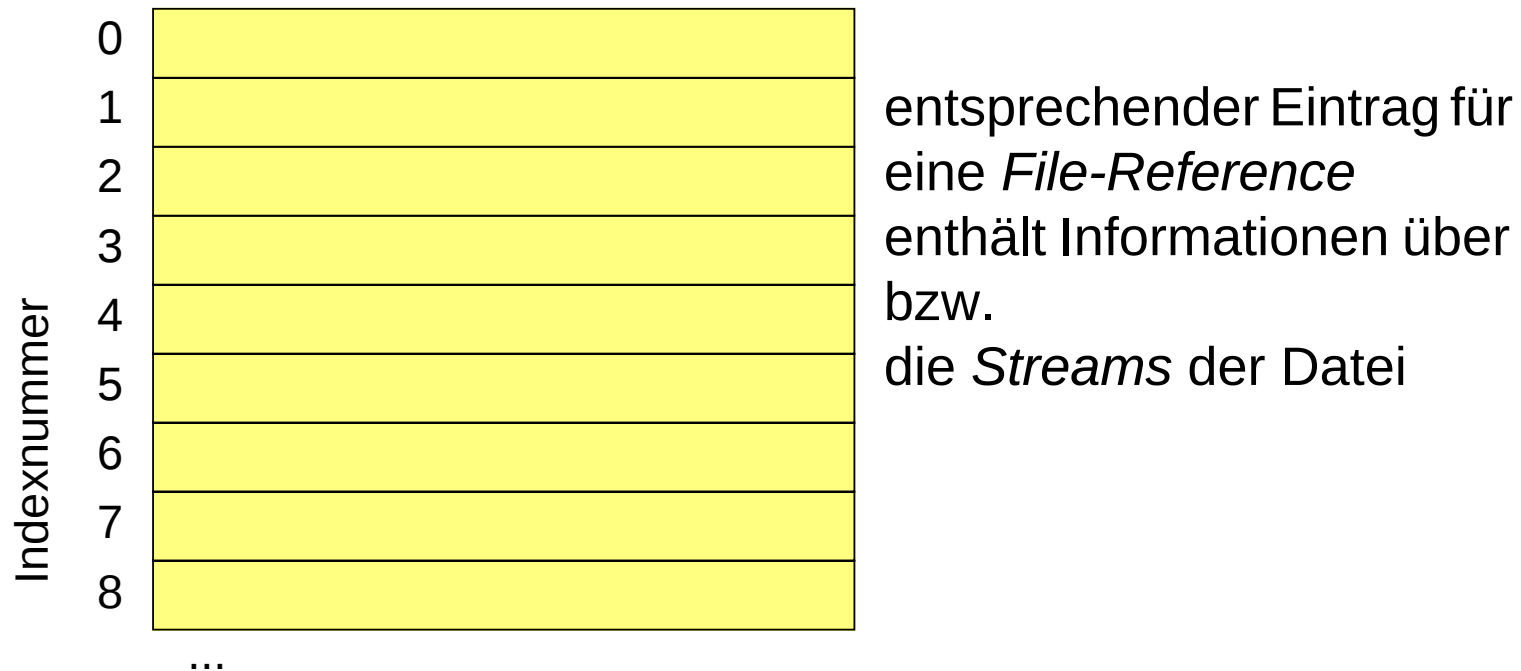
◆ Bezeichnet eindeutig eine Datei oder einen Katalog



- Dateinummer ist Index in eine globale Tabelle (*MFT: Master File Table*)
- Sequenznummer wird hochgezählt, für jede neue Datei mit gleicher Dateinummer

6.2 Master-File-Table

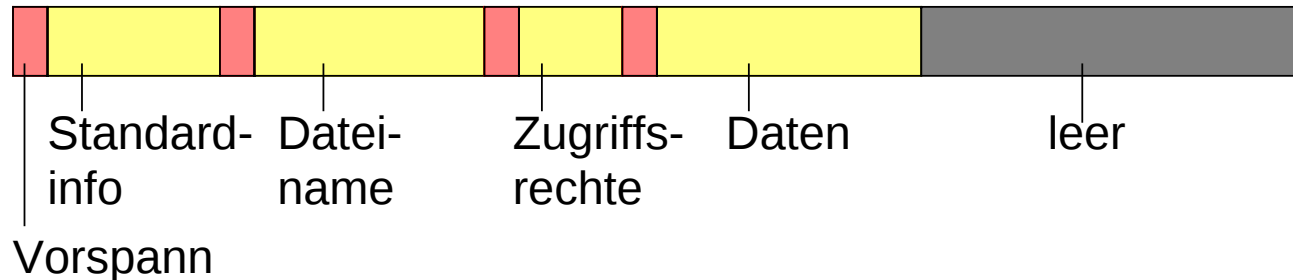
- Rückgrat des gesamten Systems
 - ◆ große Tabelle mit gleich langen Elementen
(1KB, 2KB oder 4KB groß, je nach Clustergröße)
 - ◆ kann dynamisch erweitert werden



- ◆ Index in die Tabelle ist Teil der *File-Reference*

6.2 Master-File-Table (2)

■ Eintrag für eine kurze Datei



■ Streams

◆ Standard-Information (immer in der MFT)

- enthält Länge, Standard-Attribute, Zeitstempel, Anzahl der Hard links, Sequenznummer der gültigen File-Reference

◆ Dateiname (immer in der MFT)

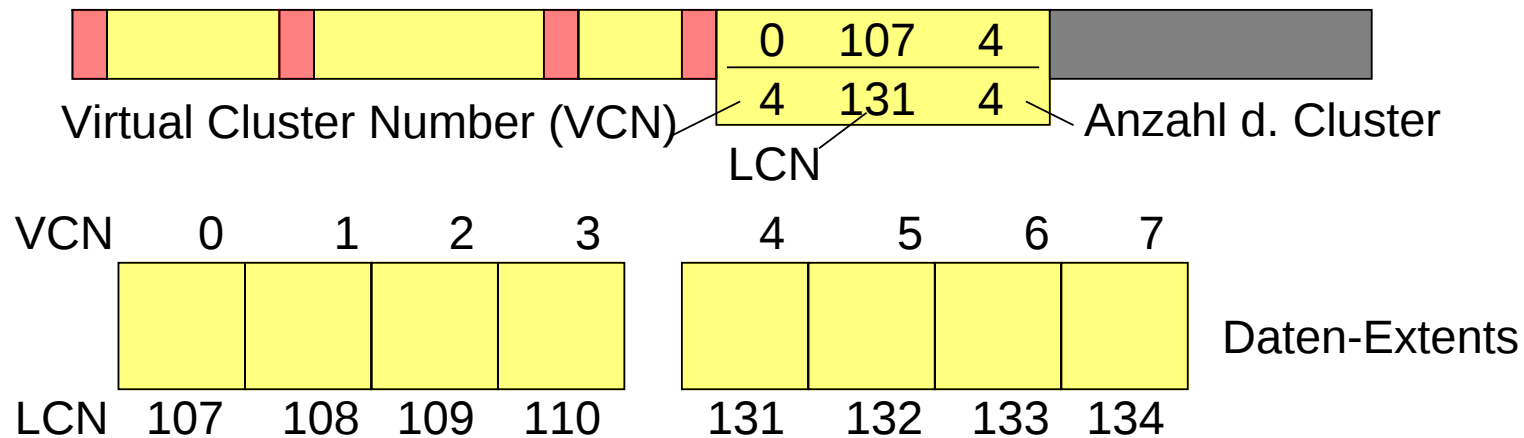
- kann mehrfach vorkommen (Hard links)

◆ Zugriffsrechte (*Security Descriptor*)

◆ Eigentliche Daten

6.2 Master-File-Table (3)

■ Eintrag für eine längere Datei



- ◆ **Extents** werden außerhalb der MFT in aufeinanderfolgenden Clustern gespeichert
- ◆ Lokalisierungsinformationen werden in einem eigenen Stream gespeichert

6.2 Master-File-Table (4)

■ Mögliche weitere Streams (*Attributes*)

◆ Index

- Index über einen Attributschlüssel (z.B. Dateinamen) implementiert Katalog

◆ Indexbelegungstabelle

- Belegung der Struktur eines Index

◆ Attributliste (immer in der MFT)

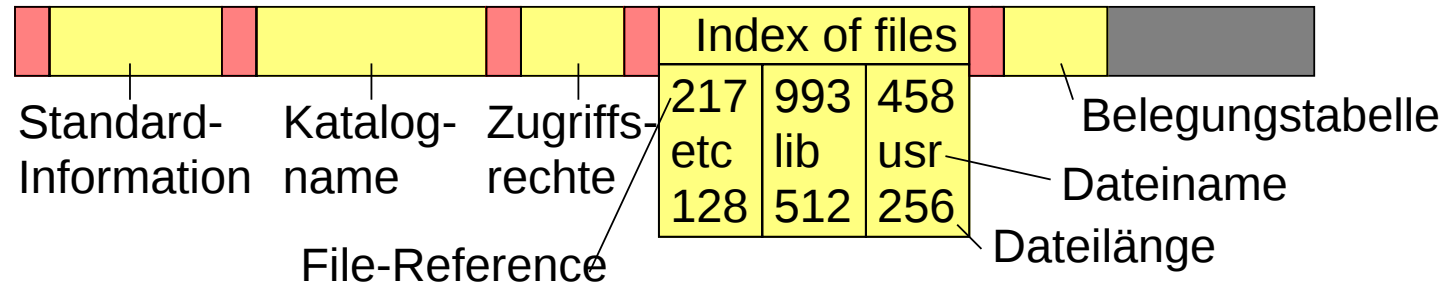
- wird benötigt, falls nicht alle Streams in einen MFT Eintrag passen
- referenzieren weitere MFT Einträge und deren Inhalt

◆ Streams mit beliebigen Daten

- wird gerne zum Verstecken von Viren genutzt, da viele Standard-Werkzeuge von Windows nicht auf die Bearbeitung mehrerer Streams eingestellt sind (arbeiten nur mit dem unbenannten Stream)

6.2 Master File Table (5)

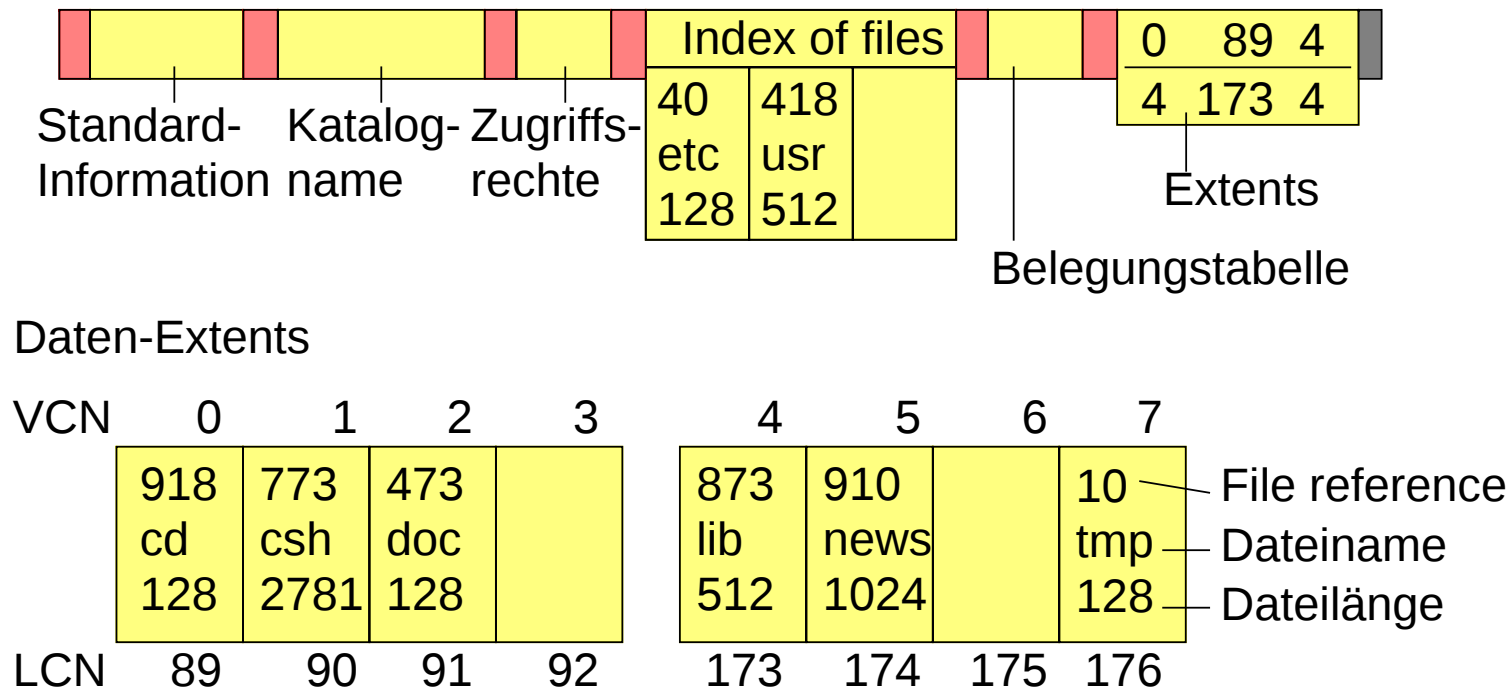
■ Eintrag für einen kurzen Katalog



- ◆ Dateien des Katalogs werden mit File-References benannt
- ◆ Name und Standard-Attribute (z.B. Länge) der im Katalog enthaltenen Dateien und Kataloge werden auch im Index gespeichert (doppelter Aufwand beim Update; schnellerer Zugriff beim Kataloglisten)

6.2 Master File Table (6)

■ Eintrag für einen längeren Katalog



- ◆ Speicherung als B⁺-Baum (sortiert, schneller Zugriff)
- ◆ in einen Cluster passen zwischen 3 und 15 Dateien (im Bild nur eine)

6.3 Metadaten

- Alle Metadaten werden in Dateien gehalten

Indexnummer	0	MFT	Feste Dateien in der MFT
	1	MFT Kopie (teilweise)	
	2	Log File	
	3	Volume Information	
	4	Attributtabelle	
	5	Wurzelkatalog	
	6	Clusterbelegungstabelle	
	7	Boot File	
	8	Bad Cluster File	
...			
	16	Benutzerdateien u. -kataloge	
	17		
...			

6.3 Metadaten (2)

■ Bedeutung der Metadateien

- ◆ MFT und MFT Kopie: MFT wird selbst als Datei gehalten
(d.h. Cluster der MFT stehen im Eintrag 0)
MFT Kopie enthält die ersten 16 Einträge der MFT (Fehlertoleranz)
- ◆ Log File: enthält protokollierte Änderungen am Dateisystem
- ◆ Volume Information: Name, Größe und ähnliche Attribute des Volumes
- ◆ Attributtabelle: definiert mögliche Ströme in den Einträgen
- ◆ Wurzelkatalog
- ◆ Clusterbelegungstabelle: Bitmap für jeden Cluster des Volumes
- ◆ Boot File: enthält initiales Programm zum Laden, sowie ersten Cluster der MFT
- ◆ Bad Cluster File: enthält alle nicht lesbaren Cluster der Platte
NTFS markiert automatisch alle schlechten Cluster und versucht die Daten in einen anderen Cluster zu retten

6.4 Fehlererholung

- NTFS ist ein Journal-File-System
 - ◆ Änderungen an der MFT und an Dateien werden protokolliert.
 - ◆ Konsistenz der Daten und Metadaten kann nach einem Systemausfall durch Abgleich des Protokolls mit den Daten wieder hergestellt werden.
- ▲ Nachteile
 - ◆ etwas ineffizienter
 - ◆ nur für Volumes >400 MB geeignet

Dateisysteme mit Fehlererholung

- Metadaten und aktuell genutzte Datenblöcke geöffneter Dateien werden im Hauptspeicher gehalten (Dateisystem-Cache)
 - ◆ effizienter Zugriff
 - ◆ Konsistenz zwischen Cache und Platte muss regelmäßig hergestellt werden
 - synchrone Änderungen: Operation kehrt erst zurück, wenn Änderungen auf der Platte gespeichert wurden
 - asynchrone Änderungen: Änderungen erfolgen nur im Cache, Operation kehrt danach sofort zurück, Synchronisation mit der Platte erfolgt später
- Mögliche Fehlerursachen
 - ◆ Stromausfall (dummer Benutzer schaltet einfach Rechner aus)
 - ◆ Systemabsturz

7.1 Konsistenzprobleme

- Fehlerursachen & Auswirkungen auf das Dateisystem
 - ◆ Cache-Inhalte und aktuelle E/A-Operationen gehen verloren
 - ◆ inkonsistente Metadaten
 - z. B. Katalogeintrag fehlt zur Datei oder umgekehrt
 - z. B. Block ist benutzt aber nicht als belegt markiert
- ★ Reparaturprogramme
 - ◆ Programme wie **chkdsk**, **scandisk** oder **fsck** können inkonsistente Metadaten reparieren
- ▲ Datenverluste bei Reparatur möglich
- ▲ Große Platten bedeuten lange Laufzeiten der Reparaturprogramme

7.2 Journaling-File-Systems

- Zusätzlich zum Schreiben der Daten und Meta-Daten (z. B. Inodes) wird ein Protokoll der Änderungen geführt
 - ◆ Grundidee: Log-based Recovery bei Datenbanken
 - ◆ alle Änderungen treten als Teil von Transaktionen auf.
 - ◆ Beispiele für Transaktionen:
 - Erzeugen, Löschen, Erweitern, Verkürzen von Dateien
 - Dateiattribute verändern
 - Datei umbenennen
 - ◆ Protokollieren aller Änderungen am Dateisystem zusätzlich in einer Protokolldatei (*Log File*)
 - ◆ beim Bootvorgang wird Protokolldatei mit den aktuellen Änderungen abgeglichen und damit werden Inkonsistenzen vermieden.

7.2 Journaling-File-Systems (2)

■ Protokollierung

- ◆ für jeden Einzelschritt einer Transaktion wird zunächst ein Logeintrag erzeugt und
- ◆ danach die Änderung am Dateisystem vorgenommen
- ◆ dabei gilt:
 - der Logeintrag wird immer **vor** der eigentlichen Änderung auf Platte geschrieben
 - wurde etwas auf Platte geändert, steht auch der Protokolleintrag dazu auf der Platte

■ Fehlererholung

- ◆ Beim Bootvorgang wird überprüft, ob die protokollierten Änderungen vorhanden sind:
 - Transaktion kann wiederholt bzw. abgeschlossen werden (*Redo*) falls alle Logeinträge vorhanden
 - angefangene, aber nicht beendete Transaktionen werden rückgängig gemacht (*Undo*).

7.2 Journaling-File-Systems (3)

■ Beispiel: Löschen einer Datei im NTFS

◆ Vorgänge der Transaktion

- Beginn der Transaktion
- Freigeben der Extents durch Löschen der entsprechenden Bits in der Belegungstabelle (gesetzte Bits kennzeichnen belegten Cluster)
- Freigeben des MFT-Eintrags der Datei
- Löschen des Katalogeintrags der Datei (evtl. Freigeben eines Extents aus dem Index)
- Ende der Transaktion

◆ Alle Vorgänge werden unter der File-Reference im Log-File protokolliert, danach jeweils durchgeführt.

- Protokolleinträge enthalten Informationen zum *Redo* und zum *Undo*

7.2 Journaling-File-Systems (4)

- ◆ Log vollständig (Ende der Transaktion wurde protokolliert und steht auf Platte):

- *Redo* der Transaktion:
alle Operationen werden wiederholt, falls nötig

- ◆ Log unvollständig (Ende der Transaktion steht nicht auf Platte):

- *Undo* der Transaktion:
in umgekehrter Reihenfolge werden alle Operation rückgängig gemacht

■ Checkpoints

- ◆ Log-File kann nicht beliebig groß werden
- ◆ gelegentlich wird für einen konsistenten Zustand auf Platte gesorgt (*Checkpoint*) und dieser Zustand protokolliert (alle Protokolleinträge von vorher können gelöscht werden)
- ◆ ähnlich verfährt NTFS, wenn Ende des Log-Files erreicht wird.

7.2 Journaling-File-Systems (5)

★ Ergebnis

- ◆ eine Transaktion ist entweder vollständig durchgeführt oder gar nicht
- ◆ Benutzer kann ebenfalls Transaktionen über mehrere Dateizugriffe definieren, wenn diese ebenfalls im Log erfasst werden
- ◆ keine inkonsistenten Metadaten möglich
- ◆ Hochfahren eines abgestürzten Systems benötigt nur den relativ kurzen Durchgang durch das Log-File.
 - Alternative **chkdsk** benötigt viel Zeit bei großen Platten

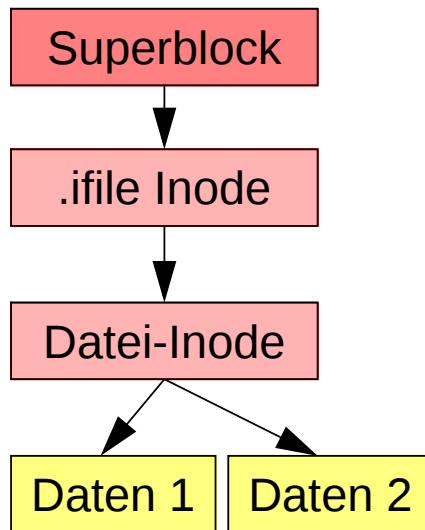
▲ Nachteile

- ◆ ineffizienter, da zusätzliches Log-File geschrieben wird

■ Beispiele: NTFS, EXT3, EXT4, ReiserFS

7.3 Copy-on-Write- / Log-Structured-File-Systems

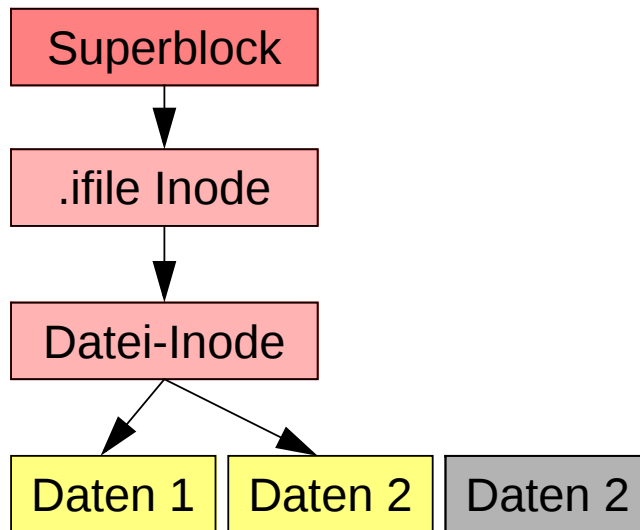
- Alternatives Konzept zur Realisierung von atomaren Änderungen
- Alle Änderungen im Dateisystem erfolgen auf Kopien
 - ◆ Der Inhalt veränderter Blöcke wird in einen neuen Block geschrieben



- ◆ Beispiel LinLogFS: Superblock einziger nicht ersetzter Block

7.3 Copy-on-Write- / Log-Structured-File-Systems

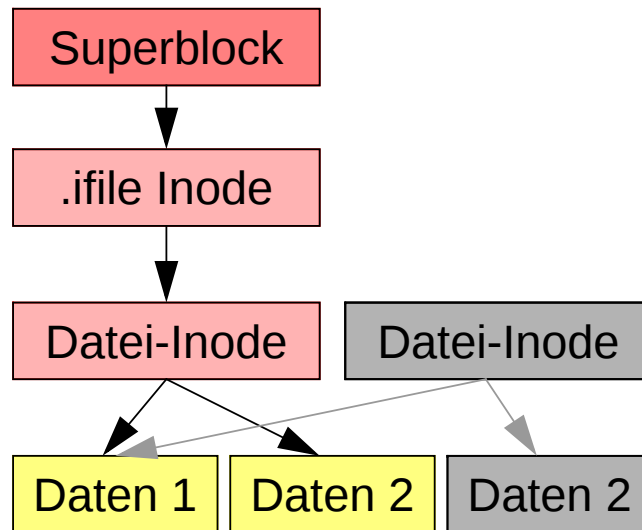
- Alternatives Konzept zur Realisierung von atomaren Änderungen
- Alle Änderungen im Dateisystem erfolgen auf Kopien
 - ◆ Der Inhalt veränderter Blöcke wird in einen neuen Block geschrieben



- ◆ Beispiel LinLogFS: Superblock einziger nicht ersetzter Block

7.3 Copy-on-Write- / Log-Structured-File-Systems

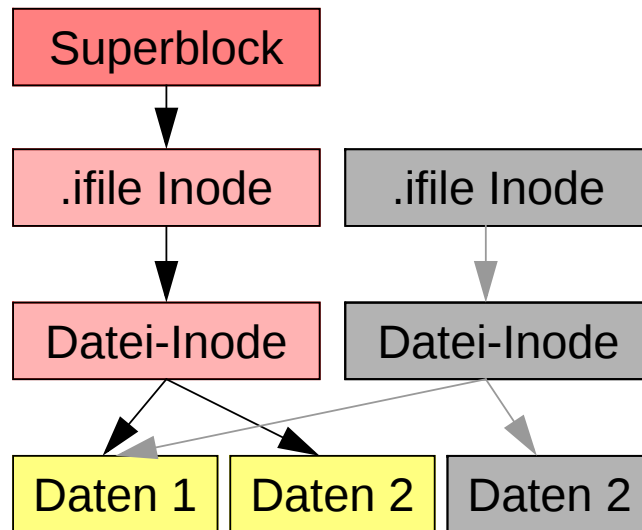
- Alternatives Konzept zur Realisierung von atomaren Änderungen
- Alle Änderungen im Dateisystem erfolgen auf Kopien
 - ◆ Der Inhalt veränderter Blöcke wird in einen neuen Block geschrieben



- ◆ Beispiel LinLogFS: Superblock einziger nicht ersetzter Block

7.3 Copy-on-Write- / Log-Structured-File-Systems

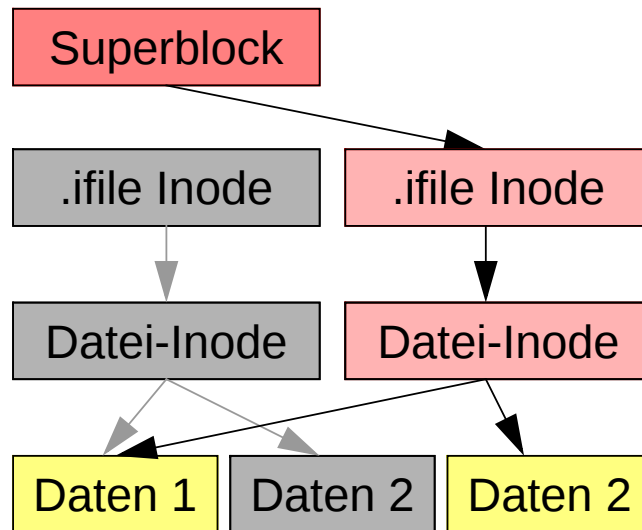
- Alternatives Konzept zur Realisierung von atomaren Änderungen
- Alle Änderungen im Dateisystem erfolgen auf Kopien
 - ◆ Der Inhalt veränderter Blöcke wird in einen neuen Block geschrieben



- ◆ Beispiel LinLogFS: Superblock einziger nicht ersetzter Block

7.3 Copy-on-Write- / Log-Structured-File-Systems

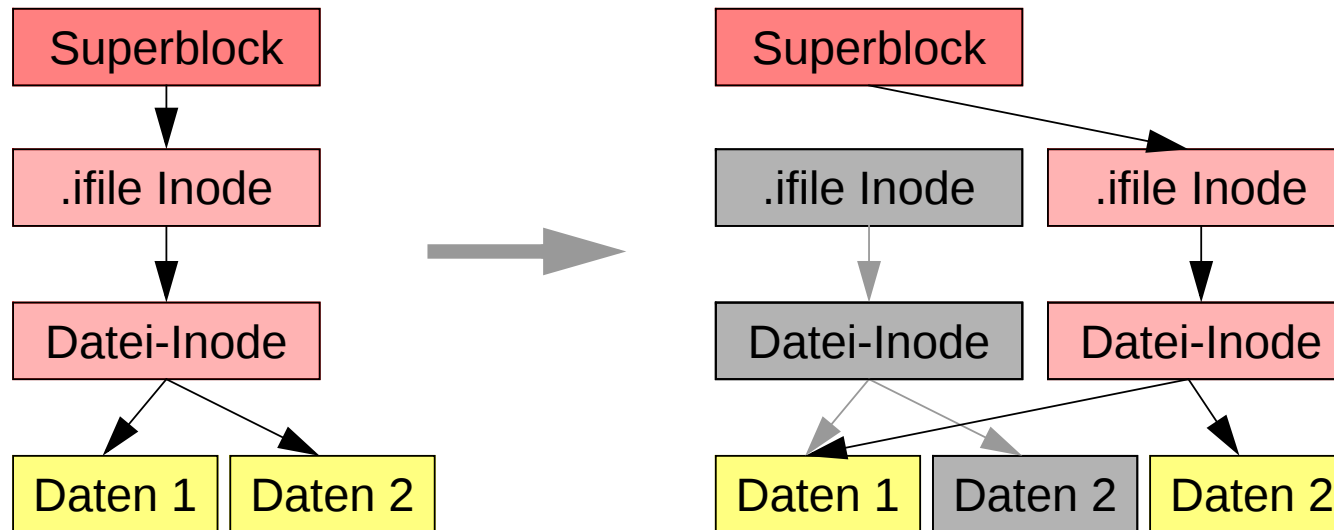
- Alternatives Konzept zur Realisierung von atomaren Änderungen
- Alle Änderungen im Dateisystem erfolgen auf Kopien
 - ◆ Der Inhalt veränderter Blöcke wird in einen neuen Block geschrieben



- ◆ Beispiel LinLogFS: Superblock einziger nicht ersetzter Block

7.4 Copy-on-Write- / Log-Structured-File-Systems

- Alternatives Konzept zur Realisierung von atomaren Änderungen
- Alle Änderungen im Dateisystem erfolgen auf Kopien
 - ◆ Der Inhalt veränderter Blöcke wird in einen neuen Block geschrieben



- ◆ Beispiel LinLogFS: Superblock einziger statischer Block (Anker im System)

7.4 Copy-on-Write- / Log-Structured-File-Systems (2)

★ Vorteile

◆ Datenkonsistenz bei Systemausfällen

- ein atomare Änderung macht alle zusammengehörigen Änderungen sichtbar

◆ Schnappschüsse / Checkpoints einfach realisierbar

▲ Nachteile

◆ Gesamtperformanz geringer

■ Unterschied zwischen Copy-in-Write- und Log-Structured-File-Systems

◆ Log-Structured-File-Systems schreiben kontinuierlich an's Ende des belegten Plattenbereichs und geben vorne die Blöcke wieder frei

- Gute Schreibeffizienz

- Annahme: Lesen kann primär aus dem Cache erfolgen

◆ Beispiele: Log-Structured: LinLogFS, BSD LFS, AIX XFS Copy-on-Write: Btrfs (Oracle)

Fehlerhafte Plattenblöcke

- Blöcke, die beim Lesen Fehlermeldungen erzeugen
 - ◆ z.B. Prüfsummenfehler
- Hardwarelösung
 - ◆ Platte und Plattencontroller bemerken selbst fehlerhafte Blöcke und maskieren diese aus
 - ◆ Zugriff auf den Block wird vom Controller automatisch auf einen „gesunden“ Block umgeleitet
- Softwarelösung
 - ◆ File-System bemerkt fehlerhafte Blöcke und markiert diese auch als belegt

Datensicherung

- Schutz vor dem Totalausfall von Platten
 - ◆ z. B. durch Head-Crash oder andere Fehler

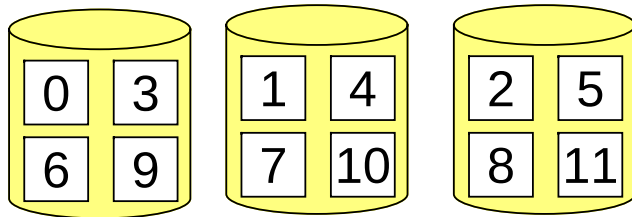
9.1 Sichern der Daten auf Tertiärspeicher

- Bänder
- WORM-Speicherplatten (*Write Once Read Many*)
- Sichern großer Datenbestände
 - ◆ Total-Backups benötigen lange Zeit
 - ◆ Inkrementelle Backups sichern nur Änderungen ab einem bestimmten Zeitpunkt
 - ◆ Mischen von Total-Backups mit inkrementellen Backups

9.2 Einsatz mehrerer (redundanter) Platten

■ Gestreifte Platten (*Striping*; RAID 0)

◆ Daten werden über mehrere Platten gespeichert



◆ Datentransfers sind nun schneller, da mehrere Platten gleichzeitig angesprochen werden können

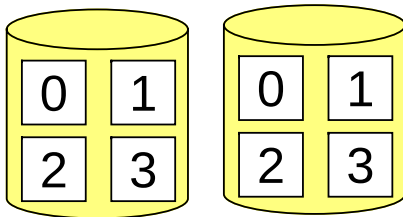
▲ Nachteil

◆ keinerlei Datensicherung: Ausfall einer Platte lässt Gesamtsystem ausfallen

9.2 Einsatz mehrerer redundanter Platten (2)

■ Gespiegelte Platten (*Mirroring*; RAID 1)

- ◆ Daten werden auf zwei Platten gleichzeitig gespeichert



- ◆ Implementierung durch Software (File-System, Plattentreiber) oder Hardware (spez. Controller)
- ◆ eine Platte kann ausfallen
- ◆ schnelleres Lesen (da zwei Platten unabhängig voneinander beauftragt werden können)

▲ Nachteil

- ◆ doppelter Speicherbedarf

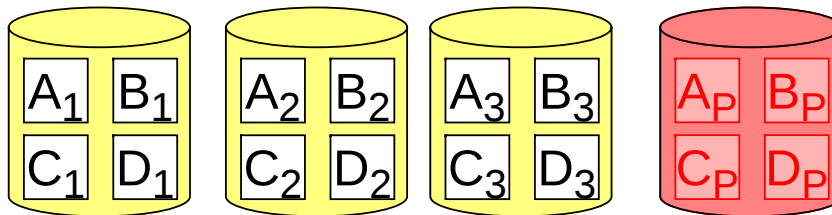
■ wenig langsames Schreiben durch Warten auf zwei Plattentransfers

■ Verknüpfung von RAID 0 und 1 möglich (RAID 0+1)

9.2 Einsatz mehrerer redundanter Platten (3)

■ Paritätsplatte (RAID 4)

- ◆ Daten werden über mehrere Platten gespeichert, eine Platte enthält Parität



- ◆ Paritätsblock enthält byteweise XOR-Verknüpfungen von den zugehörigen Blöcken aus den anderen Streifen
- ◆ eine Platte kann ausfallen
- ◆ schnelles Lesen
- ◆ prinzipiell beliebige Plattenanzahl (ab drei)

9.2 Einsatz mehrerer redundanter Platten (4)

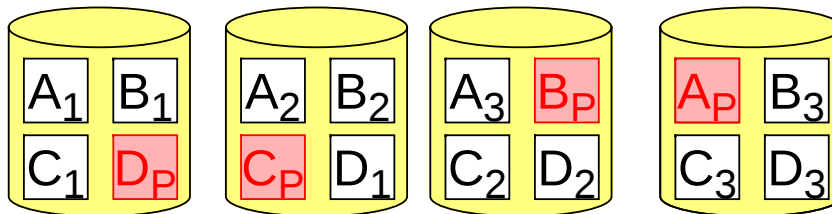
▲ Nachteil von RAID 4

- ◆ jeder Schreibvorgang erfordert auch das Schreiben des Paritätsblocks
- ◆ Erzeugung des Paritätsblocks durch Speichern des vorherigen Blockinhalts möglich: $P_{\text{neu}} = P_{\text{alt}} \oplus B_{\text{alt}} \oplus B_{\text{neu}}$ (P=Parity, B=Block)
- ◆ Schreiben eines kompletten Streifens benötigt nur einmaliges Schreiben des Paritätsblocks
- ◆ Paritätsplatte ist hoch belastet

9.2 Einsatz mehrerer redundanter Platten (5)

■ Verstreuter Paritätsblock (RAID 5)

◆ Paritätsblock wird über alle Platten verstreut



◆ zusätzliche Belastung durch Schreiben des Paritätsblocks wird auf alle Platten verteilt

◆ heute gängigstes Verfahren redundanter Platten

◆ Vor- und Nachteile wie RAID 4