

4. Páginas de 8K $\rightarrow 2^3 \cdot 2^{10} \rightarrow 13 \text{ bits p/ endereçar o deslocamento}$
 8 frames $\rightarrow 3 \text{ bits p/ endereçar moldura} \rightarrow \text{end. físico tem } 16 \text{ bits}$
 16 páginas $\rightarrow 4 \text{ bits p/ endereçar páginas} \rightarrow \text{end virtual tem } 17 \text{ bits}$

endereço virtual 1: $0x0\text{FFFF} \rightarrow$ 0111111111111111
 \swarrow página \searrow deslocamento

página: $0111 \rightarrow 7$. Na página 15 o bit de realidade encontra-se zero, ou seja, esta página não está em uma moldura da memória física. Assim sendo quando um page fault houverá uma interrupção, o SO alocará a página em alguma moldura e atualizará a tabela, setando o bit de realidade e especificando a moldura em que a página foi alocada. Em seguida a instrução que causou page fault será re-executada.

end. virtual 2: $0x056A1$ \rightarrow 00101011010100001
 \swarrow página \searrow deslocamento

Página 2 nos leva à moldura [6] e é um endereço válido pois bit realidade = 1. Assim o end. físico é:

1011011011010100001
 \swarrow moldura \searrow deslocamento

end. físico: 01101011010100001

$3 + 13 = 16 \text{ bits}$
 \swarrow moldura (8 frames) \searrow deslocamento (8K)