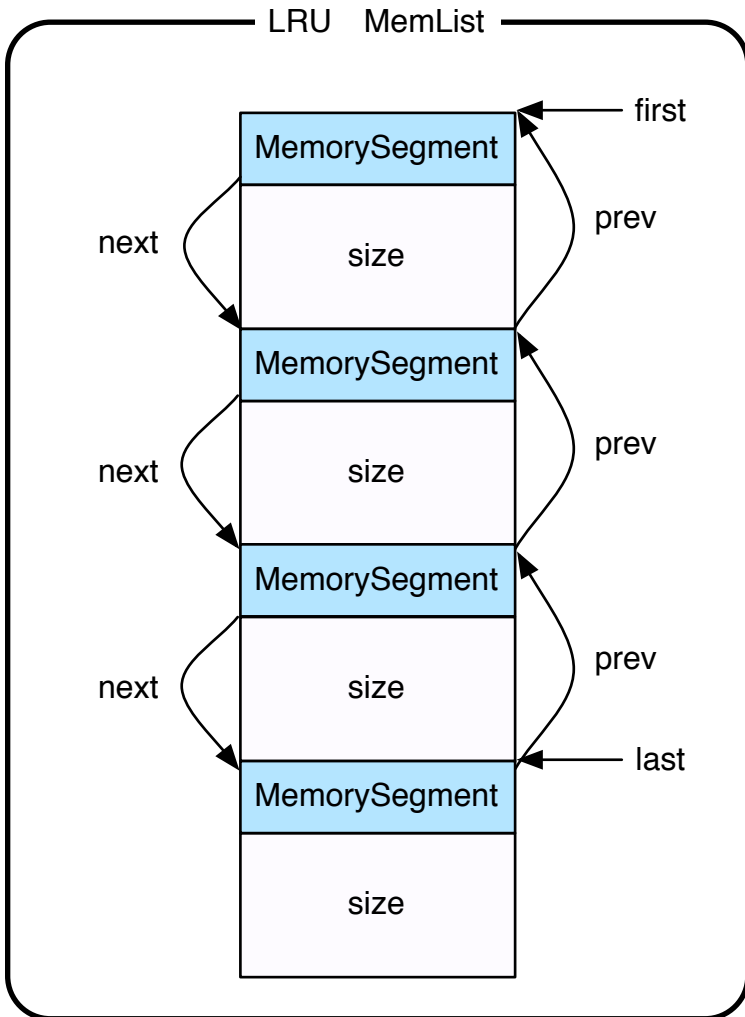


Hash と LRU を用いた Texture と Code の Loading



MemorySegment *get_segment
(memaddr addr, MemList *m)

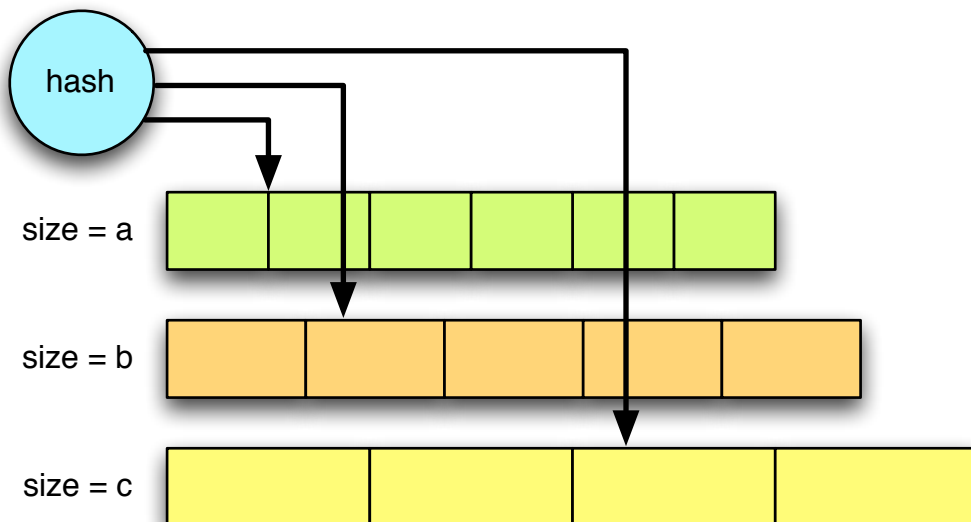
Main Memory の Segment を取得する

void put_segment
(MemorySegment *s)

get した Segment を Main Memory
に書き出す

void wait_segment
(MemorySegment *s)

Main Memory の Segment 読み込み、
書き出しを待つ



size 別の MemList に単一の hash でアクセス