



PB153

Operační systémy a jejich rozhraní

Synchronizace procesů



Paralelní běh procesů

- Synchronizace běhu procesů
 - jeden proces čeká na událost z druhého procesu
- Komunikace mezi procesy
 - komunikace – způsob synchronizace, koordinace různých aktivit
 - může dojít k uváznutí
 - každý proces čeká na zprávu od nějakého jiného procesu
 - může dojít ke stárnutí
 - dva procesy si opakovaně posílají zprávy zatímco třetí proces čeká na zprávu nekonečně dlouho
- Sdílení prostředků
 - procesy používají a modifikují sdílená data
 - operace zápisu musí být vzájemně výlučné
 - operace zápisu musí být vzájemně výlučné s operacemi čtení
 - operace čtení mohou být realizovány souběžně
 - pro zabezpečení integrity dat se používají kritické sekce



Nekonzistence

- Paralelní přístup ke sdíleným údajům může být příčinou nekonzistence dat
- Udržování konzistence dat vyžaduje používání mechanismů, které zajistí patřičné provádění spolupracujících procesů
- Problém komunikace procesů v úloze typu Producent-Konzument přes vyrovnávací paměť s omezenou kapacitou



Producent-konzument (1)

- Sdílená data

```
#define BUFFER_SIZE 10  
typedef struct {  
    . . .  
} item;  
item buffer[BUFFER_SIZE];  
int in = 0;  
int out = 0;  
int counter = 0;
```

● ● ● | Producent-konzument (2)

○ Producent

item nextProduced;

```
while (1) {  
    while (counter == BUFFER_SIZE)  
        ; /* do nothing */  
    buffer[in] = nextProduced;  
    in = (in + 1) % BUFFER_SIZE;  
    counter++;  
}
```

● ● ● | Producent-konzument (3)

○ Konzument

item nextConsumed;

```
while (1) {  
    while (counter == 0)  
        ; /* do nothing */  
    nextConsumed = buffer[out];  
    out = (out + 1) % BUFFER_SIZE;  
    counter--;  
}
```

Producent-konzument (4)

- Atomická operace je taková operace, která vždy proběhne bez přerušení
- Následující příkazy musí být atomické
 - **counter++;**
 - **counter--;**
- `count++` v assembleru může vypadat
 - **register1 = counter**
 - **register1 = register1 + 1**
 - **counter = register1**
- `count--` v assembleru může vypadat
 - **register2 = counter**
 - **register2 = register2 - 1**
 - **counter = register2**

● ● ● | Producent-konzument (5)

- Protože takto implementované operace `count++` a `count--` nejsou atomické, můžeme se dostat do problémů s konzistencí
- Necht' je hodnota **counter** nastavena na 5. Může nastat:
 - producer: **register1 = counter** (*register1 = 5*)
 - producer: **register1 = register1 + 1** (*register1 = 6*)
 - consumer: **register2 = counter** (*register2 = 5*)
 - consumer: **register2 = register2 - 1** (*register2 = 4*)
 - producer: **counter = register1** (*counter = 6*)
 - consumer: **counter = register2** (*counter = 4*)
- Výsledná hodnota proměnné **counter** bude buďto 4 nebo 6, zatímco správný výsledek má být 5.

Race condition

- Race condition (podmínka soupeření):
 - více procesů současně přistupuje ke sdíleným zdrojům a manipulují s nimi
 - konečnou hodnotu zdroje určuje poslední z procesů, který zdroj po manipulaci opustí
- Ochrana procesů před negativními dopady race condition
 - je potřeba procesy synchronizovat

● ● ● | Problém kritické sekce

- N procesů soupeří o právo používat jistá sdílená data
- V každém procesu se nachází segment kódu programu nazývaný *kritická sekce*, ve kterém proces přistupuje ke sdíleným zdrojům
- Problém:
 - je potřeba zajistit, že v kritické sekci, sdružené s jistým zdrojem, se bude nacházet nejvýše jeden proces



Podmínky řešení problému kritické sekce

- Podmínka vzájemného vyloučení (mutual exclusion), podmínka bezpečnosti, „safety“
 - jestliže proces P1 provádí svoji kritickou sekci, žádný jiný proces nemůže provádět svoji kritickou sekci sdruženou se stejným zdrojem
- Podmínka trvalosti postupu (progress), podmínka živosti, „liveliness“
 - jestliže žádný proces neprovádí svoji sekci sdruženou s jistým zdrojem a existuje alespoň jeden proces, který si přeje vstoupit do kritické sekce sdružené s tímto zdroje, pak výběr procesu, který do takové kritické sekce vstoupí, se nesmí odkládat nekonečně dlouho
- Podmínka konečnosti doby čekání (bounded waiting), podmínka spravedlivosti, „fairness“
 - musí existovat horní mez počtu, kolikrát může být povolen vstup do kritické sekce sdružené s jistým zdrojem jiným procesům než procesu, který vydal žádost o vstup do kritické sekce sdružené s tímto zdrojem, po vydání takové žádosti a před tím, než je takový požadavek uspokojen
 - předpokládáme, že každý proces běží nenulovou rychlostí
 - o relativní rychlosti procesů nic nevíme

Počáteční návrhy řešení

- Máme pouze 2 procesy, P_0 a P_1
- Generická struktura procesu P_i

do {

entry section

critical section

exit section

reminder section

} while (1);

- Procesy mohou za účelem dosažení synchronizace svých akcí sdílet společné proměnné
- Činné čekání na splnění podmínky v „entry section“ – „busy waiting“

Řešení problému KS

- Softwarová řešení
 - algoritmy, jejichž správnost se nespolehá na žádné další předpoklady
 - s aktivním čekáním „busy waiting“
- Hardwarová řešení
 - vyžadují speciální instrukce procesoru
 - s aktivním čekáním
- Řešení zprostředkované operačním systémem
 - potřebné funkce a datové struktury poskytuje OS
 - s pasivním čekáním
 - podpora v programovacím systému/jazyku
 - semaforey, monitory, zasílání zpráv

Algoritmus 1

- Sdílené proměnné
 - **int turn;**
počátečně **turn = 0**
 - **turn = i** $\Rightarrow P_i$ může vstoupit do KS
- Proces P_i
 - do {**
 - while (turn != i) ;**
critical section
 - turn = j;**
reminder section
 - } while (1);**
- Splňuje vzájemné vyloučení, ale ne trvalost postupu

Algoritmus 2

- Sdílené proměnné
 - **boolean flag[2];**
počátečně **flag [0] = flag [1] = false.**
 - **flag [i] = true** $\Rightarrow P_i$ může vstoupit do své KS
- Process P_i
 - do {**
 - flag[i] := true;**
 - while (flag[j]) ;**
 - critical section
 - flag [i] = false;**
 - remainder section
 - } while (1);**
- Splňuje vzájemné vyloučení, ale ne trvalost postupu

Algoritmus 3 (Petersonův)

- Kombinuje sdílené proměnné algoritmů 1 a 2

- Proces P_i

do {

flag [i] := true;

turn = j;

while (flag [j] and turn == j) ;

critical section

flag [i] = false;

remainder section

} while (1);

- Jsou splněny všechny tři podmínky správnosti řešení problému kritické sekce

Synchronizační hardware

- Speciální instrukce strojového jazyka
 - test_and_set, exchange / swap, ...
- Stále zachována idea používání „busy waiting“
- Test_and_set
 - testování a modifikace hodnoty proměnné – atomicky

```
boolean TestAndSet (boolean &target) {  
    boolean rv = target;  
    target = true;  
    return rv;  
}
```

- Swap
 - Atomická výměna dvou proměnných
- ```
Void Swap (boolean &a, boolean &b) {
 boolean temp = a;
 a = b;
 b = temp;
}
```

# Využití TestAndSet

- Sdílená data (inicializováno na false):

boolean lock:

- Proces  $P_i$

**do {**

**while (TestAndSet(lock)) ;**

critical section

**lock = false;**

remainder section

**}**



# Využití Swap

- Sdílená data (inicializováno na false):

boolean lock;

boolean waiting[n];

- Proces  $P_i$

**do {**

**key = true;**

**while (key == true)**

**Swap(lock, key);**

critical section

**lock = false;**

remainder section

**}**

# Situace bez podpory OS

- Nedostatek softwarového řešení
  - procesy, které žádají o vstup do svých KS to dělají metodou „busy waiting“
    - po nezanedbatelnou dobu spotřebovávají čas procesoru
- Speciální instrukce
  - výhody
    - vhodné i pro multiprocesory (na rozdíl od prostého maskování/povolení přerušování)
  - nevýhody
    - opět „busy waiting“
    - možnost stárnutí – náhodnost řešení konfliktu
    - možnost uváznutí v prioritním prostředí (proces v KS nedostává čas CPU)

# Semaforey

- Synchronizační nástroj, který lze implementovat i bez „busy waiting“
    - proces je (operačním systémem) „uspán“ a „probuzen“
    - tj. řešení na úrovni OS
  - Definice
- Semaphore S : integer
- Lze ho zpřístupnit pouze pomocí dvou atomických operací

**wait (S):**

```
while S ≤ 0 do no-op;
S --;
```

**signal(S):**

```
S ++;
```



# Kritická sekce

- Sdílená data:

```
semaphore mutex; // počátečně mutex = 1
```

- Proces  $P_i$ :

```
do {
 wait(mutex);
 critical section
 signal(mutex);
 remainder section
} while (1);
```

# Synchronizace semaforem

- Má se provést akce B v  $P_j$  pouze po té, co se provede akce A v  $P_i$
- Použije se semafor flag inicializovaný na 0
- Program:

|                     |                   |
|---------------------|-------------------|
| $P_i$               | $P_j$             |
| $\vdots$            | $\vdots$          |
| A                   | <i>wait(flag)</i> |
| <i>signal(flag)</i> | B                 |
| .                   | .                 |

# Uvážnutí a stárnutí

## ○ Uvážnutí

- dva nebo více procesů neomezeně dlouho čekají na událost, kterou může generovat pouze jeden z čekajících procesů
- Necht' S a Q jsou dva semaforey inicializované na 1

|                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| $P_0$             | $P_1$             |
| <i>wait(S);</i>   | <i>wait(Q);</i>   |
| <i>wait(Q);</i>   | <i>wait(S);</i>   |
| $\vdots$          | $\vdots$          |
| <i>signal(S);</i> | <i>signal(Q);</i> |
| <i>signal(Q)</i>  | <i>signal(S);</i> |

## ○ Stárnutí

- neomezené blokování, proces nemusí být odstraněn z fonty na semafor nikdy (předbíhání vyššími prioritami, ...)



# Dva typy semaforů

- Obecný semafor S
  - celočíselná hodnota z neomezovaného intervalu
- Binární semafor
  - celočíselná hodnota z intervalu  $\langle 0, 1 \rangle$
- Implementovatelnost
  - binární semafor lze snadněji implementovat
  - obecný semafor lze implementovat semaforem binárním

# Problémy se semaforem

- Semaforem jsou mocný nástroj pro dosažení vzájemného vyloučení a koordinaci procesů
- Operace wait(S) a signal (S) jsou prováděny více procesy a jejich účinek nemusí být vždy explicitně zřejmý
  - semafor s explicitním ovládním wait/signal je nástroj nízké úrovně
- Chybné použití semaforu v jednom procesu hroutí souhru všech spolupracujících procesů
- Patologické případy použití semaforů:

|         |           |
|---------|-----------|
| wait(x) | wait(x)   |
| KS      | KS        |
| wait(x) | signal(y) |



# Kritické oblasti

- Konstrukt programovacího jazyka vysoké úrovně
- Sdílená proměnná v typu T, je deklarována jako:  
v: shared T
- Proměnná v je dostupná pouze v příkazu  
region v when B do S  
kde B je booleovský výraz
- Po dobu, po kterou se provádí příkaz S, je proměnná v pro jiné procesy nedostupná
- Oblasti referující stejnou sídlenou proměnnou se v čase vzájemně vylučují

## Kritické oblasti (2)

- Když se proces pokusí provést příkaz region, vyhodnotí se Booleovský výraz  $B$
- Je-li  $B$  pravdivý, příkaz  $S$  se provede
- Je-li  $B$  nepravdivý, provedení příkazu  $S$  se oddálí do doby až bude  $B$  pravdivý a v oblasti (region) spojené s  $V$  se nenachází žádný proces

# Monitory

- Synchronizační nástroj vysoké úrovně
- Umožňuje bezpečné sdílení abstraktního datového typu souběžnými procesy
- Provádění  $P_1, P_2, \dots$  se implicitně vzájemně vylučují

```
monitor monitor-name
{
 shared variable declarations
 procedure body P_1 (...) {
 ...
 }
 procedure body P_2 (...) {
 ...
 }
 procedure body P_n (...) {
 ...
 }
 {
 initialization code
 }
}
```

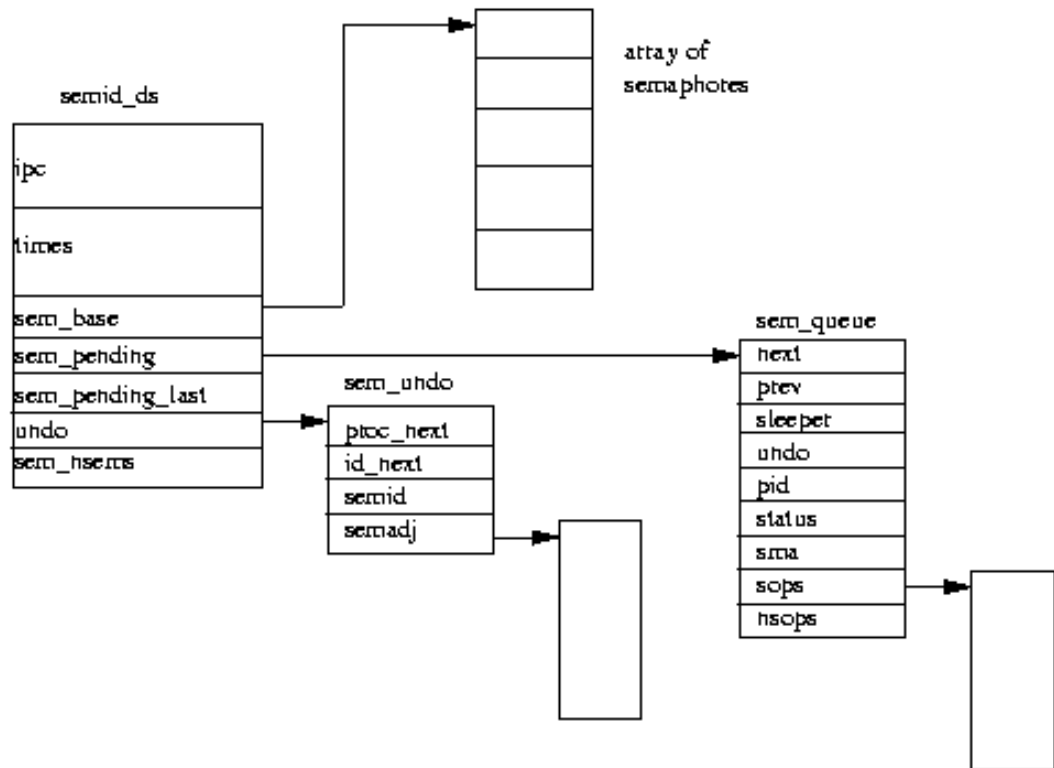
# ● ● ● | Příklad: Linux (1)

- IPC (InterProcess Communication)
  - signály (asynchronní události)
  - roury ( ls|pr|lpr )
  - zprávy (messages)
  - semaforey (semaphores)
  - sdílená paměť (shared memory)

# Příklad: Linux (2)

## ○ Semaforey podle SYS V IPC, volání jádra

- semget
- semctl
- semop



# Příklad: Win32 (1)

| IPC Mechanism   | Win2000 | WinNT   | Win9x   | Win32s (1) | Win16 (2) | MS-DOS (2) | POSIX   | OS/2 |
|-----------------|---------|---------|---------|------------|-----------|------------|---------|------|
| DDE             | YES     | YES     | YES     | YES        | YES       | NO         | NO      | NO   |
| OLE 1.0         | YES     | YES     | YES     | YES        | YES       | NO         | NO      | NO   |
| OLE 2.0         | YES     | YES     | YES     | YES        | YES       | NO         | NO      | NO   |
| NetBIOS         | YES     | YES     | YES     | YES        | YES       | YES        | NO      | YES  |
| Named pipes     | YES     | YES     | YES (3) | YES (3)    | YES (3)   | YES (3)    | YES (4) | YES  |
| Windows sockets | YES (5) | YES (5) | YES     | YES        | YES (5)   | NO         | NO (6)  | NO   |
| Mailslots       | YES     | YES     | YES     | YES (3)    | NO        | NO         | NO      | YES  |
| Semaphores      | YES     | YES     | YES     | NO         | NO        | NO         | YES     | YES  |
| RPC             | YES     | YES     | YES (7) | YES (8)    | YES       | YES        | NO      | NO   |
| Mem-Mapped File | YES     | YES     | YES     | YES        | NO        | NO         | NO      | NO   |
| WM_COPYDATA     | YES     | YES     | YES     | YES (9)    | YES       | NO         | NO      | NO   |





# Příklad: Win32 (2)

- Semaforey (obecné semaforey), volání jádra
  - CreateSemaphore
  - OpenSemaphore
  - ReleaseSemaphore
  - Wait
    - SignalObjectAndWait
    - WaitForSingleObject
    - WaitForSingleObjectEx
    - WaitForMultipleObjects
    - WaitForMultipleObjectsEx
    - MsgWaitForMultipleObjects
    - MsgWaitForMultipleObjectsEx