

Indice

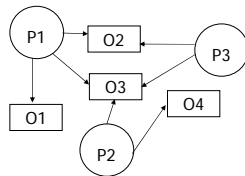
- Modelli di comunicazione tra processi (IPC)
- Strumenti di programmazione per IPC
- Interazione tra processi
 - Interferenza e Mutua Esclusione
 - Problemi di IPC: Produttore-Consumatore

Modelli di IPC

- Processo: programma in esecuzione
- Due processi possono o devono interagire:
 - Per trasferire informazioni
 - Per garantire corretta sequenza delle operazioni
 - Senza disturbare altri processi durante attività critiche
- Interazione tra processi: cooperazione, competizione, interferenza
- Modelli:
 - Ambiente Globale (WorkStation, PC)
 - Scambio di Messaggi (Sistemi distribuiti, Cluster)

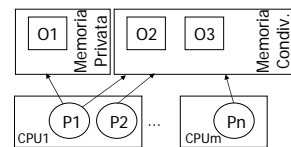
Modello ad ambiente globale 1

- Il sistema è visto come un insieme di:
 - Processi (Pi) con diritti d'accesso alle risorse (→)
 - Oggetti o Risorse (Oj)
 - Private
Es: O1, O4
 - Condivise
Es: O2, O3



Modello ad ambiente globale 2

- Astrazione per *Sistemi Multiprogrammati*
- Costituiti da uno o più processori che hanno accesso ad una memoria comune
- Interazioni in memoria condivisa

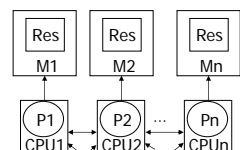


Modello a scambio di messaggi 1

- Sistema: insieme di processi ciascuno operante in ambiente locale (protetto)
 - Le interazioni (comunicazione, sincronizzazione) avvengono tramite scambio di messaggi
- Una risorsa appartenente a Pi non è accessibile direttamente da un altro processo Pj

Modello a scambio di messaggi 2

- Astrazione per *Sistemi Distribuiti* (privi di memoria comune)
- Ciascun processore ha associata una memoria privata
- Il trasferimento dei messaggi può avvenire:
 - via rete
 - tramite memoria condivisa

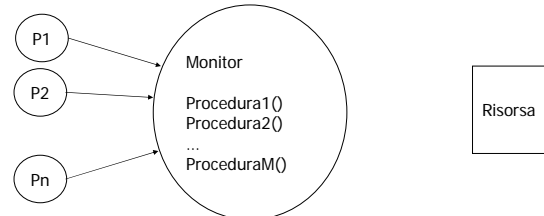


Strumenti di Programmazione

- Indipendenti dal linguaggio
- Specifici del linguaggio
- Ambiente Globale
 - Monitor (Brinch Hansen, Hoare 1973)
 - Semafori e Primitive di sincronizzazione (Dijkstra, 1965)
 - Altri strumenti
- Scambio di Messaggi
 - Send(m), Receive(m)

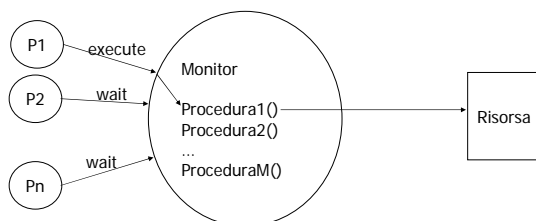
Monitor

- Virtualizzazione della risorsa
- Accesso tramite un processo gestore



Monitor

- Un processo alla volta accede alla risorsa



Interazione tra processi: cooperazione

- Interazione prevedibile e desiderata (insita nella logica del programma)
- Prevede scambio di informazioni
 - Segnale temporale (Sync)
 - Messaggi (Com+Sync)
- Sincronizzazione diretta o esplicita (gestita dal programmatore)

Interazione tra processi: competizione

- Interazione prevedibile e NON desiderata
- **Necessaria**: macchina concorrente dispone di risorse limitate
 - Competizione per l'uso di risorse comuni che non possono essere usate contemporaneamente
- Sincronizzazione indiretta o implicita (gestita dal SO)

Interazione tra processi: interferenza

- Interazione NON prevedibile e NON desiderata
 - Inserimento nel programma di interazioni non richieste dalla natura del problema
 - Es: P1 chiama P2 senza necessità e lo rallenta
 - Erronea soluzione a problemi di interazione (cooperazione, competizione) necessari per il corretto funzionamento del programma
 - Es: P1 chiama P2 ma al momento sbagliato
- Dipende dalla velocità relativa dei processi: risultati "dipendenti dal tempo"
- Debug molto complesso!

Processi Interferenti

- Problema: eliminare le interferenze
 - L'eliminazione di alcune interferenze risulta semplificata se la macchina concorrente fornisce meccanismi di protezione degli accessi
 - Per evitare interferenze dovute a interazioni previste ma programmate in modo errato è opportuno adottare tecniche di *multiprogrammazione strutturata* (Es: strutture formali opportune come i semafori)

Interferenza - Esempio 1

Pi	Pj
...	...
Count=Count+1	Count=Count+1
...	...

Count e' condivisa tra Pi e Pj

Interferenza - Esempio 1

Count = Count+1

LOAD	A, Count
INCR	A
STORE	Count, A

Interferenza - Esempio 1

LOAD	A, Count	(Pi)
INCR	A	(Pi)
STORE	Count, A	(Pi)
LOAD	A, Count	(Pj)
INCR	A	(Pj)
STORE	Count, A	(Pj)

Funzionamento corretto

Interferenza - Esempio 1

LOAD	A, Count	(Pi)
LOAD	A, Count	(Pj)
INCR	A	(Pj)
STORE	Count, A	(Pj)
INCR	A	(Pi)
STORE	Count, A	(Pi)

Contesto singolo per ogni processo !

Esempio 1

Pi	Pj
...	...
Count=Count+1	Count=Count+1
...	...

Count viene incrementata una sola volta!

Esempio 2

- v e' una variabile condivisa tra P e Q
 - Processo P: incrementa v di 1
 - Processo Q: stampa v e la azzera

P	Q
...	...
v:=v+1	print v
...	v := 0
	...

Esempio 2

- Le istruzioni di P e Q possono mescolarsi arbitrariamente e dar luogo a diverse possibili sequenze di esecuzione

v:=v+1 (P)	print v (Q)	print v (Q)
print v (Q)	V:=0 (Q)	v:=v+1 (P)
V:=0 (Q)	v:=v+1 (P)	V:=0 (Q)
V+1, V=0	V, V=1	V, V=0

Il risultato dipende dal tempo!

Mutua Esclusione

- Corsa Critica: situazione in cui due o più processi interferiscono
- Sezione Critica (SC): parte di un programma che accede a dati condivisi
 - Almeno un processo deve scrivere
 - La lettura e' sicura solo se atomica
 - Non usare strutture dati complesse!
 - Due SC appartengono alla stessa classe se operano sugli stessi dati
 - Sezioni Critiche appartenenti alla stessa classe devono escludersi mutuamente nel tempo

Mutua Esclusione

- I processi che accedono a SC della stessa classe devono essere eseguiti in Mutua Esclusione
- L'obiettivo è evitare che più di un processo alla volta acceda a dati condivisi

ME - Esempio 1

- P1 e P2 utilizzano la stessa stampante (un solo processo alla volta può averne il controllo)

RICHIESTA	RILASCIO	STATO INIZIALE
...	...	libera := TRUE;
repeat until libera;	libera := TRUE;	Pi:
libera := false;
...		RICHIESTA
		... Utilizzo ...
		RILASCIO
		...

ME - Esempio 1

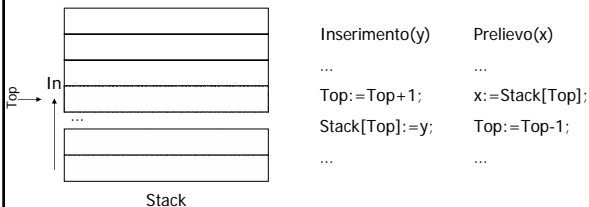
- P1 e P2 utilizzano la stessa stampante (un solo processo alla volta può averne il controllo)

RICHIESTA	RILASCIO	STATO INIZIALE
...	...	libera := TRUE;
repeat until libera;	libera := TRUE;	Pi:
libera := false;
...		RICHIESTA
repeat until libera;	(P1)	... Utilizzo ...
T1: repeat until libera;	(P2)	RILASCIO
T2: libera:=false;	(P1)	...
T3: libera:=false;	(P2)	

Stampante assegnata ad entrambi!

ME - Esempio 2

Due processi hanno accesso ad uno stack per depositare e prelevare messaggi



ME - Esempio 2

- L'esecuzione contemporanea delle due procedure può portare ad un uso scorretto della risorsa
- Es: P1 inserisce mentre P2 preleva:

```
T0: Top := top + 1   P1
T1: x=Stack[Top]    P2
T2: Top := Top - 1  P2
T3: stack[Top] := y  P1
```

ME - Esempio 2

- L'esecuzione contemporanea delle due procedure può portare ad un uso scorretto della risorsa
- Es: P1 inserisce mentre P2 preleva:

```
T0: Top := top + 1   P1
T1: x=Stack[Top]    P2 (x indefinito)
T2: Top := Top - 1  P2
T3: stack[Top] := y  P1 (sovrascritto ultimo elemento)
```

Soluzioni Storiche

- Definizione tempi lasciata al programmatore
 - Concorrenza per modo di dire ...
- Disabilitare le interruzioni
 - L'utente disabilita le IRQ ...
- Variabili di Lock
 - Si sposta il problema della ME ...
- Strumenti di Sincronizzazione

Mutua Esclusione

- Problema:
I processi rimangono per lo più impegnati a svolgere i propri compiti e di tanto in tanto incontrano una sezione critica

Mutua Esclusione

- Soluzione:
la ME deve avere queste caratteristiche:
 - Due processi non devono mai essere insieme in sezioni critiche della stessa classe
 - Nessuna ipotesi sulla velocità relativa dei processi
 - Nessun processo fuori dalla SC deve bloccarne altri
 - Nessun processo deve attendere indefinitamente prima di entrare in SC

Mutua Esclusione tramite HW: TSL – Test and Set Lock

- TSL: Legge e pone in un registro il contenuto di una parola di memoria quindi scrive un valore non nullo nella stessa parola
 - Lettura e scrittura della parola sono indivisibili
 - Nessun altro processore puo' accedere alla locazione di memoria finche' TLS non e' terminata
- TSL blocca l'accesso al bus di memoria alle altre CPU finche' non e' terminata

Mutua Esclusione tramite HW: TSL – Test and Set Lock

Lock()

enter_region:

```
TSL register, lock ; copia il lock nel registro e pone lock=1
cmp register, #0 ; il lock era a 0?
jne enter_region ; se era diverso da 0 c'era un lock: cicla
ret ; ritorna al chiamante: entra in SC
```

UnLock()

```
move lock, #0 ; metti 0 in lock (atomica)
ret ; ritorna al chiamante
```

Mutua Esclusione tramite Primitive Lock() e UnLock()

```
Lock(x);
<Sezione Critica>
UnLock(x);
```

- Problemi:
 - Attesa attiva (Busy Wait): mentre un processo è in SC tutti gli altri sono in Busy Wait
 - Inversione di priorità

Inversione di Priorità

- Due Processi H (Alta priorità) e L (Bassa priorità)
 - L e' in sezione critica
 - H diventa "Pronto" (es: fine operazione di I/O)
 - H viene schedulato. Entra nella Lock(): Busy Wait
 - L non viene schedulato mentre H e' in esecuzione
 - L non esce da SC, H non esce dalla Lock()

Starvation: H ha priorità alta ma non viene eseguito

Semafori

- Semaforo:
 - variabile intera non negativa ($s \geq 0$) con valore iniziale $s=s_0$
 - Al semaforo è associata una coda di attesa Qs
 - Qs contiene info sui processi in attesa sul semaforo

Semafori

- Sono ammesse solo 2 primitive Wait(s) e Signal(s)
 - Realizzate tramite chiamate al S.O.
 - Eseguite in modo Monitor (l'accesso ad s è in ME)

Wait()

```
Begin
  if s = 0 then
    <Processo sospeso>
    <Descrittore del Processo corrente inserito in Qs>
  else
    s := s - 1
End
```

- Può essere passante ($s > 0$)
- Oppure bloccante ($s = 0$). In questo caso:
 - Si verifica un Context Switch
 - Il processo corrente viene sospeso

Signal()

```
Begin
  if <Esiste un processo in Qs> then
    <Descrittore del Processo Rimosso da Qs>
    <Stato del Processo Rimosso modificato in Pronto>
  else
    s := s + 1
End
```

- Sempre passante
- Non modifica lo stato del processo che la esegue
- La riattivazione del processo sospeso avviene tramite politica FIFO (Fairness, No Starvation)

ME Tramite Semaforo Wait e Signal

- Ad ogni classe di SC si associa un semaforo
- Prologo = wait(), Epilogo = signal()
- ES: A, B SC \in Stessa Classe, S Semaforo ($S_0 = 1$)

Processo P1	Processo P2
...	...
Wait(s)	Wait(s)
<Sezione Critica A>	<Sezione Critica B>
Signal(s)	Signal(s)
...	...

ME Tramite Semaforo Wait e Signal

- La natura primitiva di Wait e Signal assicura la proprietà di mutua esclusione:
 - per qualunque numero di processi
 - qualunque sia la velocità relativa dei processi
 - nessun processo rimane indefinitamente in attesa (un processo non si può riappropriare della SC che ha appena liberato se altre richieste sono pendenti)
- Sono risolti i problemi di Busy Wait

Indivisibilità di Wait e Signal

- Occorre garantire che l'azione di analisi e modifica del semaforo non sia separata dall'azione di sospensione del processo

Esempio:

Sia inizialmente $s := 0$

T0: if s = 0	P1	Wait()
T1: s := s + 1	P2	Signal()
T2: <Sospensione>	P1	Wait(): Processo sospeso su $s = 1$

Indivisibilità di Wait e Signal

- Wait() e Signal() sono considerate SC brevi
- Indivisibilità ottenuta mediante Lock() e Unlock() sia per Mono- che Multiprocessore
 - MonoProcessore:
 - inibizione interruzioni = blocco scheduling
 - Aumento Prestazioni:
 - non vengono eseguite le attese attive degli altri processi

Wait atomica

```
Wait(Semaphore):  
begin;  
  <Disabilitazione Interruzioni>;  
  lock(x);  
  <Codice della Wait>;  
  unlock(x);  
  <Abilitazione delle Interruzioni>;  
end;
```

Signal atomica

```
Signal(Semaphore):  
begin;  
  <Disabilitazione Interruzioni>;  
  lock(x);  
  <Codice della Signal>;  
  unlock(x);  
  <Abilitazione delle Interruzioni>;  
end;
```

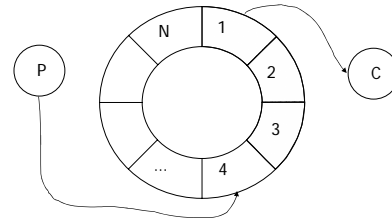
Livelli di Sezioni Critiche

- Livello Utente:
 - SC: Programma
 - ME: Wait(), Signal()
- Livello SO:
 - SC: Wait(), Signal()
 - ME: Lock(), Unlock()
- Livello HW:
 - Lock(), Unlock() realizzate tramite TSL

Livello di
Astrazione ↑

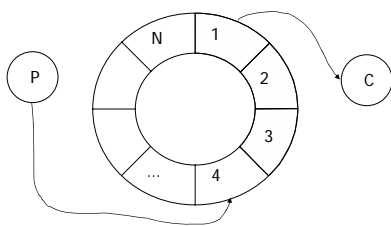
Problema del Produttore e Consumatore

Buffer condiviso e limitato
Possono accedervi: P in scrittura e C in lettura



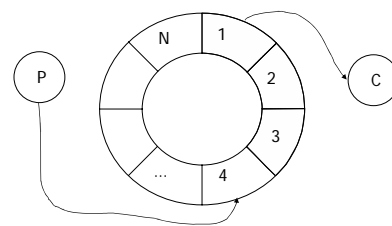
Problema del Produttore e Consumatore

P NON può inserire un messaggio se il Buffer è pieno



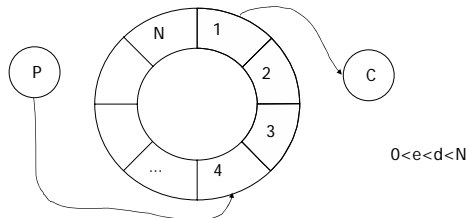
Problema del Produttore e Consumatore

C non può prelevare se Buffer è vuoto



Problema del Produttore e Consumatore

d = numero dei messaggi depositati
 e = numero dei messaggi estratti
 N = dimensione del buffer



Problema del Produttore e Consumatore

La Soluzione richiede due Semafori:

- "Messaggio disponibile" MsgDisp ($S_0=0$)
- "Spazio Disponibile" SpzDisp ($S_0=N$)

Produttore (P)

```

Begin
repeat
  <Produzione Msg>
  Wait(SpzDisp)
  <Deposito Msg>
  Signal(MsgDisp)
forever
end
    
```

Consumatore (C)

```

Begin
repeat
  Wait(MsgDisp)
  <Prelievo Msg>
  Signal(SpzDisp)
  <Consumazione Msg>
forever
end
    
```

Problema del Produttore e Consumatore

- È una soluzione simmetrica: non privilegia né P né C
- P e C possono operare in parallelo su messaggi diversi
- P e C NON possono operare contemporaneamente sullo stesso messaggio
 - Buffer Pieno (P bloccato dalla wait)
 - Buffer Vuoto (C bloccato dalla wait)