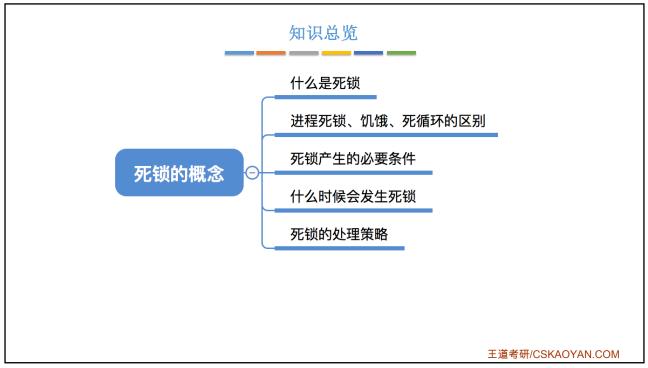
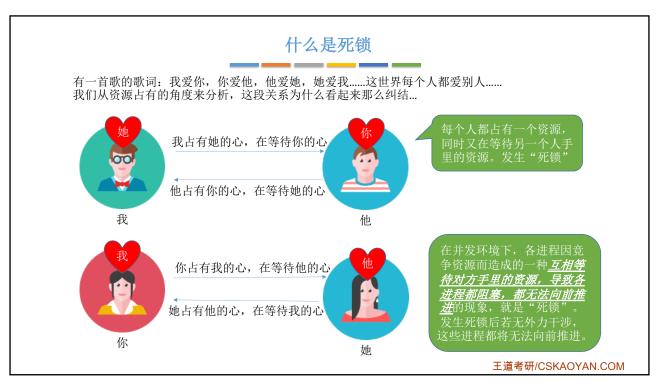


公众号: 考研发条 一手课程!





公众号: 考研发条 一手课程!



死锁、饥饿、死循环的区别

死锁:各进程互相等待对方手里的资源,导致各进程都阻塞,无法向前推进的现象。 饥饿:由于长期得不到想要的资源,某进程无法向前推进的现象。 比如:在短进程优先(SPF)算法中,若有源源不断的短进程到来,则长进程将一直得不到处理机,从而发生长进程"饥饿"。 死循环:某进程执行过程中一直跳不出某个循环的现象。有时是因为程序逻辑 bug 导致的,有时是程序员故意设计的。

		共同点	区别
	死锁	都是进程无 法顺利向前 推进的现象 (故意设计 的死循环除 外)	死锁一定是"循环等待对方手里的资源"导致的,因此如果有死锁现象,那 <mark>至少有两个或两个以上的进程同时发生死锁</mark> 。另外,发生死锁的进程一定处于阻塞态。
	饥饿		可能只有一个进程发生饥饿。发生饥饿的进程既可能是阻塞态(如长期得不到需要的I/O设备),也可能是就绪态(长期得不到处理机)
	死循环		可能只有一个进程发生死循环。死循环的进程可以上处理机运行(可以是运行态),只不过无法像期待的那样顺利推进。死锁和饥饿问题是由于操作系统分配资源的策略不合理导致的,而死循环是由代码逻辑的错误导致的。死锁和饥饿是管理者(操作系统)的问题,死循环是被管理者的问题。

王道考研/CSKAOYAN.COM

5

公众号: 考研发条 一手课程!

死锁产生的必要条件

产生死锁必须同时满足一下四个条件,只要其中任一条件不成立,死锁就不会发生。 **互斥条件**:只有对必须互斥使用的资源的争抢才会导致死锁(如哲学家的筷子、打印机设备)。 像内存、扬声器这样可以同时让多个进程使用的资源是不会导致死锁的(因为进程不用阻塞等待 这种资源)。

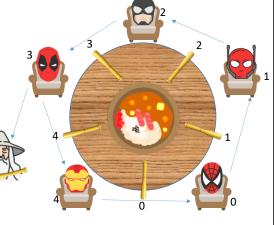
不剥夺条件: 进程所获得的资源在未使用完之前,不能由 其他进程强行夺走,只能主动释放。

请求和保持条件: 进程已经保持了至少一个资源,但又提出了新的资源请求,而该资源又被其他进程占有,此时请求进程被阻塞,但又对自己已有的资源保持不放。

循环等待条件:存在一种进程<mark>资源的循环等待链</mark>,链中的每一个进程已获得的资源同时被下一个进程所请求。

注意! 发生死锁时一定有循环等待,但是发生循环等待时未必死锁(循环等待是死锁的必要不充分条件)

如果同类资源数大于1,则即使有循环等待,也 未必发生死锁。但如果系统中每类资源都只有 一个,那循环等待就是死锁的充分必要条件了。



王道考研/CSKAOYAN.COM

什么时候会发生死锁

- 1. 对系统资源的竞争。各进程对不可剥夺的资源(如打印机)的竞争可能引起死锁,对可剥夺的资源(CPU)的竞争是不会引起死锁的。
- 2. 进程推进顺序非法。请求和释放资源的顺序不当,也同样会导致死锁。例如,并发执行的进程P1、P2 分别申请并占有了资源 R1、R2,之后进程P1又紧接着申请资源R2,而进程P2又申请资源R1,两者会因为申请的资源被对方占有而阻塞,从而发生死锁。
- 3. 信号量的使用不当也会造成死锁。如生产者-消费者问题中,如果实现互斥的P操作在实现同步的P操作之前,就有可能导致死锁。(可以把互斥信号量、同步信号量也看做是一种抽象的系统资源)

总之,对不可剥夺资源的不合理分配,可能导致死锁。

王道考研/CSKAOYAN.COM

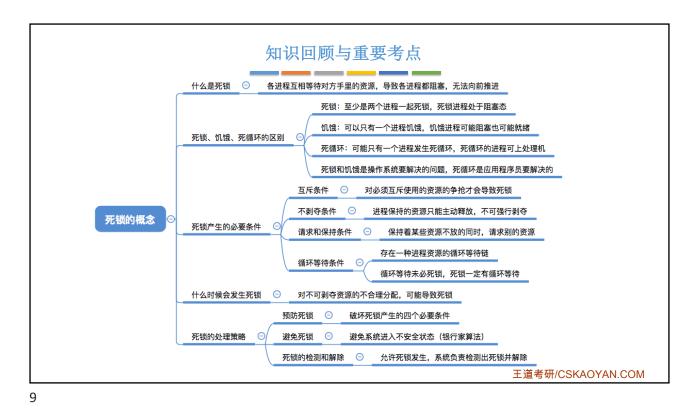
7

公众号: 考研发条 一手课程!

死锁的处理策略

- 1. 预防死锁。破坏死锁产生的四个必要条件中的一个或几个。
- 2. 避免死锁。用某种方法防止系统进入不安全状态,从而避免死锁(银行家算法)
- 3. 死锁的检测和解除。允许死锁的发生,不过操作系统会负责检测出死锁的发生,然后采取某种措施解除死锁。

王道考研/CSKAOYAN.COM



公众号: 考研发条 一手课程!

