

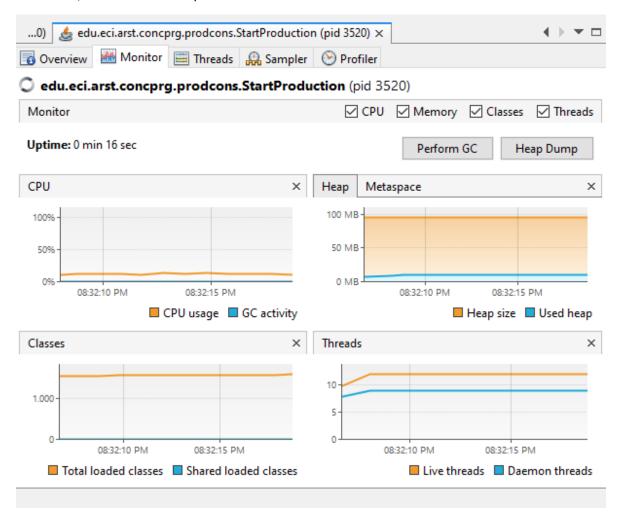
Introducción

En Java, la programación multihilo es una técnica poderosa pero compleja que permite que un programa ejecute múltiples hilos de ejecución de manera concurrente. Sin embargo, uno de los desafíos comunes en la programación multihilo es evitar los deadlocks, que son situaciones en las que los hilos quedan atrapados esperando indefinidamente a que se cumplan ciertas condiciones para continuar su ejecución. Para evitar estos deadlocks y facilitar la coordinación entre hilos, Java proporciona dos métodos esenciales: wait() y notify().

Parte I – Antes de terminar la clase.

Control de hilos con wait/notify. Productor/consumidor.

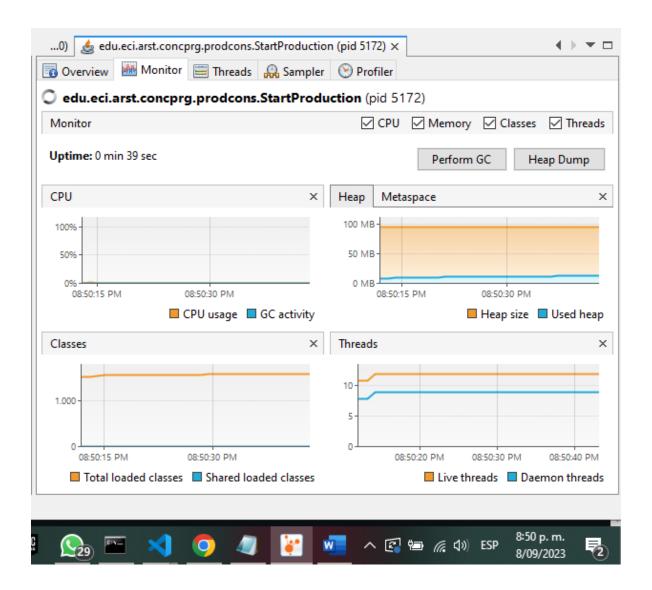
1. Revise el funcionamiento del programa y ejecútelo. Mientras esto ocurren, ejecute jVisualVM y revise el consumo de CPU del proceso correspondiente. A qué se debe este consumo?, cual es la clase responsable?



El consumo del procesador y la memoria se presenta ya que en el programa utilizado creamos dos hilo los cuales están activos todo el tiempo solicitando recursos físicos al

- computador, y manteniéndose vivos. La clase responsable de el consumo de recursos es StartProduction
- 2. Haga los ajustes necesarios para que la solución use más eficientemente la CPU, teniendo en cuenta que -por ahora- la producción es lenta y el consumo es rápido. Verifique con JVisualVM que el consumo de CPU se reduzca.
 - Se modifico el hilo del consumidor y del productor de forma que tengan sincronizada la variable queque y teniendo en cuenta si esta esta vacía o llena con el máximo de stocklimit el hilo pasara a estar en suspensión con watt() una vez se "libera" se usa notify().
- 3. Haga que ahora el productor produzca muy rápido, y el consumidor consuma lento. Teniendo en cuenta que el productor conoce un límite de Stock (cuantos elementos debería tener, a lo sumo en la cola), haga que dicho límite se respete. Revise el API de la colección usada como cola para ver cómo garantizar que dicho límite no se supere. Verifique que, al poner un límite pequeño para el 'stock', no haya consumo alto de CPU ni errores.

Se limito usando ThreadSleep la velocidad con la que el consumidor consume y se retiro esta misma linea al productor a demas se limito el limite de productos en el stock por 10 y el uso de CPU no se vio alterado en gran medida ya que la implementacion del wait() y notify() en el punto anterior fue eficiente.

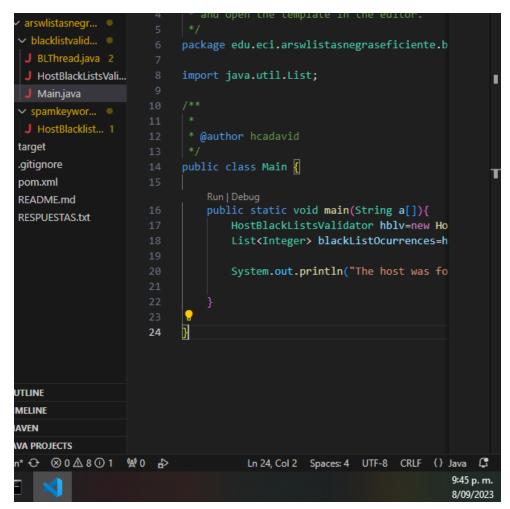


Parte II. - Antes de terminar la clase.

Teniendo en cuenta los conceptos vistos de condición de carrera y sincronización, haga una nueva versión -más eficiente- del ejercicio anterior (el buscador de listas negras). En la versión actual, cada hilo se encarga de revisar el host en la totalidad del subconjunto de servidores que le corresponde, de manera que en conjunto se están explorando la totalidad de servidores. Teniendo esto en cuenta, haga que:

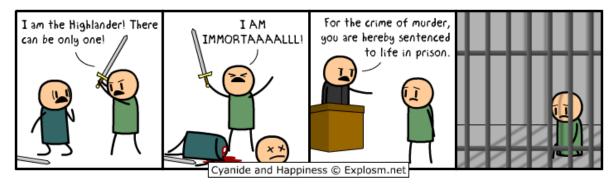
- La búsqueda distribuida se detenga (deje de buscar en las listas negras restantes) y retorne la respuesta apenas, en su conjunto, los hilos hayan detectado el número de ocurrencias requerido que determina si un host es confiable o no (BLACK_LIST_ALARM_COUNT).
- Lo anterior, garantizando que no se den condiciones de carrera.

Se agrego un synchronized bara la variable que lleva las listas negras encontradas en el hilo y a demas un a condicion (BLACK_LIST_ALARM_COUNT) en el bucle for encargado de llevar la cuenta de la cantidad de ocurrencias de las listas negras.



Parte III. – Avance para el martes, antes de clase.

Sincronización y Dead-Locks.

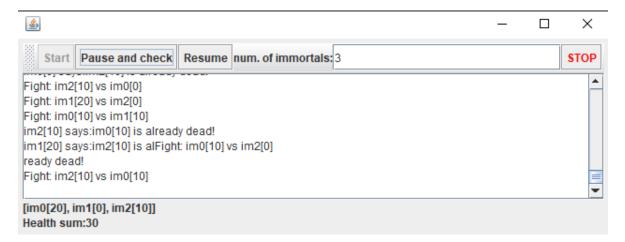


- 1. Revise el programa "highlander-simulator", dispuesto en el paquete edu.eci.arsw.highlandersim. Este es un juego en el que:
 - Se tienen N jugadores inmortales.
 - Cada jugador conoce a los N-1 jugador restantes.
 - Cada jugador, permanentemente, ataca a algún otro inmortal. El que primero ataca le resta M puntos de vida a su contrincante, y aumenta en esta misma cantidad sus propios puntos de vida.
 - El juego podría nunca tener un único ganador. Lo más probable es que al final sólo queden dos, peleando indefinidamente quitando y sumando puntos de vida.
- 2. Revise el código e identifique cómo se implemento la funcionalidad antes indicada. Dada la intención del juego, un invariante debería ser que la sumatoria de los puntos de vida de todos los jugadores siempre sea el mismo(claro está, en un instante de tiempo en el que no esté en proceso una operación de incremento/reducción de tiempo). Para este caso, para N jugadores, cual debería ser este valor?.

Para N jugadores el valor de la suma de las vidas de los jugadores seria N*VidaBase. Teniendo en cuenta la suposicion del invariante dado.

3. Ejecute la aplicación y verifique cómo funcionan las opción 'pause and check'. Se cumple el invariante?.

No se cumple este invariante segun la respuesta obtenida en la funcion 'pause and check'

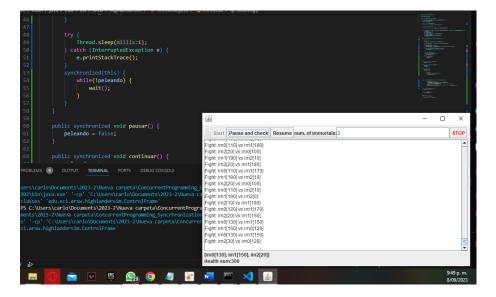


4. Una primera hipótesis para que se presente la condición de carrera para dicha función (pause and check), es que el programa consulta la lista cuyos valores va a imprimir, a la vez que otros hilos modifican sus valores. Para corregir esto, haga lo que sea necesario para que efectivamente, antes de imprimir los resultados actuales, se pausen todos los demás hilos. Adicionalmente, implemente la opción 'resume'.

Se agregaron en la clase Inmortal los metodos pausar() y continuar() a demas de una sincronizacion en la region critica que se encontraba al momento de consultar la lista inmortalPopulation permitiendo asi que cada inmortal pelee con el siguiente inmortal que le corresponde y asi no alterar al tiempo la vida de este si ya se encuentra peleando con otro.

5. Verifique nuevamente el funcionamiento (haga clic muchas veces en el botón). Se cumple o no el invariante?.

Sí, se cumple.



6. Identifique posibles regiones críticas en lo que respecta a la pelea de los inmortales. Implemente una estrategia de bloqueo que evite las condiciones de carrera. Recuerde que si usted requiere usar dos o más 'locks' simultáneamente, puede usar bloques sincronizados anidados:

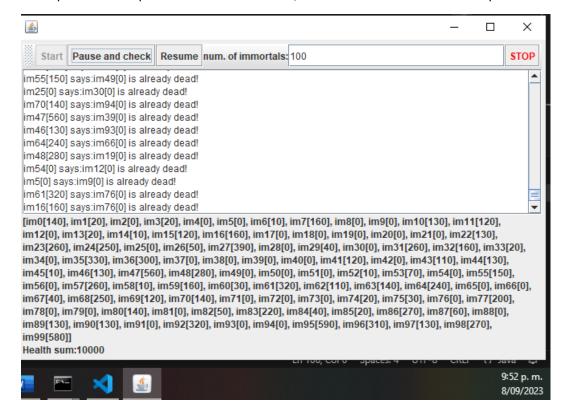
```
synchronized(locka){

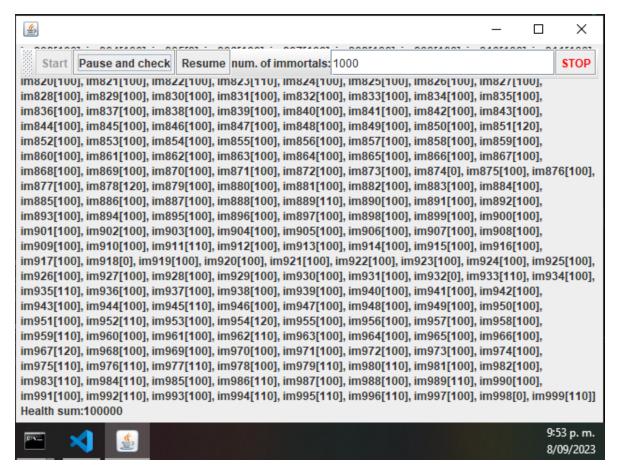
synchronized(lockb){

...
}
```

Existen regiones criticas al momento de pausar y continuar cada inmortal y otra al momento de consultar la lista inmortalPopulation.

- 7. Tras implementar su estrategia, ponga a correr su programa, y ponga atención a si éste se llega a detener. Si es así, use los programas jps y jstack para identificar por qué el programa se detuvo.
- 8. Plantee una estrategia para corregir el problema antes identificado (puede revisar de nuevo las páginas 206 y 207 de *Java Concurrency in Practice*).
- 9. Una vez corregido el problema, rectifique que el programa siga funcionando de manera consistente cuando se ejecutan 100, 1000 o 10000 inmortales. Si en estos casos grandes se empieza a incumplir de nuevo el invariante, debe analizar lo realizado en el paso 4.





- 10. Un elemento molesto para la simulación es que en cierto punto de la misma hay pocos 'inmortales' vivos realizando peleas fallidas con 'inmortales' ya muertos. Es necesario ir suprimiendo los inmortales muertos de la simulación a medida que van muriendo. Para esto:
 - Analizando el esquema de funcionamiento de la simulación, esto podría crear una condición de carrera? Implemente la funcionalidad, ejecute la simulación y observe qué problema se presenta cuando hay muchos 'inmortales' en la misma.
 Escriba sus conclusiones al respecto en el archivo RESPUESTAS.txt.
 - Corrija el problema anterior SIN hacer uso de sincronización, pues volver secuencial el acceso a la lista compartida de inmortales haría extremadamente lenta la simulación.
- 11. Para finalizar, implemente la opción STOP.



Este contenido hace parte del curso Arquitecturas de Software del programa de Ingeniería de Sistemas de la Escuela Colombiana de Ingeniería, y está licenciado como <u>Creative Commons</u> <u>Attribution-NonCommercial 4.0 International License</u>

En conclusión, el uso de wait() y notify() en Java es esencial para la programación multihilo y la coordinación entre hilos, pero también puede ser propenso a errores si no se maneja correctamente. Aquí hay algunas conclusiones clave:

Importancia de la coordinación: wait() y notify() son herramientas cruciales para sincronizar hilos y permitir la comunicación entre ellos. Permiten que los hilos esperen hasta que se cumplan ciertas condiciones antes de continuar su ejecución.

Prevención de deadlocks: La programación multihilo puede llevar a situaciones de deadlock si no se maneja adecuadamente. Para evitarlos, es fundamental seguir buenas prácticas, como usar wait() en bucles while y preferir notifyAll() sobre notify() cuando sea posible.

Uso con precaución: Aunque wait() y notify() son herramientas poderosas, es importante usarlas con precaución y comprender completamente su funcionamiento para evitar problemas de sincronización.