BCC264

Sistemas Operacionais

Processos

Prof. Charles Garrocho

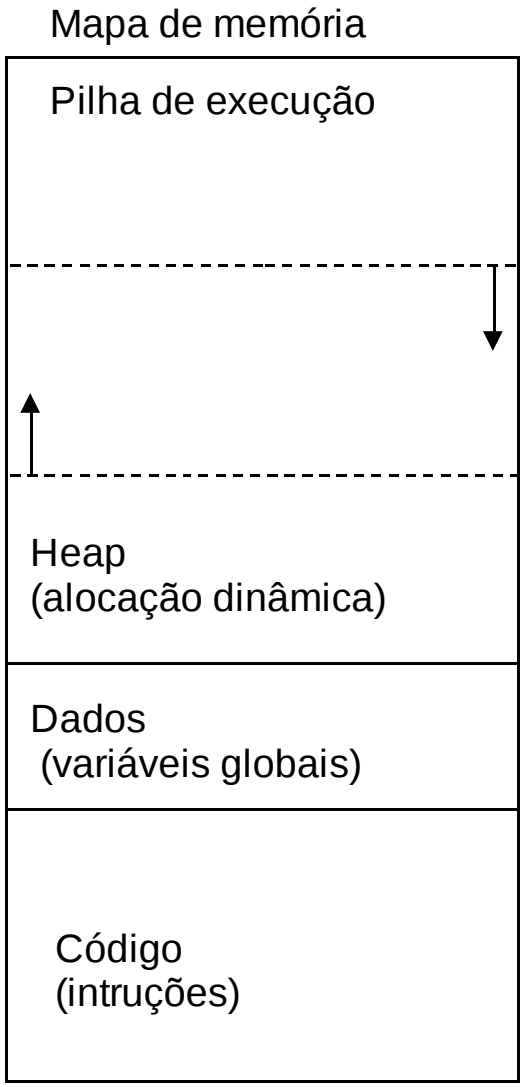
O conceito de processo

- Um S.O. executa uma variedade de programas
  - Sistemas de tempo compartilhado: programas

- Processo: um programa em execução
  - Um fluxo de controle de execução de instruções
    - Um contador de programa
    - Uma pilha de chamadas
    - Uma área de dados (memória)

Etapas de um processo

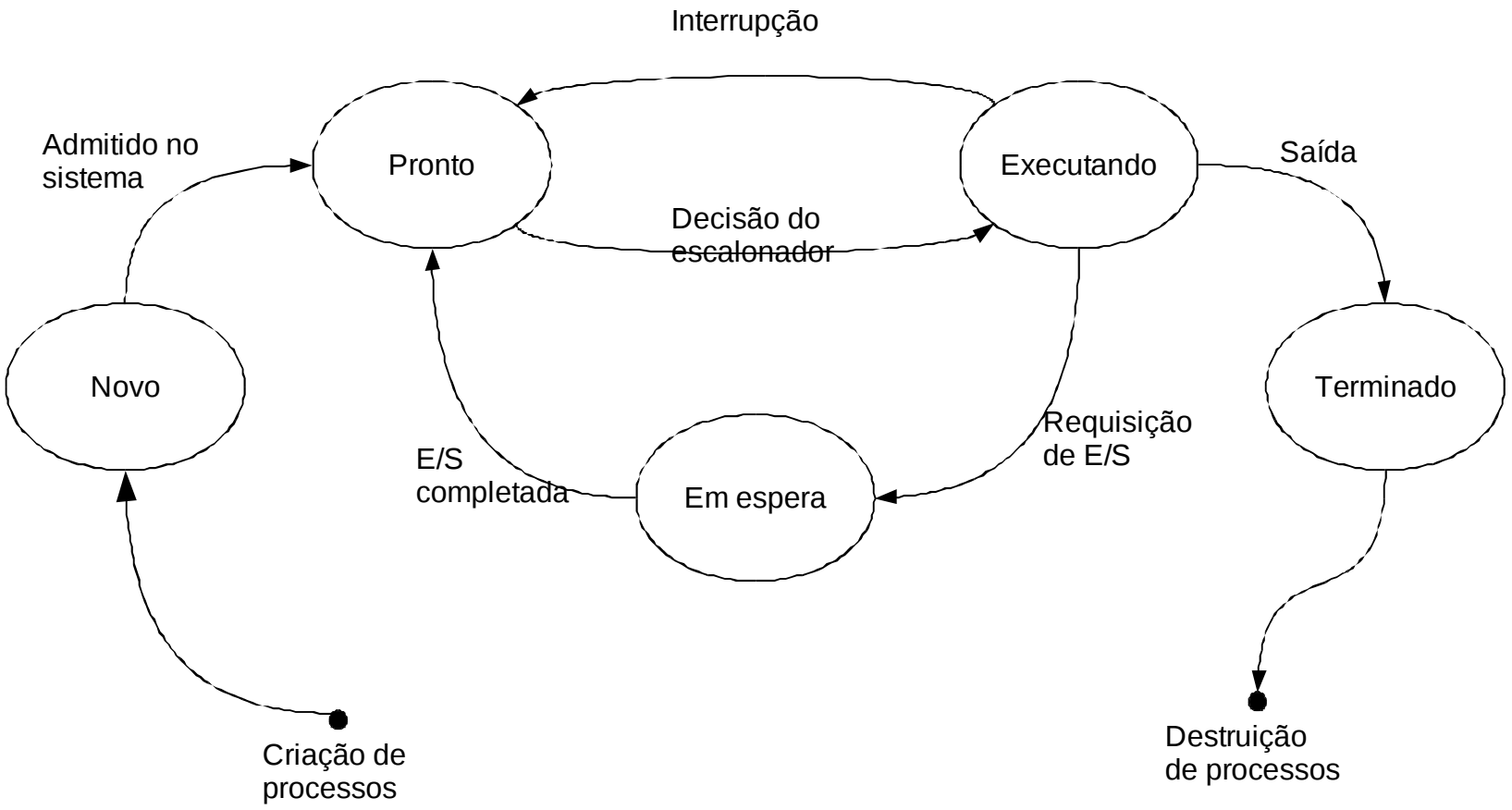
- Criação
  - Inicialização
  - Definição da imagem na memória:
- Execução
  - Escalonamento pelo núcleo
  - Comunicação entre processos
  - Acesso a dispositivos
- Terminação
  - Liberação de recursos



Estado de um processo

- Condição do processo no S.O.:
  - novo: o processo acaba de ser criado
  - executando: CPU está executando suas instruções
  - em espera: processo aguarda algum evento
  - pronto: o processo espera pela CPU
  - terminado: processo completou sua execução

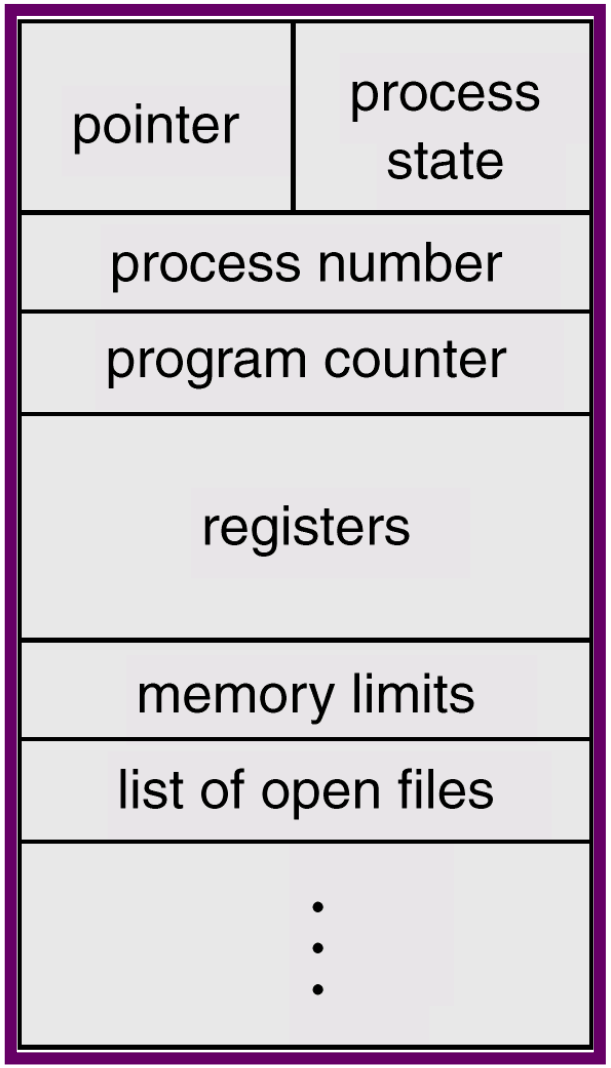
Diagrama de estados de processo



Bloco de controle de processo (PCB)

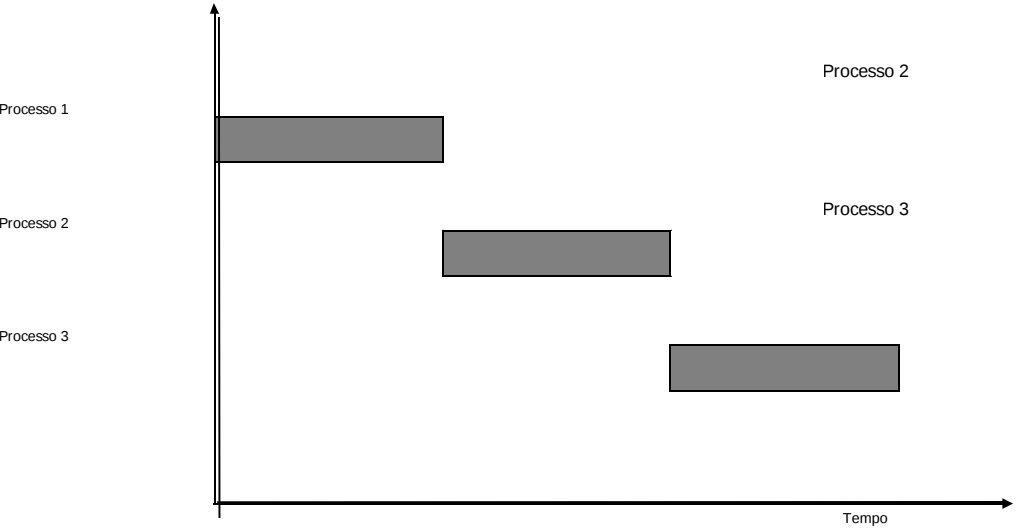
- Informação associada com cada processo
  - Estado do processo
  - Contador de programa associado
  - Conteúdo dos registradores da CPU
  - Informações de escalonamento da CPU
  - Informações de gerência de memória
  - Informações de contabilidade
  - Informações sobre estado de eventos de E/S

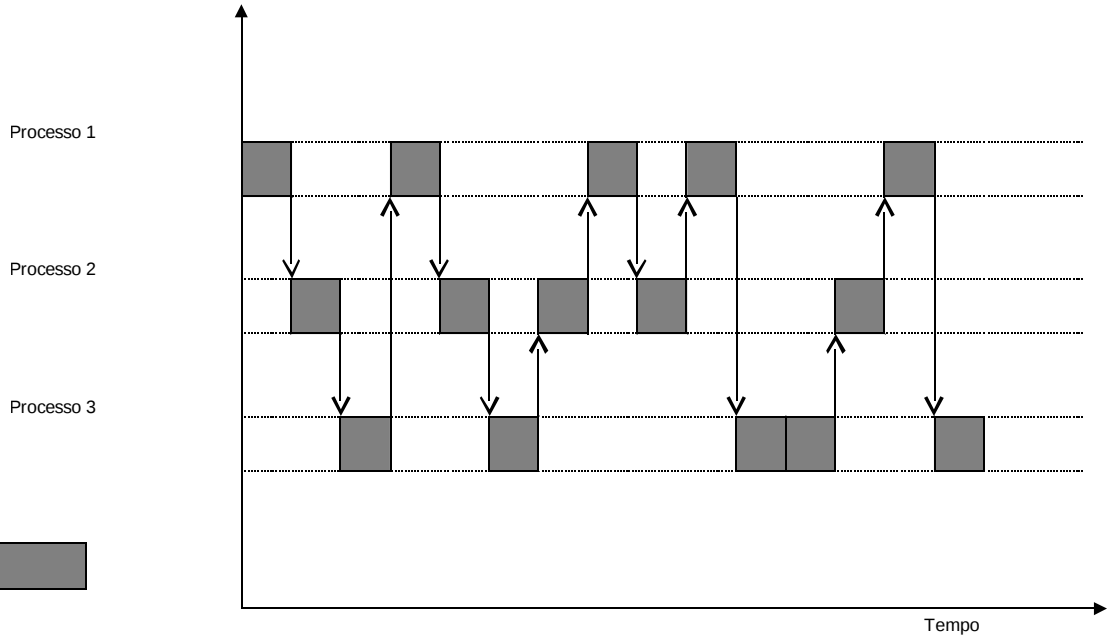
Bloco de controle de processo (PCB)



Escalonamento de processos

- Aumentar a utilização do processador
- Paralelismo aparente e transparente
- O S.O. decide quem, quando e como!





Filas de escalonamento de processos

- Fila de jobs – conjunto de todos os processos
- Fila de prontos – todos os processos presentes na memória, prontos e esperando pela CPU
  - Podem haver várias filas de prontos com níveis de prioridades diferentes
- Filas de dispositivos – processos aguardando pela resposta de um dispositivo de E/S

Escalonadores

- Escalonadores de longo prazo (de jobs)
  - Seleciona os processos a serem inseridos na fila de prontos (entrar no sistema)
- Escalonadores de curto prazo (de CPU)
  - Seleciona o processo a receber a CPU a cada instante

Escalonadores

- Escalonador de CPU é chamado frequentemente (mili-segundos)
  - deve ser muito rápido
- Escalonador de jobs é chamado com menor frequência (segundos, minutos)
  - pode ser mais lento e usar mais informação
  - controla o grau de multiprogramação (no. de processos que podem executar “em paralelo”)

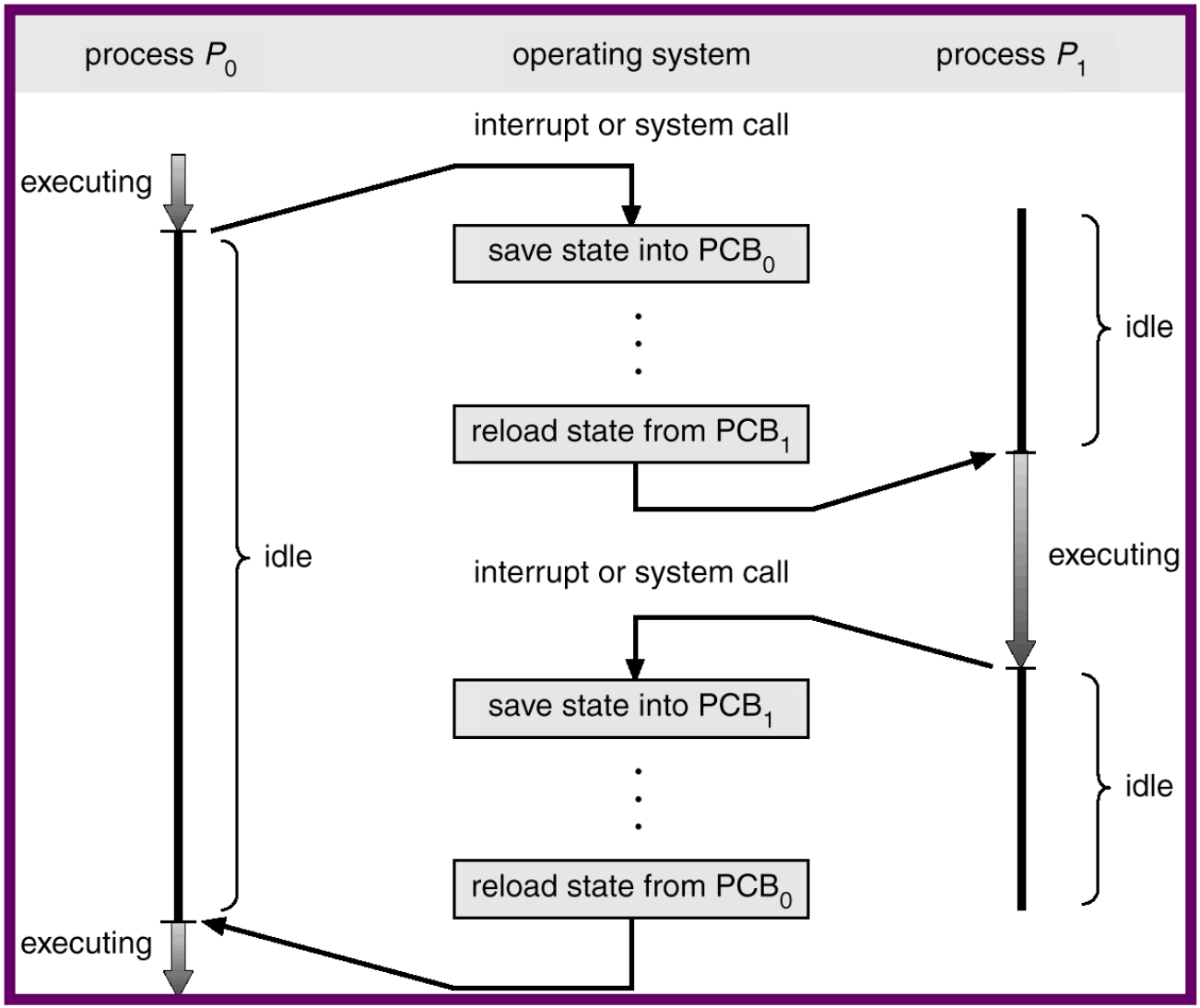
Escalonadores

- Processo podem ser descritos como:
  - “I/O bound” (intensivos em E/S)
    - passa mais tempo esperando por E/S que computando
    - muitas rajadas curtas de processamento
  - “CPU bound” (intensivos em processamento)
    - passa mais tempo em processamento
    - períodos longos de processamento, na CPU

Troca/chaveamento de contexto (*context switch*)

- Mudança do processo em execução
- O S.O. deve salvar o estado do processo atual e carregar o estado do novo processo
- Troca de contexto é *overhead*
- Tempo gasto depende do hardware e da estrutura do processo no S.O.

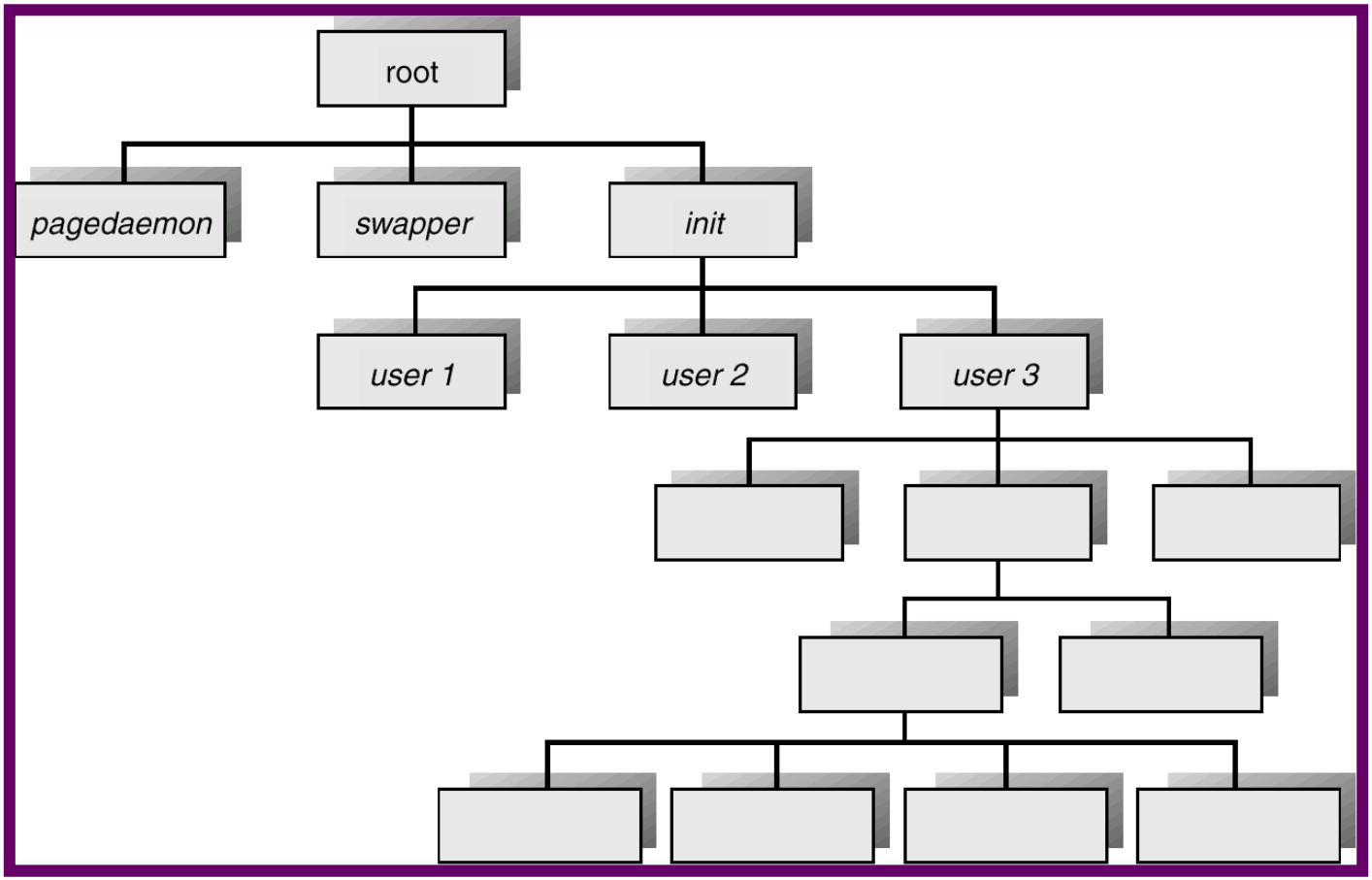
Troca/chaveamento de contexto (*context switch*)



Criação de processos

- Um processo cria (pai) outros (filhos), que por sua vez podem criar ainda outros
  - Estabelece-se uma árvore de processos
  - Filhos podem ser cópias do processo pai ou derivados de outros programas
  - Diversos níveis de compartilhamento são possíveis entre níveis da árvores (pais e filhos)
  - Execução de pais e filhos pode ser concorrente ou pais podem esperar pelos filhos

Árvore de processos no Unix



Terminação de processos

- Ao terminar seu processamento, processo pede ao S.O. para retirá-lo da fila de jobs
  - O pedido pode ser bem comportado ou causado por erros de execução
  - O processo criador (pai) é informado de seu fim
  - Os recursos do processo são liberados pelo S.O.

Terminação de processos

- O S.O. ou o processo pai pode interromper a execução de processos filhos
  - O filho pode ter excedido os recursos alocados
  - A tarefa do filho pode não ser mais necessária
  - O pai pode ter que terminar ele mesmo
    - sem um comando especial, o S.O. não permite que processos filhos continuem sem seus pais
    - terminação em cascata

Cooperação entre processos

- Processos independentes não podem afetar ou ser afetados pela execução de outros
- Vantagens da cooperação entre processos
  - Compartilhamento de informação
  - Aumento da velocidade de processamento
  - Modularidade
  - Conveniência

Problema do produtor/consumidor

- Modelo básico de cooperação geral
  - Produtor produz informação e entrega ao cons.
  - Consumidor utiliza informação recebida
- Comunicação pode ser feita por um buffer
  - Buffer de tamanho limitado impõe restrições
  - Mesmo buffer ilimitado deve caber na memória
- Comunicação também pode ser por mensagens

Comunicação entre processos (IPC)

- Sistema de troca de mensagens, sem memória compartilhada
  - comunicação e sincronização
- Baseado em duas operações básicas:
  - send(message) – tamanho fixo ou variável
  - receive(message)

Comunicação entre processos (IPC)

- Se P e Q querem se comunicar, eles devem:
  - estabelecer um canal de comunicação
  - trocar mensagens com send/receive
- Implementação do canal de comunicação
  - escolha do meio: barramento de HW, memória
  - comportamento lógico: como funciona

Comunicação direta

- Processos identificam o outro explicitamente
  - send (P, message) – envia msg p/ processo P
  - receive(Q, message) – recebe msg do proc. Q
    - recepção pode usar máscara, como “Q=qualquer um”

Comunicação direta

- Propriedades do canal de comunicação direta
  - Estabelecimento é automático
  - Cada canal liga exatamente um par de processos
  - Existe apenas um canal entre cada par
  - Canais são usualmente bi-direcionais

Comunicação indireta

- Mensagens são originadas de e direcionadas para caixas de correio (*ports* = portas/portos)
  - Cada caixa tem um identificador único
  - Processos só se comunicam se compartilharem uma caixa de correio
  - Caixas de correio são recursos independentes que precisam ser criados e destruídos

Sincronização de primitivas

- Troca de mensagens: bloqueante ou não
  - Bloqueante: síncrona
  - Não bloqueante: assíncrona

- Cada primitiva (send/receive) pode se comportar de uma forma. Mais comum:
  - send assíncrono (retorna imediatamente)
  - receive síncrono (bloqueia até mensagem chegar)