

La Concurrency

Concepts de Langages de Programmation

Juan-Carlos Barros et Daniel Kessler

juin 2021

La Concurrency

- 1 Introduction
- 2 Mémoire partagée : un problème critique
- 3 Changement de paradigme
- 4 Conclusion

Introduction

1 Introduction

- Définition de la concurrence
- Le cerveau vs le CPU
- Le système d'exploitation

2 Mémoire partagée : un problème critique

3 Changement de paradigme

4 Conclusion

Définition

La **concurrency** en informatique consiste en l'exécution de plusieurs **tâches** exécutées de manière simultanée (pendant des périodes qui se chevauchent) au lieu de séquentiellement (l'une démarrant après la fin de l'autre).

La concurrence est en nous

Le **cerveau** est intrinsèquement **concurrent**.

La concurrence est en nous

Le **cerveau** est intrinsèquement **concurrent**.

- traitement du stimulus visuel

Ce mot est rouge.

Ce mot est vert.

Ce mot est bleu.

La concurrence est en nous

Le **cerveau** est intrinsèquement **concurrent**.

- traitement du stimulus visuel
- traitement du stimulus auditif

Ce mot est rouge.

Ce mot est vert.

Ce mot est bleu.

La concurrence est en nous

Le **cerveau** est intrinsèquement **concurrent**.

- traitement du stimulus visuel
- traitement du stimulus auditif
- traitement de la syntaxe, grammaire puis sémantique

Ce mot est rouge.

Ce mot est vert.

Ce mot est bleu.

La concurrence est en nous

Le **cerveau** est intrinsèquement **concurrent**.

- traitement du stimulus visuel
- traitement du stimulus auditif
- traitement de la syntaxe, grammaire puis sémantique
- analyse du sens

Ce mot est rouge.

Ce mot est vert.

Ce mot est bleu.

La concurrence est en nous

Le **cerveau** est intrinsèquement **concurrent**.

- traitement du stimulus visuel
- traitement du stimulus auditif
- traitement de la syntaxe, grammaire puis sémantique
- analyse du sens
- comparaison avec les connaissances mémorisées

Ce mot est rouge.

Ce mot est vert.

Ce mot est bleu.

La concurrence est en nous

Le **cerveau** est intrinsèquement **concurrent**.

- traitement du stimulus visuel
- traitement du stimulus auditif
- traitement de la syntaxe, grammaire puis sémantique
- analyse du sens
- comparaison avec les connaissances mémorisées
- critique

Ce mot est rouge.

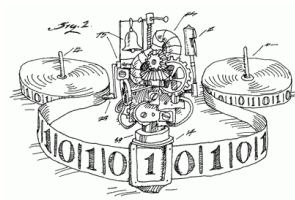
Ce mot est vert.

Ce mot est bleu.

La séquence est dans l'ordinateur

Le **processeur** est intrinsèquement **séquentiel**.

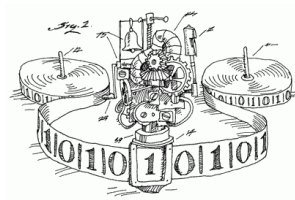
- Une instruction exécutée à la fois



La séquence est dans l'ordinateur

Le **processeur** est intrinsèquement **séquentiel**.

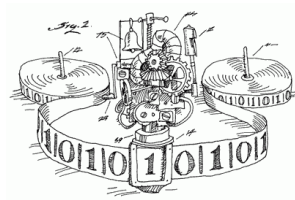
- Une instruction exécutée à la fois
- Pourquoi chercher la concurrence ?



La séquence est dans l'ordinateur

Le **processeur** est intrinsèquement **séquentiel**.

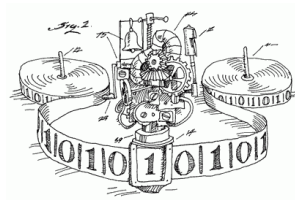
- Une instruction exécutée à la fois
- Pourquoi chercher la concurrence ?
 - ▶ Interruptions I/O



La séquence est dans l'ordinateur

Le **processeur** est intrinsèquement **séquentiel**.

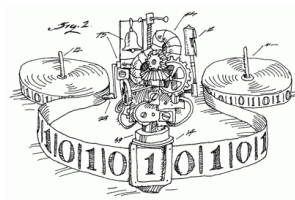
- Une instruction exécutée à la fois
- Pourquoi chercher la concurrence ?
 - ▶ Interruptions I/O
 - ▶ Exécuter plusieurs programmes "simultanément"



La séquence est dans l'ordinateur

Le **processeur** est intrinsèquement **séquentiel**.

- Une instruction exécutée à la fois
- Pourquoi chercher la concurrence ?
 - ▶ Interruptions I/O
 - ▶ Exécuter plusieurs programmes “simultanément”
 - ▶ Systèmes distribués



OS : le maître de la concurrence

Le **système d'exploitation** est un “magicien”.



OS : le maître de la concurrence

Le **système d'exploitation** est un “magicien”.

- gestion des ressources séquentielles



OS : le maître de la concurrence

Le **système d'exploitation** est un “magicien”.

- gestion des ressources séquentielles
- couches d'abstraction



OS : le maître de la concurrence

Le **système d'exploitation** est un “magicien”.

- gestion des ressources séquentielles
- couches d'abstraction
- partage des ressources :
→ **l'ordonnanceur**



OS : le maître de la concurrence

Le **système d'exploitation** est un “magicien”.

- gestion des ressources séquentielles
- couches d'abstraction
- partage des ressources :
 - **l'ordonnanceur**
 - ▶ gestion des priorités



OS : le maître de la concurrence

Le **système d'exploitation** est un “magicien”.

- gestion des ressources séquentielles
- couches d'abstraction
- partage des ressources :
 - **l'ordonnanceur**
 - ▶ gestion des priorités
 - ▶ commutation des contextes



Mémoire partagée : un problème critique

1 Introduction

2 Mémoire partagée : un problème critique

- Les fondamentaux de la concurrence
- Problèmes et solutions
- Implémentation : deux situations avec trois approches

3 Changement de paradigme

4 Conclusion

Les fondamentaux de la concurrence

Comment se manifeste la concurrence ? (répartition des tâches)

- multiplicité des **processus**
- multiplicité des **fils d'exécution** (threads)

Comment communiquent les différents composants ?

- via des **ressources communes**

Problèmes et solutions

Problèmes

- Situation de compétition
- Inversion de priorité
- Entrelacement
- Interblocage
- Famine
- etc.

Solutions

- Verrous
- L'Atomicité
- Les Moniteurs
- Les Sémaphores
- Futures et Promises
- Et d'autres paradigmes

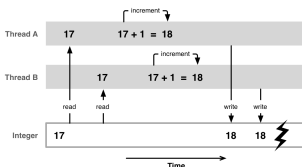
Problème 1 : **interleaving** (“entrelacement”)

Déterminisme ou indéterminisme ?

- programme séquentiel : toujours déterministe
- programme concurrent : peut être déterministe
 - toutes les possibilités d'entrelacement doivent être prises en compte !
 - prouver la validité d'un programme concurrent est particulièrement ardu !
- Si le résultat dépend de l'ordre d'exécution, le déterminisme est perdu

Problème 2 : **race condition**

- Exemple 1 (Java) : corruption de données pour un compteur partagé par deux tâches concurrentes
- Exemple 2 (débranché) : ...



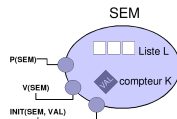
Solution 1 : **verrou** (lock)

Un **verrou** limite l'accès d'une ressource à une seule tâche.

- état fermé vs. état ouvert
- si le verrou est fermé, les tâches sont bloquées
- sinon, une tâche qui accède à la ressource ferme le verrou
- quand la tâche finit, elle ouvre le verrou

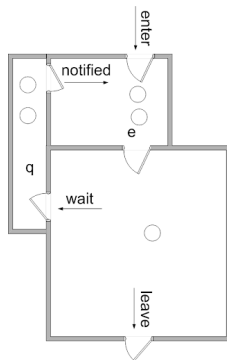
Solution 2 : **sémaphore** de Dijkstra

- Inventé pour l'OS "THE operating system"
- Compteur de tâches en attente de la ressource
- 3 primitives
 - ▶ $\text{Init}(\text{sem}, \text{max})$ définit nombres d'utilisateurs max
 - ▶ $\text{P}(\text{sem})$ pour accéder à la ressource
 - ▶ $\text{V}(\text{sem})$ pour quitter la ressource
- $\text{P}(\text{sem})$ bloque si max atteint, sinon incrémente le compteur
- $\text{V}(\text{sem})$ décrémente le compteur et notifie les tâches en attente
- cas particulier : **sémaphore binaire** ou **mutex** quand $\text{max}=1$.



Solution 3 : **moniteur** de Hoare

- Inventé pour *Equivalent Pascal* et *Solo operating system*
- Verrou avec une ou plusieurs **conditions**
- Condition liée à **file d'attente** de processus voulant accéder à une ressource
- Équivalence avec sémaphores



Solution 3 : moniteur de Hoare

- Inventé pour *Equivalent Pascal* et *Solo operating system*
- Verrou avec une ou plusieurs **conditions**
- Condition liée à **file d'attente** de processus voulant accéder à une ressource
- Équivalence avec sémaphores

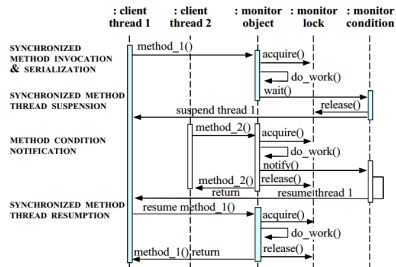


Fig. 3. Sequence diagram of the *Monitor Object* concurrency pattern [Schm00].

Solution 3 : **moniteur** de Hoare

```
public class SynchronizedCounter {  
    private int c = 0;  
  
    public synchronized void increment () {  
        c++;  
    }  
  
    public synchronized void decrement () {  
        c--;  
    }  
  
    public synchronized int value () {  
        return c;  
    }  
}
```


Problème 3 : **interblocage** et **famine**

Verrous, etc. \Rightarrow nouveaux problèmes !...

- Deux tâches pourraient chacune verrouiller une ressource dont l'autre à besoin
 \rightarrow **interblocage**
- Une tâche attend indéfiniment une ressource bloquée
 \rightarrow **famine**



Solutions 4 : Futures et Promises

Les **Futures** et **Promises** sont des abstractions de plus haut niveau que les verrous, sémaphores ou moniteurs.

- Ils facilitent la programmation
- Ils gèrent les problèmes usuels

Future en Scala

```
import scala.concurrent.Future
import scala.concurrent.ExecutionContext.Implicits.global
import scala.util.{Failure, Success}

object ScalaFuture extends App {

  val finiraPlusTard = Future {
    ... // tâche longue
  }

  finiraPlusTard.onComplete {
    case Success(valeur) => traiterValeurDeRetour(valeur)
    case Failure(exception) => gererException(exception)
  }

  Thread.sleep(2000) // "garder en vie" le runtime
}
```

Promise en javascript

```
const promise = doSomething();

doSomething()
  .then(result => doSomethingElse(result))
  .then(newResult => doThirdThing(newResult))
  .then(finalResult => {
    console.log("Got the final result: ${finalResult}");
  })
  .catch(failureCallback);
```

OS : le maître de la concurrence

Le **système d'exploitation** est un “magicien”.

- gestion des ressources séquentielles
- couches d'abstraction
- partage des ressources :
 - **l'ordonnanceur**
 - ▶ gestion des priorités
 - ▶ commutation des contextes



OS : le maître de la concurrence

Le **système d'exploitation** est un “magicien”.

- gestion des ressources séquentielles
- couches d'abstraction
- partage des ressources :
 - **l'ordonnanceur**
 - ▶ gestion des priorités
 - ▶ commutation des contextes
 - ▶ gestion des dangers de la concurrence



Futures en Python

Comparaison de deux situations. . .

- Calcul intensif
- I/O avec latence

Futures en Python

Comparaison de deux situations. . .

- Calcul intensif
- I/O avec latence

. . . en utilisant trois approches :

- séquentielle
- concurrente par *threads* (garantis non parallélisés)
- concurrente par *process* (garantis parallélisés)

Changement de paradigme

1 Introduction

2 Mémoire partagée : un problème critique

3 Changement de paradigme

- Les fondamentaux de la concurrence (2)
- Modèle d'Acteurs de Hewitt
- Autres approches

4 Conclusion

Les fondamentaux de la concurrence (2)

Comment se manifeste la concurrence ? (répartition des tâches)

- multiplicité des **fils d'exécution** (threads)
- multiplicité des **processus**

Comment communiquent les différents composants ?

- via des **ressources communes**

Les fondamentaux de la concurrence (2)

Comment se manifeste la concurrence ? (répartition des tâches)

- multiplicité des **fils d'exécution** (threads)
- multiplicité des **processus**
- multiplicité des processeurs
- multiplicité des machines

Comment communiquent les différents composants ?

- via des **ressources communes**

Les fondamentaux de la concurrence (2)

Comment se manifeste la concurrence ? (répartition des tâches)

- multiplicité des **fils d'exécution** (threads)
- multiplicité des **processus**
- multiplicité des processeurs
- multiplicité des machines

Comment communiquent les différents composants ?

- via des **ressources communes**
- de manière **synchrone** : transmission d'information directe
- de manière **asynchrone** : transmission d'information indirecte

Éviter la mémoire partagée ?

- La mémoire partagée était la source de la plupart des problèmes
- Les communications ne devraient se faire que par des **immuables**

Modèle d'Acteurs de Hewitt

Un **acteur** peut :

- Envoyer des **messages** à d'autres acteurs
- Créer d'autres acteurs
- Décider de son comportement à la prochaine réception de message

Modèle d'Acteurs de Hewitt

Le langage **Erlang** exploite bien ce modèle.

```
-module(acteur) .  
-export([start/0, alice/0]) .  
  
alice() ->  
    receive  
        hello ->  
            io:format("Alice dit bonjour.~n", [])  
    end.  
  
start() ->  
    Alice_PID = spawn(acteur, alice, []),  
    Alice_PID ! hello.
```

Plus récemment, le langage **Scala** utilise ce même modèle, à travers le “toolkit” **Akka**.

Modèle d'Acteurs de Hewitt

Le modèle d'acteurs a influencé le π -**calculus** (algèbre de processus)

$P, Q ::= x(y).P$	Receive on channel x , bind the result to y , then run P
$ \bar{x}(y).P$	Send the value y over channel x , then run P
$ P Q$	Run P and Q simultaneously
$ (\nu x)P$	Create a new channel x and run P
$!P$	Repeatedly spawn copies of P
$ 0$	Terminate the process

Modèle d'Acteurs de Hewitt

Le modèle d'acteurs a influencé le π -calculus (algèbre de processus)

Now, the pure λ -calculus is built with just two kinds of thing : terms and variables. Can we achieve the same economy for a process calculus ? Carl Hewitt, with his actors model, responded to this challenge long ago ; he declared that a value, an operator on values, and a process should all be the same kind of thing : an actor.

(...)

So, in the spirit of Hewitt, our first step is to demand that all things denoted by terms or accessed by names—values, registers, operators, processes, objects—are all of the same kind of thing ; they should all be processes.

Robin Milner, inventeur du π -calculus (*Turing Lecture 1993*)

Modèle d'Acteurs de Hewitt

Lauer et Needham ont montré en 1978 que les modèles de concurrence basé sur processus et les modèles basés sur messages sont équivalents (“duaux”).

→ cf. *On the duality of operating system structures* H. Lauer, R. Needham 1978

Autres approches

- Programmation événementielle
 - ▶ utile pour les GUIs, mais difficile à analyser
 - ▶ “event loop”
 - ▶ “event handlers” (callbacks)

Autres approches

- Programmation événementielle
 - ▶ utile pour les GUIs, mais difficile à analyser
 - ▶ “event loop”
 - ▶ “event handlers” (callbacks)
- Transactions
 - ▶ idée inspirée des Bases de Donnée (langage **SQL**)
 - ▶ rendre “atomique” la section critique
 - ▶ idée exploitée par exemple dans le langage **Clojure**

Autres approches

- Programmation événementielle

- ▶ utile pour les GUIs, mais difficile à analyser
- ▶ “event loop”
- ▶ “event handlers” (callbacks)

- Transactions

- ▶ idée inspirée des Bases de Donnée (langage **SQL**)
- ▶ rendre “atomique” la section critique
- ▶ idée exploitée par exemple dans le langage **Clojure**

- Coroutines

- ▶ coroutines : des routines concurrentes pouvant “vivre” dans le même thread
- ▶ idée exploitée par exemple dans le langage **Go** (“goroutines”)

Autres approches

- Programmation événementielle
 - ▶ utile pour les GUIs, mais difficile à analyser
 - ▶ “event loop”
 - ▶ “event handlers” (callbacks)
- Transactions
 - ▶ idée inspirée des Bases de Donnée (langage **SQL**)
 - ▶ rendre “atomique” la section critique
 - ▶ idée exploitée par exemple dans le langage **Clojure**
- Coroutines
 - ▶ coroutines : des routines concurrentes pouvant “vivre” dans le même thread
 - ▶ idée exploitée par exemple dans le langage **Go** (“goroutines”)
- Réseaux de Petri (pour la modélisation)

Conclusion

- 1 Introduction
- 2 Mémoire partagée : un problème critique
- 3 Changement de paradigme
- 4 Conclusion**

Conclusion : au-delà de la concurrence

Réseaux de neurone !