

# Programación Concurrente ATIC

## Redictado Programación concurrente

### Clase 2



Facultad de Informática  
UNLP



---

# Propiedades y Fairness

---

# Propiedades de seguridad y vida

Una *propiedad* de un programa concurrente es un atributo verdadero en cualquiera de las historias de ejecución del mismo

Toda propiedad puede ser formulada en términos de dos clases: seguridad y vida.

- ***seguridad*** (safety)
  - Nada malo le ocurre a un proceso: asegura estados consistentes.
  - Una *falla de seguridad* indica que algo anda mal.
  - Ejemplos de propiedades de seguridad: exclusión mutua, ausencia de interferencia entre procesos, *partial correctness*.
- ***vida*** (liveness)
  - Eventualmente ocurre algo bueno con una actividad: progresa, no hay deadlocks.
  - Una *falla de vida* indica que las cosas dejan de ejecutar.
  - Ejemplos de vida: *terminación*, asegurar que un pedido de servicio será atendido, que un mensaje llega a destino, que un proceso eventualmente alcanzará su SC, etc  $\Rightarrow$  *dependen de las políticas de scheduling*.

¿Que pasa con la *total correctness*?

# Fairness y políticas de scheduling

***Fairness***: trata de garantizar que los procesos tengan chance de avanzar, sin importar lo que hagan los demás

Una acción atómica en un proceso es ***elegible*** si es la próxima acción atómica en el proceso que será ejecutada. Si hay varios procesos  $\Rightarrow$  hay *varias acciones atómicas elegibles* (una por proceso).

Una ***política de scheduling*** determina cuál será la próxima en ejecutarse.

***Fairness Incondicional***. Una política de scheduling es incondicionalmente fair si toda acción atómica incondicional que es elegible eventualmente es ejecutada.

## Ejemplo:

bool continuar = true;

co while (continuar) *sentencias*; // *sentencias*; continuar = false; oc

# Fairness y políticas de scheduling

***Fairness Débil.*** Una política de scheduling es débilmente fair si :

- (1) Es incondicionalmente fair y
- (2) Toda acción atómica condicional que se vuelve elegible eventualmente es ejecutada, asumiendo que su condición se vuelve ***true*** y permanece ***true*** hasta que es vista por el proceso que ejecuta la acción atómica condicional.

## Ejemplo:

```
bool continuar = false;  
co < await (continuar) >; sentencias //  
   sentencias; continuar = true; sentencias oc
```

No es suficiente para asegurar que cualquier sentencia ***await*** elegible eventualmente se ejecuta: la guarda podría cambiar el valor (de ***false*** a ***true*** y nuevamente a ***false***) mientras un proceso está demorado.

# Fairness y políticas de scheduling

## Ejemplo:

```
bool continuar = true, ocupado = false;  
co while (continuar) { ocupado = true; ocupado = false; } //  
    <await (ocupado) continuar = false>  
oc
```

***Fairness Fuerte.*** Una política de scheduling es *fuertemente fair* si:

- (1) Es incondicionalmente fair y
- (2) Toda acción atómica condicional que se vuelve elegible eventualmente es ejecutada pues su guarda se convierte en ***true*** con infinita frecuencia.

No es simple tener una política que sea práctica y fuertemente fair. En el ejemplo anterior, con 1 procesador, una política que alterna las acciones de los procesos sería fuertemente fair, pero es impráctica. Round-robin es práctica pero no es fuertemente fair.

# Sincronización por Variables Compartidas

## *Locks - Barreras*



# Herramientas para la concurrencia

## ➤ Memoria Compartida

- Variables compartidas
- Semáforos
- Monitores

## ➤ Memoria distribuida (pasaje de mensajes)

- Mensajes asincrónicos
- Mensajes sincrónicos
- Remote Procedure Call (RPC)
- Rendezvous



# Locks y barreras

***Problema de la Sección Crítica:*** implementación de acciones atómicas en software (*locks*).

***Barrera:*** punto de sincronización que todos los procesos deben alcanzar para que cualquier proceso pueda continuar.

En la técnica de *busy waiting* un proceso chequea repetidamente una condición hasta que sea verdadera:

- Ventaja de implementarse con instrucciones de cualquier procesador.
- Ineficiente en multiprogramación (cuando varios procesos comparten el procesador y la ejecución es intercalada).
- Aceptable si cada proceso ejecuta en su procesador.

# El problema de la Sección Crítica

```
process SC[i=1 to n]
{ while (true)
  { protocolo de entrada; ⇔ <
    sección crítica;      ⇔ SC
    protocolo de salida;  ⇔ >
    sección no crítica;
  }
}
```

Las soluciones a este problema pueden usarse para implementar sentencias *await* arbitrarias.

*¿Qué propiedades deben satisfacer los protocolos de entrada y salida?*

# El problema de la Sección Crítica

## Propiedades a cumplir

***Exclusión mutua:*** A lo sumo un proceso está en su SC

***Ausencia de Deadlock (Livelock):*** si 2 o más procesos tratan de entrar a sus SC, al menos uno tendrá éxito.

***Ausencia de Demora Innecesaria:*** si un proceso trata de entrar a su SC y los otros están en sus SNC o terminaron, el primero no está impedido de entrar a su SC.

***Eventual Entrada:*** un proceso que intenta entrar a su SC tiene posibilidades de hacerlo (eventualmente lo hará).

- Solución trivial  $\langle SC \rangle$ . Pero ¿cómo se implementan los  $\langle \rangle$ ?

# El problema de la Sección Crítica

## Implementación de sentencias *await*

- Cualquier solución al problema de la SC se puede usar para implementar una acción atómica incondicional  $\langle S; \rangle \Rightarrow \mathbf{SCEnter ; S; SCExit}$
- Para una acción atómica condicional  $\langle \text{await } (B) S; \rangle \Rightarrow \mathbf{SCEnter ; while (not B) \{SCExit; S; SCExit; \} S; SCExit;}$
- Si  $S$  es *skip*, y  $B$  cumple ASV,  $\langle \text{await } (B); \rangle$  puede implementarse por medio de  $\Rightarrow \mathbf{while (not B) skip;}$

**Correcto**, pero **ineficiente**: un proceso está spinning continuamente saliendo y entrando a SC hasta que otro altere una variable referenciada en  $B$ .

- Para reducir *contención de memoria*  $\Rightarrow \mathbf{SCEnter ; while (not B) \{SCExit; Delay; S; SCExit; \} S; SCExit;}$

# El problema de la Sección Crítica.

## Solución de “grano grueso”

**bool in1=false, in2=false # MUTEX:  $\neg(in1 \wedge in2)$  #**

```
process SC1
{ while (true)
  { in1 = true; # protocolo de entrada
    sección crítica;
    in1 = false; # protocolo de salida
    sección no crítica;
  }
}
```

```
process SC2
{ while (true)
  { in2 = true; # protocolo de entrada
    sección crítica;
    in2 = false; # protocolo de salida
    sección no crítica;
  }
}
```

- No asegura el invariante MUTEX  $\Rightarrow$  solución de “grano grueso”

```
process SC1
{ while (true)
  {  $\langle$ await (not in2) in1 = true;
    sección crítica;
    in1 = false;
    sección no crítica;
  }
}
```

```
process SC2
{ while (true)
  {  $\langle$ await (not in1) in2 = true;
    sección crítica;
    in2 = false;
    sección no crítica;
  }
}
```

- ¿Satisface las 4 propiedades?

# El problema de la Sección Crítica.

## Solución de “grano grueso”

**bool in1=false, in2=false # MUTEX:  $\neg(\text{in1} \wedge \text{in2})$  #**

```
process SC1
{ while (true)
  { <await (not in2) in1 = true;>
    sección crítica;
    in1 = false;
    sección no crítica;
  }
}
```

```
process SC2
{ while (true)
  { <await (not in1) in2 = true;>
    sección crítica;
    in2 = false;
    sección no crítica;
  }
}
```

- ¿Si hay  $n$  procesos? → Cambio de variables.

**bool lock=false; # lock = in1 v in2 #**

```
process SC1
{ while (true)
  { <await (not lock) lock= true;>
    sección crítica;
    lock = false;
    sección no crítica;
  }
}
```

```
process SC2
{ while (true)
  { <await (not lock) lock= true;>
    sección crítica;
    lock= false;
    sección no crítica;
  }
}
```

# El problema de la Sección Crítica.

## Solución de “grano grueso”

**bool lock=false; # lock = in1 v in2 #**

```
process SC1
{ while (true)
  { ⟨await (not lock) lock= true;⟩
    sección crítica;
    lock = false;
    sección no crítica;
  }
}
```

```
process SC2
{ while (true)
  { ⟨await (not lock) lock= true;⟩
    sección crítica;
    lock = false;
    sección no crítica;
  }
}
```

- Generalizar la solución a  $n$  procesos

```
process SC [i=1..n]
{ while (true)
  { ⟨await (not lock) lock= true;⟩
    sección crítica;
    lock = false;
    sección no crítica;
  }
}
```

# El problema de la Sección Crítica.

## Solución de “grano fino”: *Spin Locks*

**Objetivo:** hacer “atómico” el *await* de grano grueso.

**Idea:** usar instrucciones como *Test & Set* (TS), *Fetch & Add* (FA) o *Compare & Swap*, disponibles en la mayoría de los procesadores.

¿Como funciona *Test & Set*?

```
bool TS (bool ok);  
{ < bool inicial = ok;  
  ok = true;  
  return inicial; >  
}
```



# El problema de la Sección Crítica.

## Solución de “grano fino”: *Spin Locks*

```
bool lock = false;
process SC [i=1..n]
{ while (true)
  { <await (not lock) lock= true;>
    sección crítica;
    lock = false;
    sección no crítica;
  }
}
```



```
bool lock=false;
process SC[i=1 to n]
{ while (true)
  { while (TS(lock)) skip ;
    sección crítica;
    lock = false;
    sección no crítica;
  }
}
```

Solución tipo “*spin locks*”: los procesos se quedan iterando (spinning) mientras esperan que se limpie *lock*.

**Cumple las 4 propiedades si el scheduling es fuertemente fair.**

Una política débilmente fair es aceptable (rara vez todos los procesos están simultáneamente tratando de entrar a su SC).

# Problema de la Sección Crítica.

## Solución Fair: algoritmo *Tie-Breaker*

*Spin locks*  $\Rightarrow$  no controla el orden de los procesos demorados  $\Rightarrow$  es posible que alguno no entre nunca si el scheduling no es fuertemente fair (*race conditions*).

**Algoritmo *Tie-Breaker*** (2 procesos): protocolo de SC que requiere scheduling sólo débilmente fair y no usa instrucciones especiales  $\Rightarrow$  más complejo.

Usa una variable por cada proceso para indicar que el proceso comenzó a ejecutar su protocolo de entrada a la sección crítica, y una variable adicional para romper empates, indicando qué proceso fue el último en comenzar dicha entrada  $\Rightarrow$  esta última variable es compartida y de acceso protegido.

Demora (quita prioridad) al último en comenzar su *entry protocol*.

# Problema de la Sección Crítica.

## Solución Fair: algoritmo *Tie-Breaker*

Solución de “*Grano Grueso*” al Algoritmo *Tie-Breaker*

```
bool in1 = false, in2 = false;
int ultimo = 1;

process SC1 {
    while (true) {
        ultimo = 1; in1 = true;
        ⟨await (not in2 or ultimo==2);⟩
        sección crítica;
        in1 = false;
        sección no crítica;
    }
}

process SC2 {
    while (true) {
        ultimo = 2; in2 = true;
        ⟨await (not in1 or ultimo==1);⟩
        sección crítica;
        in2 = false;
        sección no crítica;
    }
}
```


# Problema de la Sección Crítica.

## Solución Fair: algoritmo *Tie-Breaker*

Solución de “*Grano Fino*” al Algoritmo *Tie-Breaker*


```
bool in1 = false, in2 = false;  
int ultimo = 1;
```

```
process SC1 {  
  while (true) {  
  
  }  
}
```



```
ultimo = 1; in1 = true;  
while (in2 and ultimo == 1) skip;  
sección crítica;  
in1 = false;  
sección no crítica;
```

```
process SC2 {  
  while (true) {  
  
  }  
}
```



```
ultimo = 2; in2 = true;  
while (in1 and ultimo == 2) skip;  
sección crítica;  
in2 = false;  
sección no crítica;
```

No cumple Propiedad de EM, pueden acceder ambos al mismo tiempo a la SC ¿Por qué?

# Problema de la Sección Crítica.

## Solución Fair: algoritmo *Tie-Breaker*

Solución de “*Grano Fino*” al Algoritmo *Tie-Breaker*

```
bool in1 = false, in2 = false;
int ultimo = 1;

process SC1 {
    while (true) {
        in1 = true; ultimo = 1;
        while (in2 and ultimo == 1) skip;
        sección crítica;
        in1 = false;
        sección no crítica;
    }
}

process SC2 {
    while (true) {
        in2 = true; ultimo = 2;
        while (in1 and ultimo == 2) skip;
        sección crítica;
        in2 = false;
        sección no crítica;
    }
}
```

# Problema de la Sección Crítica.

## Solución Fair: algoritmo *Tie-Breaker*

### Generalización a $n$ procesos:

- Si hay  $n$  procesos, el protocolo de entrada en cada uno es un *loop* que itera a través de  $n-1$  etapas.
- En cada etapa se usan instancias de *tie-breaker* para dos procesos para determinar cuáles avanzan a la siguiente etapa.
- Si a lo sumo a un proceso a la vez se le permite ir por las  $n-1$  etapas  $\Rightarrow$  a lo sumo uno a la vez puede estar en la SC.

```
int in[1:n] = ([n] 0), ultimo[1:n] = ([n] 0);
process SC[i = 1 to n] {
  while (true) {
    for [j = 1 to n] {    # protocolo de entrada
      # el proceso i está en la etapa j y es el último
      in[i] = j; ultimo[j] = i;
      for [k = 1 to n st i <> k] {
        # espera si el proceso k está en una etapa más alta
        # y el proceso i fue el último en entrar a la etapa j
        while (in[k] >= in[i] and ultimo[j]==i) skip;
      }
    }
    sección crítica;
    in[i] = 0;
    sección no crítica;
  }
}
```

# Problema de la Sección Crítica.

## Solución Fair: algoritmo *Ticket*

*Tie-Breaker n-proceso*  $\Rightarrow$  complejo y costoso en tiempo.

**Algoritmo *Ticket*:** se reparten números y se espera a que sea el turno.

Los procesos toman un número mayor que el de cualquier otro que espera ser atendido; luego esperan hasta que todos los procesos con número más chico han sido atendidos.

```
int numero = 1, proximo = 1, turno[1:n] = ( [n] 0 );
```

```
{ TICKET: proximo > 0 ^ ( $\forall i: 1 \leq i \leq n: (SC[i] \text{ está en su } SC) \Rightarrow (\text{turno}[i] == \text{proximo}) \wedge (\text{turno}[i] > 0) \Rightarrow (\forall j: 1 \leq j \leq n, j \neq i: \text{turno}[i] \neq \text{turno}[j])$ ) ) }
```

```
process SC [i: 1..n]
```

```
{ while (true)
```

```
  { < turno[i] = numero; numero = numero + 1; >
```

```
    < await turno[i] == proximo; >
```

```
    sección crítica;
```

```
    < proximo = proximo + 1; >
```

```
    sección no crítica;
```

```
  }
```

```
}
```



# Problema de la Sección Crítica.

## Solución Fair: algoritmo *Ticket*

```
int numero = 1, proximo = 1, turno[1:n] = ( [n] 0 );  
process SC [i: 1..n]  
{ while (true)  
  { <turno[i] = numero; numero = numero + 1>  
    while (turno[i] <> proximo) skip;  
    sección crítica;  
    proximo = proximo + 1;  
    sección no crítica;  
  }  
}
```

Fetch-and-Add una  
instrucción con el  
siguiente efecto:

**FA(v, i):** < temp = v; v = v + i;  
return(temp) >

```
int numero = 1, proximo = 1, turno[1:n] = ( [n] 0 );  
process SC [i: 1..n]  
{ while (true)  
  { turno[i] = FA (numero, 1);  
    while (turno[i] <> proximo) skip;  
    sección crítica;  
    proximo = proximo + 1;  
    sección no crítica;  
  }  
}
```



# El problema de la Sección Crítica.

## Solución Fair: algoritmo *Bakery*

*Ticket*  $\Rightarrow$  posible overflow de *numero* y *proximo* (¿Cuándo se resetean los tickets?). Además, si no existe FA se debe simular con otra “SC”.

**Algoritmo *Bakery*:** Cada proceso que trata de ingresar recorre los números de los demás y se auto asigna uno mayor. Luego espera a que su número sea el menor de los que esperan.

*Los procesos se chequean entre ellos y no contra un global.*

- El algoritmo *Bakery* es más complejo, pero no requiere instrucciones especiales.
- No requiere contadores globales, es una solución descentralizada.

# El problema de la Sección Crítica.

## Solución Fair: algoritmo *Bakery*

```
int turno[1:n] = ([n] 0);

process SC[i = 1 to n]
{  while (true)
    {  < turno[i] = max(turno[1:n] + 1; >
        for [j = 1 to n st j <> i] < await (turno[j] == 0 or turno[i] < turno[j]); >
        sección crítica
        turno[i] = 0;
        sección no crítica
    }
}
```

Esta solución de grano grueso no es implementable directamente:

- La asignación a turno[i] exige calcular el máximo de n valores.
- El await referencia una variable compartida dos veces.

# El problema de la Sección Crítica.

## Solución Fair: algoritmo *Bakery*

```
int turno[1:n] = ([n] 0);

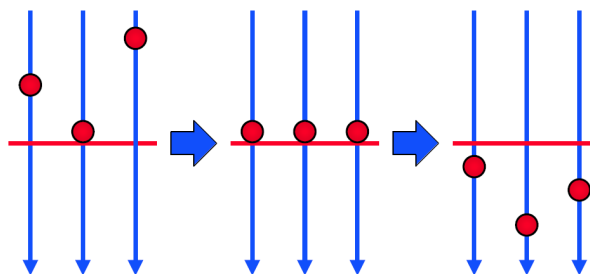
process SC[i = 1 to n]
{  while (true)
    {  turno[i] = 1; //indica que comenzó el protocolo de entrada
        turno[i] = max(turno[1:n]) + 1;
        for [j = 1 to n st j != i]      //espera su turno
            while (turno[j] != 0) and ( (turno[i],i) > (turno[j],j) ) → skip;
        sección crítica
        turno[i] = 0;
        sección no crítica
    }
}
```



# Sincronización *Barrier*

***Sincronización barrier***: una barrera es un punto de demora a la que deben llegar todos los procesos antes de permitirles pasar y continuar su ejecución.

Dependiendo de la aplicación las barreras pueden necesitar reutilizarse más de una vez (por ejemplo en algoritmos iterativos).



# Sincronización *Barrier*

## Contador Compartido

$n$  procesos necesitan encontrarse en una barrera:

- Cada proceso incrementa una variable *Cantidad* al llegar.
- Cuando *Cantidad* es  $n$  los procesos pueden pasar.

```
int cantidad = 0;
process Worker[i=1 to n]
{ while (true)
    { código para implementar la tarea i;
      < cantidad = cantidad + 1; >
      < await (cantidad == n); >
    }
}
```

- Se puede implementar con:

```
FA(cantidad,1);
while (cantidad <> n) skip;
```

# Sincronización *Barrier*

## Contador Compartido

```
int cantidad = 0;
process Worker[i=1 to n]
{ while (true)
    { código para implementar la tarea i;
      FA (cantidad, 1);
      while (cantidad <> n) skip;
    }
}
```

¿Cuándo se reinicia Cantidad en 0 para la siguiente iteración?

# Sincronización *Barrier*

## Flags y Coordinadores

- Si no existe FA → Puede distribuirse *Cantidad* usando  $n$  variables (arreglo *arribo*[1.. $n$ ]).
- El *await* pasaría a ser:  
     $\langle \text{await } (\text{arribo}[1] + \dots + \text{arribo}[n] == n); \rangle$
- Reintroduce contención de memoria y es ineficiente.

Puede usarse un conjunto de valores adicionales y un proceso más  $\Rightarrow$   
*Cada Worker espera por un único valor*

```
int arribo[1:n] = ([n] 0), continuar[1:n] = ([n] 0);

process Worker[i=1 to n]
{ while (true)
    {   código para implementar la tarea i;
        arribo[i] = 1;
         $\langle \text{await } (\text{continuar}[i] == 1); \rangle$ 
        continuar[i] = 0;
    }
}

process Coordinador
{ while (true)
    {   for [i = 1 to n]
        {  $\langle \text{await } (\text{arribo}[i] == 1); \rangle$ 
          arribo[i] = 0;
        }
        for [i = 1 to n] continuar[i] = 1;
    }
}
```

# Sincronización *Barrier*

## Flags y Coordinadores

```
int arribo[1:n] = ([n] 0), continuar[1:n] = ([n] 0);

process Worker[i=1 to n]
{ while (true)
    {   código para implementar la tarea i;
        arribo[i] = 1;
        while (continuar[i] == 0) skip;
        continuar[i] = 0;
    }
}

process Coordinador
{ while (true)
    {   for [i = 1 to n]
        {   while (arribo[i] == 0) skip;
            arribo[i] = 0;
        }
        for [i = 1 to n] continuar[i] = 1;
    }
}
```



# Defectos de la sincronización por *busy waiting*

- Protocolos “*busy-waiting*”: complejos y sin clara separación entre variables de sincronización y las usadas para computar resultados.
- Es difícil diseñar para probar corrección. Incluso la verificación es compleja cuando se incrementa el número de procesos.
- Es una técnica ineficiente si se la utiliza en multiprogramación. Un procesador ejecutando un proceso *spinning* puede ser usado de manera más productiva por otro proceso.

*Necesidad de herramientas para diseñar protocolos de sincronización.*