RAPPORT – Travail Pratique No 2

Travaux avancés avec les threads Linux.

*Résultat:* \_\_\_\_\_ / 100

(Note : ce rapport est écrit de façon à vous faciliter la vie. En cas d’omission ou de différence entre ce rapport vierge et l’énoncé du TP, l’énoncé a priorité).

# 1. Niveaux de priorités des threads dans Linux ( /20 pts)

## 1.1 Programmation de threads avec niveaux de priorités

**Code Source : nosprioprites.c**

#include <unistd.h>

#include <stdlib.h>

#include <sys/types.h>

#include <sys/wait.h>

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <pthread.h>

#include <errno.h>

#include <string.h>

#include <sys/syscall.h>

#include <sys/resource.h>

#include <sched.h>

#define N\_THREADS 5

#define CHOIX\_PRIORITE 2 //Changer ce paramètre pour modifier la priorité des threads.

int arr\_thread\_priorite[5][5] = {

        {0,0,0,0,0},

        {1,2,3,4,5},

        {9,7,5,3,1},

        {0,-4,-2,3,4},

        {0,-3,-2,3,4}};

typedef struct

{

    int ThreadNum;

} Parametres;

void \*work(void \*data)

{

    Parametres \*pParam = (Parametres \*)data;

    printf("Je suis le thread %d et je demarre !!! \n", pParam->ThreadNum);

    int ThreadID = syscall(SYS\_gettid);

    int ret = setpriority(PRIO\_PROCESS, ThreadID,

                            arr\_thread\_priorite[CHOIX\_PRIORITE][pParam->ThreadNum]);

    printf("Code retour de setpriority() pour processus %d : %d. \n", pParam->ThreadNum, ret);

    printf("Code retour de errno pour processus %d : %s. \n",

                                                pParam->ThreadNum, strerror(errno));

    while (1)

        ;

    pthread\_exit(NULL);

}

int main()

{

    pthread\_t threads[N\_THREADS];

    Parametres myParam[N\_THREADS];

    int i;

    for (i = 0; i < N\_THREADS; i++)

    {

        printf("creation thread %d! \n", i);

        myParam[i].ThreadNum = i;

        pthread\_create(&threads[i], NULL, work, (void \*)&myParam[i]);

    }

    for (i = 0; i < N\_THREADS; i++)

    {

        pthread\_join(threads[i], NULL);

    }

    exit(0);

}

a) **Aucun changement de priorité**:

creation thread 0!

creation thread 1!

creation thread 2!

creation thread 3!

creation thread 4!

Je suis le thread 4 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 4 : 0.

Code retour de errno pour processus 4 : Success.

Je suis le thread 3 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 3 : 0.

Code retour de errno pour processus 3 : Success.

Je suis le thread 2 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 2 : 0.

Code retour de errno pour processus 2 : Success.

Je suis le thread 1 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 1 : 0.

Code retour de errno pour processus 1 : Success.

Je suis le thread 0 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 0 : 0.

Code retour de errno pour processus 0 : Success.

b) **Test 2**:

creation thread 0!

creation thread 1!

creation thread 2!

creation thread 3!

creation thread 4!

Je suis le thread 4 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 4 : 0.

Code retour de errno pour processus 4 : Success.

Je suis le thread 3 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 3 : 0.

Code retour de errno pour processus 3 : Success.

Je suis le thread 2 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 2 : 0.

Code retour de errno pour processus 2 : Success.

Je suis le thread 1 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 1 : 0.

Code retour de errno pour processus 1 : Success.

Je suis le thread 0 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 0 : 0.

Code retour de errno pour processus 0 : Success.

c) **Test 3**:

creation thread 0!

creation thread 1!

creation thread 2!

creation thread 3!

creation thread 4!

Je suis le thread 4 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 4 : 0.

Code retour de errno pour processus 4 : Success.

Je suis le thread 3 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 3 : 0.

Code retour de errno pour processus 3 : Success.

Je suis le thread 2 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 2 : 0.

Code retour de errno pour processus 2 : Success.

Je suis le thread 1 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 1 : 0.

Code retour de errno pour processus 1 : Success.

Je suis le thread 0 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 0 : 0.

Code retour de errno pour processus 0 : Success.

d) **Test 4**:

creation thread 0!

creation thread 1!

creation thread 2!

creation thread 3!

creation thread 4!

Je suis le thread 4 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 4 : 0.

Code retour de errno pour processus 4 : Success.

Je suis le thread 3 et je demarre !!!

Je suis le thread 2 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 2 : -1.

Code retour de errno pour processus 2 : Permission denied.

Code retour de setpriority() pour processus 3 : 0.

Code retour de errno pour processus 3 : Success.

Je suis le thread 1 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 1 : -1.

Code retour de errno pour processus 1 : Permission denied.

Je suis le thread 0 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 0 : 0.

Code retour de errno pour processus 0 : Success.

On remarque les permission denied puisque le programme n’a pas été lancé en mode super utilisateur.

e) **Test 5** (mode super user)

creation thread 0!

creation thread 1!

creation thread 2!

creation thread 3!

creation thread 4!

Je suis le thread 4 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 4 : 0.

Code retour de errno pour processus 4 : Success.

Je suis le thread 3 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 3 : 0.

Code retour de errno pour processus 3 : Success.

Je suis le thread 2 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 2 : 0.

Code retour de errno pour processus 2 : Success.

Je suis le thread 1 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 1 : 0.

Code retour de errno pour processus 1 : Success.

Je suis le thread 0 et je demarre !!!

Code retour de setpriority() pour processus 0 : 0.

Code retour de errno pour processus 0 : Success.

## 1.2 Observation du temps d’exécution des threads avec différents niveaux de priorités

a)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Thread** | **Niveau de priorité PR** | **PID** | **% CPU utilisé** | **NI** |
| **0** | 20 | 21359 | 19.1 | 0 |
| **1** | 20 | 21360 | 19.5 | 0 |
| **2** | 20 | 21361 | 19.1 | 0 |
| **3** | 20 | 21362 | 19.5 | 0 |
| **4** | 20 | 21363 | 19.5 | 0 |

b)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Thread** | **Niveau de priorité PR** | **PID** | **% CPU utilisé** | **Pourcentage théorique CFS** | **NI** |
| **0** | 21 | 21442 | 29.1 | 29.7 | 1 |
| **1** | 22 | 21443 | 22.8 | 23.7 | 2 |
| **2** | 23 | 21444 | 18.5 | 19.1 | 3 |
| **3** | 24 | 21445 | 15.2 | 15.3 | 4 |
| **4** | 25 | 21446 | 11.9 | 12.1 | 5 |

Détail des calculs pour CFS :

À l’image du laboratoire b de la semaine 5 on prend les poids : 820, 655, 526, 423 et 335 pour les niveaux de priorité respectifs : 1,2,3,4 et 5.

L’équation du CFS est donné par Avec  on trouve : , , , , . Bien sur les pourcentages théoriques sont différents du % CPU utilisé, une des raisons est que nos threads ne sont pas les seules entités utilisant le CPU.

c)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Thread** | **Niveau de priorité PR** | **PID** | **% CPU utilisé** | **NI** |
| **0** | 29 | 21527 | 6.6 | 9 |
| **1** | 27 | 21528 | 10.2 | 7 |
| **2** | 25 | 21529 | 15.8 | 5 |
| **3** | 23 | 21530 | 24.8 | 3 |
| **4** | 21 | 21531 | 38.9 | 1 |

d)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Thread** | **Niveau de priorité PR** | **PID** | **% CPU utilisé** | **NI** |
| **0** | 20 | 21593 | 24.5 | 0 |
| **1** | 20 | 21594 | 24.5 | 0 |
| **2** | 20 | 21595 | 24.5 | 0 |
| **3** | 23 | 21596 | 12.6 | 3 |
| **4** | 24 | 21597 | 10.3 | 4 |

e)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Thread** | **Niveau de priorité PR** | **PID** | **% CPU utilisé** | **NI** |
| **0** | 20 | 21615 | 17.9 | 0 |
| **1** | 17 | 21616 | 34.9 | -3 |
| **2** | 18 | 21617 | 27.9 | -2 |
| **3** | 23 | 21618 | 9.3 | 3 |
| **4** | 24 | 21619 | 7.3 | 4 |

## 1.3 Expérimentations avec différents algorithmes d’ordonnancement

### First In First Out (FIFO)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Thread** | **Niveau de priorité PR** | **PID** | **% CPU utilisé** |
| **0** | ? | ? | ? |
| **1** | ? | ? | ? |
| **2** | ? | ? | ? |
| **3** | ? | ? | ? |
| **4** | -51 | 5427 | 95% |

Toutes les sorties d’écran

Terminal ou le processus est lancé :

creation thread 0!

creation thread 1!

creation thread 2!

creation thread 3!

creation thread 4!

Je suis le thread 4 et je demarre !!!

Code retour de errno pour changement d'ordonnanceur pour processus 5427 : Success.

Code retour de errno pour processus 4 : Success.

Je suis le thread 3 et je demarre !!!

Code retour de errno pour changement d'ordonnanceur pour processus 5426 : Success.

Code retour de errno pour processus 3 : Success.

Je suis le thread 2 et je demarre !!!

Code retour de errno pour changement d'ordonnanceur pour processus 5425 : Success.

Code retour de errno pour processus 2 : Success.

Je suis le thread 1 et je demarre !!!

Code retour de errno pour changement d'ordonnanceur pour processus 5424 : Success.

Code retour de errno pour processus 1 : Success.

Je suis le thread 0 et je demarre !!!

Code retour de errno pour changement d'ordonnanceur pour processus 5423 : Success.

Code retour de errno pour processus 0 : Success.

Terminal avec la commande Top -H

top - 14:05:22 up 1:45, 4 users, load average: 5.12, 5.04, 5.39

Threads: 347 total, 6 running, 341 sleeping, 0 stopped, 0 zombie

%Cpu(s): 93.4 us, 0.0 sy, 0.0 ni, 6.6 id, 0.0 wa, 0.0 hi, 0.0 si, 0.0 st

KiB Mem : 1023812 total, 324116 free, 205080 used, 494616 buff/cache

KiB Swap: 1046524 total, 1046524 free, 0 used. 648928 avail Mem

PID USER PR NI VIRT RES SHR S %CPU %MEM TIME+ COMMAND

5427 root -51 0 43296 592 536 R 95.0 0.1 1:02.34 nospriorite+

1183 root 20 0 158520 81988 32136 S 0.3 8.0 0:21.14 Xorg

1608 etu1 20 0 37460 17412 15412 S 0.3 1.7 0:00.57 xfce4-panel

1613 etu1 20 0 68192 29840 20216 S 0.3 2.9 0:04.11 xfdesktop

5311 etu1 20 0 8216 3600 2956 R 0.3 0.4 0:01.42 top

1 root 20 0 24096 5244 3896 S 0.0 0.5 0:01.26 systemd

Incluez le code source ici (en plus de le mettre dans le zip).

#include <unistd.h>

#include <stdlib.h>

#include <sys/types.h>

#include <sys/wait.h>

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <pthread.h>

#include <errno.h>

#include <string.h>

#include <sys/syscall.h>

#include <sys/resource.h>

#include <sched.h>

#define N\_THREADS 5

typedef struct

{

    int ThreadNum;

} Parametres;

void scheduler\_to\_fifo()

{

    struct sched\_param Param;

    int maxPriority = sched\_get\_priority\_max(SCHED\_FIFO);

    int minPriority = sched\_get\_priority\_min(SCHED\_FIFO);

    int meanPriority = (maxPriority + minPriority) / 2;

    Param.sched\_priority = meanPriority;

    sched\_setscheduler(0, SCHED\_FIFO, &Param);

    int ThreadID = syscall(SYS\_gettid);

    printf("Code retour de errno pour changement d'ordonnanceur pour processus %d : %s. \n", ThreadID, strerror(errno));

}

void \*work(void \*data)

{

    Parametres \*pParam = (Parametres \*)data;

    printf("Je suis le thread %d et je demarre !!! \n", pParam->ThreadNum);

    scheduler\_to\_fifo();

    printf("Code retour de errno pour processus %d : %s. \n", pParam->ThreadNum, strerror(errno));

    while (1)

        ;

    pthread\_exit(NULL);

}

int main()

{

    pthread\_t threads[N\_THREADS];

    Parametres myParam[N\_THREADS];

    int i;

    for (i = 0; i < N\_THREADS; i++)

    {

        printf("creation thread %d! \n", i);

        myParam[i].ThreadNum = i;

        pthread\_create(&threads[i], NULL, work, (void \*)&myParam[i]);

    }

    for (i = 0; i < N\_THREADS; i++)

    {

        pthread\_join(threads[i], NULL);

    }

    exit(0);

}

### Round Robin

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Thread** | **Niveau de priorité PR** | **PID** | **% CPU attendu** | **% CPU utilisé** | **NI** |
| **0** | -51 | 5751 | 20% | 18.9 | 0 |
| **1** | -51 | 5752 | 20% | 18.4 | 0 |
| **2** | -51 | 5753 | 20% | 18.9 | 0 |
| **3** | -51 | 5754 | 20% | 18.9 | 0 |
| **4** | -51 | 5755 | 20% | 21.2 | 0 |

Terminal ou le processus est lancé :

creation thread 0!

creation thread 1!

creation thread 2!

creation thread 3!

creation thread 4!

Je suis le thread 4 et je demarre !!!

Code retour de errno pour changement d'ordonnanceur(2) pour processus 5755 : Success.

Code retour de errno pour processus 4 : Success.

Je suis le thread 3 et je demarre !!!

Code retour de errno pour changement d'ordonnanceur(2) pour processus 5754 : Success.

Code retour de errno pour processus 3 : Success.

Je suis le thread 0 et je demarre !!!

Code retour de errno pour changement d'ordonnanceur(2) pour processus 5751 : Success.

Code retour de errno pour processus 0 : Success.

Je suis le thread 2 et je demarre !!!

Code retour de errno pour changement d'ordonnanceur(2) pour processus 5753 : Success.

Code retour de errno pour processus 2 : Success.

Je suis le thread 1 et je demarre !!!

Code retour de errno pour changement d'ordonnanceur(2) pour processus 5752 : Success.

Code retour de errno pour processus 1 : Success.

Terminal avec la commande Top -H

top - 14:52:50 up 2:32, 4 users, load average: 4.67, 2.81, 1.64

Threads: 347 total, 8 running, 339 sleeping, 0 stopped, 0 zombie

%Cpu(s): 93.4 us, 0.5 sy, 0.0 ni, 6.1 id, 0.0 wa, 0.0 hi, 0.0 si, 0.0 st

KiB Mem : 1023812 total, 205876 free, 209544 used, 608392 buff/cache

KiB Swap: 1046524 total, 1046524 free, 0 used. 643820 avail Mem

PID USER PR NI VIRT RES SHR S %CPU %MEM TIME+ COMMAND

5755 root -51 0 43296 596 544 R 21.2 0.1 0:05.08 nospriorite+

5751 root -51 0 43296 596 544 R 18.9 0.1 0:04.14 nospriorite+

5753 root -51 0 43296 596 544 R 18.9 0.1 0:03.90 nospriorite+

5754 root -51 0 43296 596 544 R 18.9 0.1 0:03.80 nospriorite+

5752 root -51 0 43296 596 544 R 18.4 0.1 0:04.04 nospriorite+

1183 root 20 0 161052 84352 32344 S 0.3 8.2 0:35.37 Xorg

**Code source nosprioritesrr.c**

#include <unistd.h>

#include <stdlib.h>

#include <sys/types.h>

#include <sys/wait.h>

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <pthread.h>

#include <errno.h>

#include <string.h>

#include <sys/syscall.h>

#include <sys/resource.h>

#include <sched.h>

#define N\_THREADS 5

typedef struct

{

    int ThreadNum;

} Parametres;

void change\_scheduler(int scheduler)

{

    struct sched\_param Param;

    int maxPriority = sched\_get\_priority\_max(scheduler);

    int minPriority = sched\_get\_priority\_min(scheduler);

    int meanPriority = (maxPriority + minPriority) / 2;

    Param.sched\_priority = meanPriority;

    sched\_setscheduler(0, scheduler, &Param);

    int ThreadID = syscall(SYS\_gettid);

    printf("Code retour de errno pour changement d'ordonnanceur(%d) pour processus %d : %s. \n", scheduler, ThreadID, strerror(errno));

}

void \*work(void \*data)

{

    Parametres \*pParam = (Parametres \*)data;

    printf("Je suis le thread %d et je demarre !!! \n", pParam->ThreadNum);

    change\_scheduler(SCHED\_RR);

    printf("Code retour de errno pour processus %d : %s. \n", pParam->ThreadNum, strerror(errno));

    while (1)

        ;

    pthread\_exit(NULL);

}

int main()

{

    pthread\_t threads[N\_THREADS];

    Parametres myParam[N\_THREADS];

    int i;

    for (i = 0; i < N\_THREADS; i++)

    {

        printf("creation thread %d! \n", i);

        myParam[i].ThreadNum = i;

        pthread\_create(&threads[i], NULL, work, (void \*)&myParam[i]);

    }

    for (i = 0; i < N\_THREADS; i++)

    {

        pthread\_join(threads[i], NULL);

    }

    exit(0);

}

# 2. Implémentations de différents verrous (20 pts)

Code source qlock1 : (seulement la partie implémentée)

//2.1

void BadLock()

{

while (lock==1);

lock=1;

}

void BadUnlock()

{

lock=0;

}

void \*CodeThread(void \* a)

{

long i;

for(i = 0; i < N\_ITER; i++)

{

BadLock();

count++;

BadUnlock();

}

}

Code source qlock2 : (Seulement la partie implémentée)

//2.2

void AtomicLock() {

while (xchg(&atomicLock,1));

}

void AtomicUnlock() {

xchg(&atomicLock,0);

}

void \*CodeThread(void \* a)

{

long i;

for(i = 0; i < N\_ITER; i++)

{

AtomicLock();

count++;

AtomicUnlock();

}

}

Code source qlock3 :

void \*CodeThread(void \* a)

{

long i;

for(i = 0; i < N\_ITER; i++)

{

pthread\_mutex\_lock(&monMutex);

count++;

pthread\_mutex\_unlock(&monMutex);

}

}

int main(int argc, char \*\*argv)

{

pthread\_t T1, T2;

pthread\_mutex\_init(&monMutex,0);

int iTrial;

int correct = 0;

for (iTrial = 0; iTrial < 10000; iTrial++) {

count = 0;

pthread\_create(&T1, 0, CodeThread, 0);

pthread\_create(&T2, 0, CodeThread, 0);

pthread\_join(T1, NULL);

pthread\_join(T2, NULL);

printf("La valeur finale est %ld\n",count);

if (count == 2\*N\_ITER) correct++;

printf("%d/%d de correct!\n",correct,iTrial+1);

}

}

### 2.4 Temps d’exécution

On regarde le temps pour 100 boucles du main puis on divise le temps d’exécution du programme par 100.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Méthode** | **Temps d’exécution moyen par itération (1 CPU)** | **Temps d’exécution moyen par itérations (2 CPU)** |
| Rien | Real : 0.05911 s | Real : 0.05283 s |
| BadLock | Real : 0.09221 s | Real : 0.19130 s |
| AtomicLock | Real : 0.57284 s | Real : 2.17332 s |
| pthread\_mutex | Real : 0.44224 s | Real : 1.67390 s |

2.5 Taux d’erreur **(    /4 pts)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Méthode** | **Taux avec 1 CPU** | **Taux avec 2 CPU** | **Etat Algorithme 1 CPU** |
| Rien | 5,1% | 100% | Non correct |
| BadLock | 0,0797 % | 100% | Non correct |
| AtomicLock | 0.000% | 0.000% | Correct |
| pthread\_mutex | 0.000% | 0.000% | Correct |

La méthode sans lock est exécutée pendant 1000 boucles. (Les conflits sont nombreux)

La méthode BadLock est exécutée pendant 5 000 boucles.

La méthode AtomicLock est exécutée pendant 5 500 boucles.

La méthode pthread\_mutex est exécutée pendant 5 000 boucles.

# 3. Producteurs-Consommateurs en utilisant une file FIFO (60 pts)

**3.1 Contrôler les accès à la variable globale prochainNumeroSerie**

Afin de protéger la variable, Nous introduisons le mutex : monMutex. monMutex est initialisé au début de la fonction main. Puis on le lock avant l’entrée de la zone critique et on le dé lock après les opérations de la zone critique. Ici notre zone critique est toute ligne d’incrémentation de la variable prochainNumeroSerie.

On protège la ligne : NumeroSerieProduit = ProchainNumeroSerie++; dans la fonction ThreadProducteur.

Incluez la sortie d’écran du programme.

*Les lignes modifiés sont préfixés de /\*1\*/*

// =============================================

// Code pour le TP2 d'IFT-2001

// Automne 2016

// =============================================

#include <iostream>

#include <stdlib.h>

#include <pthread.h>

#include <unistd.h>

#include <time.h>

#include <math.h>

#include "File.h"

using namespace std;

// Declaration de la file que vous allez implementer

File MaFile;

#define N\_PRODUCTEURS 3 // Nombre de threads producteurs a demarrer

#define N\_CONSOMMATEURS 3 // Nombre de threads consommateurs a demarrer

#define MAX\_ITEMS\_APRODUIRE 50 // Nombre d'items maximum a produire

// La variable globale que vous devez proteger

int ProchainNumeroSerie = 1;

/\*1\*/pthread\_mutex\_t MutexProchainNumeroSerie;

// Declaration des fonctions des threads

void \*ThreadProducteur(void \*tid);

void \*ThreadConsommateur(void \*tid);

// Fonction main()

int main(int argc, char \*argv[])

{

// Tableaux contenant l'information sur les threads

pthread\_t threadsProd[N\_PRODUCTEURS];

pthread\_t threadsCons[N\_CONSOMMATEURS];

int status, i;

/\*1\*/pthread\_mutex\_init(&MutexProchainNumeroSerie, NULL);

srand(time(NULL)); // initialisation de rand

// Creer les threads producteurs

for (i = 0; i < N\_PRODUCTEURS; i++)

{

cout << "main(): en train de creer le thread producteur " << i + 1 << endl;

status = pthread\_create(&threadsProd[i], NULL, ThreadProducteur, (void \*)(i + 1));

if (status != 0)

{

cout << "oops, pthread a retourne le code d'erreur " << status << endl;

exit(-1);

}

}

// Creer les threads consommateurs

for (i = 0; i < N\_CONSOMMATEURS; i++)

{

cout << "main(): en train de creer le thread consommateur " << i + 1 << endl;

status = pthread\_create(&threadsCons[i], NULL, ThreadConsommateur, (void \*)(i + 1));

if (status != 0)

{

cout << "oops, pthread a retourne le code d'erreur " << status << endl;

exit(-1);

}

}

// A ce moment-ci, les threads producteurs et consommateurs tournent.

// La fonction main attend que les producteurs terminent leur production

for (i = 0; i < N\_PRODUCTEURS; i++)

{

pthread\_join(threadsProd[i], NULL);

}

// Indiquer a la file qu'il n'y a plus de producteurs. La file devra indiquer a son tour aux

// threads consommateurs qu'ils doivent quitter, quand il n'y a plus d'items a consommer.

// Cette indication est faite par la methode File::Retire qui retourne FILE\_TERMINEE.

cout << "Nous devons flusher les consommateurs de la file!" << endl;

;

int ItemsRestants = MaFile.FlushConsommateurs();

cout << "Il reste " << ItemsRestants << " items dans la file!" << endl;

// Attendre maintenant que tous les consommateurs finissent de consommer les items restants

/// dans la file, puis quittent.

for (i = 0; i < N\_CONSOMMATEURS; i++)

{

pthread\_join(threadsCons[i], NULL);

}

/\*1\*/pthread\_mutex\_destroy(&MutexProchainNumeroSerie);

// Le programme peut maintenant terminer

exit(0);

}

//20191H

// Thread producteur

void \*ThreadProducteur(void \*tid)

{

int myId = (int)tid;

int NumeroSerieProduit;

cout << "Producteur " << myId << ": debute la production des items!" << endl;

while (true)

{

/\*1\*/ pthread\_mutex\_lock(&MutexProchainNumeroSerie);

NumeroSerieProduit = ProchainNumeroSerie++;

/\*1\*/ pthread\_mutex\_unlock(&MutexProchainNumeroSerie);

if (NumeroSerieProduit > MAX\_ITEMS\_APRODUIRE)

{

// Le programme a suffisamment produit d'items. On quitte.

cout << "Producteur " << myId << ": quitte car on a suffisamment produit d'items." << endl;

pthread\_exit(NULL);

}

// Sinon, on produit un item en pigeant un produit au hasard

Produit Item;

Item.SetNumProduit(NumeroSerieProduit);

Item.PigerProduit();

cout << "Producteur " << myId << ": genere le produit: (" << Item.GetNomProduit() << ", "

<< Item.GetPrixProduit() << "$) avec le numero de serie " << NumeroSerieProduit << endl;

// On l'insere dans la file. Cet appel doit bloquer si la file est pleine.

MaFile.Insere(Item);

// Le producteur va dormir un temps aleatoire entre 0 et 50 ms. Ne modifiez rien!

// Le timing a ete concu pour parfois ralentir les producteurs, parfois ralentir les

// consommateurs. Ainsi, la file sera parfois vide, parfois pleine.

float phase = fabs(sin(0.1 \* (float)NumeroSerieProduit));

float SleepTime = 5.0 \* phase \* (float(rand() % 10000));

usleep(long(SleepTime));

}

}

void \*ThreadConsommateur(void \*tid)

{

int myId = (int)tid;

int ret;

Produit Item;

int NumeroSerieProduit;

cout << "Consommateur " << myId << ": debute la consommation des produits!" << endl;

while (true)

{

// Le consommateur tente de retirer un objet

ret = MaFile.Retire(Item);

if (ret == FILE\_TERMINEE)

{

// La file est vide, et la methode FlushConsommateurs() a ete appelee auparavent.

// Le thread doit donc quitter!

cout << "Consommateur " << myId << ": quitte car il ne reste plus de produits a consommer." << endl;

pthread\_exit(NULL);

}

// Un produit valide a ete retire de la file. La consommation consiste simplement a l'afficher

// a l'ecran.

NumeroSerieProduit = Item.GetNumProduit();

etu1@ubuntu:~/Desktop/GLO-2001-TP2/q3$ ./tp2

main(): en train de creer le thread producteur 1

main(): en train de creer le thread producteur 2

main(): en train de creer le thread producteur 3

main(): en train de creer le thread consommateur 1

main(): en train de creer le thread consommateur 2

Producteur main(): en train de creer le thread consommateur 3

Producteur 3: debute la production des items!

Producteur 2: debute la production des items!

1: debute la production des items!

Producteur 3: genere le produit: (Antivirus, 83.15$) avec le numero de serie 1

++File::Insere()produit avec numero de serie 1. Nombre d'items dans la file = 1

Consommateur 1: debute la consommation des produits!

--File::Retire()produit avec numero de série 1. Nombre de produits dans la file = 0

Consommateur 1: consomme le produit: (Antivirus, 83.15$) avec le numero de serie 1

Consommateur 2: debute la consommation des produits!

--File::Retire() La file est vide. Allons dormir!

Producteur 2: genere le produit: (Tablette, 345.64$) avec le numero de serie 2

++File::Insere()produit avec numero de serie 2. Nombre d'items dans la file = 1

--File::Retire()produit avec numero de série 2. Nombre de produits dans la file = 0

Consommateur 2: consomme le produit: (Tablette, 345.64$) avec le numero de serie 2Producteur

1Consommateur : genere le produit: (3Disquette: debute la consommation des produits!,

--File::Retire() La file est vide. Allons dormir!

1.78$) avec le numero de serie 3

++File::Insere()produit avec numero de serie 3. Nombre d'items dans la file = 1

--File::Retire()produit avec numero de série 3. Nombre de produits dans la file = 0

Consommateur 3: consomme le produit: (Disquette, 1.78$) avec le numero de serie 3

Producteur 3: genere le produit: (Imprimante, 476.95$) avec le numero de serie 4

cout << "Consommateur " << myId << ": consomme le produit: (" << Item.GetNomProduit() << ", "

<< Item.GetPrixProduit() << "$) avec le numero de serie " << NumeroSerieProduit << endl;

// Le consommateur va dormir un temps aleatoire entre 0 et 50 ms. Ne modifiez rien!

// Le timing a ete concu pour parfois ralentir les producteurs, parfois ralentir les

// consommateurs. Ainsi, la file sera parfois vide, parfois pleine.

float phase = fabs(cos(0.1 \* (float)NumeroSerieProduit));

float SleepTime = 5.0 \* phase \* (float(rand() % 10000));

usleep(long(SleepTime));

}

}

++File::Insere()produit avec numero de serie 4. Nombre d'items dans la file = 1

Producteur 2: genere le produit: (Scanneur, 241.48$) avec le numero de serie 5

++File::Insere()produit avec numero de serie 5. Nombre d'items dans la file = 2

--File::Retire()produit avec numero de série 4. Nombre de produits dans la file = 1

Consommateur 3: consomme le produit: (Imprimante, 476.95$) avec le numero de serie 4

Producteur 2: genere le produit: (USB, 48.81$) avec le numero de serie 6

++File::Insere()produit avec numero de serie 6. Nombre d'items dans la file = 2

Producteur 2: genere le produit: (Memoire, 84.78$) avec le numero de serie 7

++File::Insere()produit avec numero de serie 7. Nombre d'items dans la file = 3

Producteur 1: genere le produit: (Ordinateur, 800.59$) avec le numero de serie 8

++File::Insere()produit avec numero de serie 8. Nombre d'items dans la file = 4

--File::Retire()produit avec numero de série 5. Nombre de produits dans la file = 3

Consommateur 3: consomme le produit: (Scanneur, 241.48$) avec le numero de serie 5

--File::Retire()produit avec numero de série 6. Nombre de produits dans la file = 2

Consommateur 1: consomme le produit: (USB, 48.81$) avec le numero de serie 6

Producteur 2: genere le produit: (Antivol, 76.32$) avec le numero de serie 9

++File::Insere()produit avec numero de serie 9. Nombre d'items dans la file = 3

Producteur 3: genere le produit: (Camera, 95.48$) avec le numero de serie 10

++File::Insere()produit avec numero de serie 10. Nombre d'items dans la file = 4

Producteur 2: genere le produit: (Bloc 96.58, 0$) avec le numero de serie 11

++File::Insere()produit avec numero de serie 11. Nombre d'items dans la file = 5

Producteur 1: genere le produit: (Souris, 26.45$) avec le numero de serie 12

++File::Insere()produit avec numero de serie 12. Nombre d'items dans la file = 6

--File::Retire()produit avec numero de série 7. Nombre de produits dans la file = 5

Consommateur 1: consomme le produit: (Memoire, 84.78$) avec le numero de serie 7

Producteur 1: genere le produit: (Memoire, 84.78$) avec le numero de serie 13

++File::Insere()produit avec numero de serie 13. Nombre d'items dans la file = 6

--File::Retire()produit avec numero de série 8. Nombre de produits dans la file = 5

Consommateur 2: consomme le produit: (Ordinateur, 800.59$) avec le numero de serie 8

--File::Retire()produit avec numero de série 9. Nombre de produits dans la file = 4

Consommateur 3: consomme le produit: (Antivol, 76.32$) avec le numero de serie 9

Producteur 3: genere le produit: (Adaptateur, 59.95$) avec le numero de serie 14

++File::Insere()produit avec numero de serie 14. Nombre d'items dans la file = 5

--File::Retire()produit avec numero de série 10. Nombre de produits dans la file = 4

Consommateur 2: consomme le produit: (Camera, 95.48$) avec le numero de serie 10

--File::Retire()produit avec numero de série 11. Nombre de produits dans la file = 3

Consommateur 3: consomme le produit: (Bloc 96.58, 0$) avec le numero de serie 11

Producteur 1: genere le produit: (Console, 398.47$) avec le numero de serie 15

++File::Insere()produit avec numero de serie 15. Nombre d'items dans la file = 4

Producteur 2: genere le produit: (Ecran, 102.75$) avec le numero de serie 16

++File::Insere()produit avec numero de serie 16. Nombre d'items dans la file = 5

--File::Retire()produit avec numero de série 12. Nombre de produits dans la file = 4

Consommateur 2: consomme le produit: (Souris, 26.45$) avec le numero de serie 12

--File::Retire()produit avec numero de série 13. Nombre de produits dans la file = 3

Consommateur 1: consomme le produit: (Memoire, 84.78$) avec le numero de serie 13

--File::Retire()produit avec numero de série 14. Nombre de produits dans la file = 2

Consommateur 1: consomme le produit: (Adaptateur, 59.95$) avec le numero de serie 14

--File::Retire()produit avec numero de série 15. Nombre de produits dans la file = 1

Consommateur 2: consomme le produit: (Console, 398.47$) avec le numero de serie 15

--File::Retire()produit avec numero de série 16. Nombre de produits dans la file = 0

Consommateur 2: consomme le produit: (Ecran, 102.75$) avec le numero de serie 16

--File::Retire() La file est vide. Allons dormir!

--File::Retire() La file est vide. Allons dormir!

--File::Retire() La file est vide. Allons dormir!

Producteur 1: genere le produit: (Manette, 67.82$) avec le numero de serie 17

++File::Insere()produit avec numero de serie 17. Nombre d'items dans la file = 1

Producteur 2: genere le produit: (Etui, 26.71$) avec le numero de serie 18

++File::Insere()produit avec numero de serie 18. Nombre d'items dans la file = 2

--File::Retire()produit avec numero de série 17. Nombre de produits dans la file = 1

Consommateur 2: consomme le produit: (Manette, 67.82$) avec le numero de serie 17

--File::Retire()produit avec numero de série 18. Nombre de produits dans la file = 0

Consommateur 1: consomme le produit: (Etui, 26.71$) avec le numero de serie 18

--File::Retire() La file est vide. Allons dormir!

--File::Retire() La file est vide. Allons dormir!

Producteur 3: genere le produit: (Memoire, 84.78$) avec le numero de serie 19

++File::Insere()produit avec numero de serie 19. Nombre d'items dans la file = 1

--File::Retire()produit avec numero de série 19. Nombre de produits dans la file = 0

Consommateur 3: consomme le produit: (Memoire, 84.78$) avec le numero de serie 19

--File::Retire() La file est vide. Allons dormir!

Producteur 3: genere le produit: (Souris, 26.45$) avec le numero de serie 20

++File::Insere()produit avec numero de serie 20. Nombre d'items dans la file = 1

--File::Retire()produit avec numero de série 20. Nombre de produits dans la file = 0

Consommateur 1: consomme le produit: (Souris, 26.45$) avec le numero de serie 20

Producteur 2: genere le produit: (Disque, 86.94$) avec le numero de serie 21

++File::Insere()produit avec numero de serie 21. Nombre d'items dans la file = 1

--File::Retire()produit avec numero de série 21. Nombre de produits dans la file = 0

Consommateur 2: consomme le produit: (Disque, 86.94$) avec le numero de serie 21

--File::Retire() La file est vide. Allons dormir!

Producteur 2: genere le produit: (CD, 2.15$) avec le numero de serie 22

++File::Insere()produit avec numero de serie 22. Nombre d'items dans la file = 1

--File::Retire()produit avec numero de série 22. Nombre de produits dans la file = 0

Consommateur 3: consomme le produit: (CD, 2.15$) avec le numero de serie 22

Producteur 3: genere le produit: (Moniteur, 204.75$) avec le numero de serie 23

++File::Insere()produit avec numero de serie 23. Nombre d'items dans la file = 1

--File::Retire()produit avec numero de série 23. Nombre de produits dans la file = 0

Consommateur 1: consomme le produit: (Moniteur, 204.75$) avec le numero de serie 23

Producteur 3: genere le produit: (Console, 398.47$) avec le numero de serie 24

++File::Insere()produit avec numero de serie 24. Nombre d'items dans la file = 1

--File::Retire()produit avec numero de série 24. Nombre de produits dans la file = 0

Consommateur 2: consomme le produit: (Console, 398.47$) avec le numero de serie 24

--File::Retire() La file est vide. Allons dormir!

Producteur 1: genere le produit: (Serveur, 3257.48$) avec le numero de serie 25

++File::Insere()produit avec numero de serie 25. Nombre d'items dans la file = 1

--File::Retire()produit avec numero de série 25. Nombre de produits dans la file = 0

Consommateur 1: consomme le produit: (Serveur, 3257.48$) avec le numero de serie 25

Producteur 3: genere le produit: (Application, 96.28$) avec le numero de serie 26

++File::Insere()produit avec numero de serie 26. Nombre d'items dans la file = 1

Producteur 3: genere le produit: (Bloc 96.58, 0$) avec le numero de serie 27

++File::Insere()produit avec numero de serie 27. Nombre d'items dans la file = 2

Producteur 1: genere le produit: (Processeur, 675.49$) avec le numero de serie 28

++File::Insere()produit avec numero de serie 28. Nombre d'items dans la file = 3

--File::Retire()produit avec numero de série 26. Nombre de produits dans la file = 2

Consommateur 2: consomme le produit: (Application, 96.28$) avec le numero de serie 26

Producteur 2: genere le produit: (Tablette, 345.64$) avec le numero de serie 29

++File::Insere()produit avec numero de serie 29. Nombre d'items dans la file = 3

Producteur 3: genere le produit: (USB, 48.81$) avec le numero de serie 30

++File::Insere()produit avec numero de serie 30. Nombre d'items dans la file = 4

Producteur 2: genere le produit: (Carte, 102.78$) avec le numero de serie 31

++File::Insere()produit avec numero de serie 31. Nombre d'items dans la file = 5

Producteur 2: genere le produit: (Disquette, 1.78$) avec le numero de serie 32

++File::Insere()produit avec numero de serie 32. Nombre d'items dans la file = 6

Producteur 2: genere le produit: (Station, 107.45$) avec le numero de serie 33

++File::Insere()produit avec numero de serie 33. Nombre d'items dans la file = 7

Producteur 3: genere le produit: (Antivol, 76.32$) avec le numero de serie 34

++File::Insere()produit avec numero de serie 34. Nombre d'items dans la file = 8

--File::Retire()produit avec numero de série 27. Nombre de produits dans la file = 7

Consommateur 3: consomme le produit: (Bloc 96.58, 0$) avec le numero de serie 27

Producteur 1: genere le produit: (Jeu, 78.65$) avec le numero de serie 35

++File::Insere()produit avec numero de serie 35. Nombre d'items dans la file = 8

Producteur 1: genere le produit: (Jeu, 78.65$) avec le numero de serie 35

++File::Insere()produit avec numero de serie 35. Nombre d'items dans la file = 8

Producteur 2: genere le produit: (Station, 107.45$) avec le numero de serie 36

++File::Insere()produit avec numero de serie 36. Nombre d'items dans la file = 9

--File::Retire()produit avec numero de série 28. Nombre de produits dans la file = 8

Consommateur 2: consomme le produit: (Processeur, 675.49$) avec le numero de serie 28

Producteur 3: genere le produit: (Ventilateur, 76.48$) avec le numero de serie 37

++File::Insere()produit avec numero de serie 37. Nombre d'items dans la file = 9

Producteur 1: genere le produit: (Application, 96.28$) avec le numero de serie 38

++File::Insere()produit avec numero de serie 38. Nombre d'items dans la file = 10

--File::Retire()produit avec numero de série 29. Nombre de produits dans la file = 9

Consommateur 1: consomme le produit: (Tablette, 345.64$) avec le numero de serie 29

Producteur 2: genere le produit: (Disquette, 1.78$) avec le numero de serie 39

++File::Insere()produit avec numero de serie 39. Nombre d'items dans la file = 10

--File::Retire()produit avec numero de série 30. Nombre de produits dans la file = 9

Consommateur 3: consomme le produit: (USB, 48.81$) avec le numero de serie 30

--File::Retire()produit avec numero de série 31. Nombre de produits dans la file = 8

Consommateur 2: consomme le produit: (Carte, 102.78$) avec le numero de serie 31

Producteur 3: genere le produit: (Ordinateur, 800.59$) avec le numero de serie 40

++File::Insere()produit avec numero de serie 40. Nombre d'items dans la file = 9

Producteur 3: genere le produit: (Processeur, 675.49$) avec le numero de serie 41

++File::Insere()produit avec numero de serie 41. Nombre d'items dans la file = 10

Producteur 1: genere le produit: (Imprimante, 476.95$) avec le numero de serie 42

++File::Insere() File pleine! Allons dormir!

Producteur 3: genere le produit: (Clavier, 37.86$) avec le numero de serie 43

++File::Insere() File pleine! Allons dormir!

--File::Retire()produit avec numero de série 32. Nombre de produits dans la file = 9

Consommateur 2: consomme le produit: (Disquette, 1.78$) avec le numero de serie 32

++File::Insere()produit avec numero de serie 42. Nombre d'items dans la file = 10

--File::Retire()produit avec numero de série 33. Nombre de produits dans la file = 9

Consommateur 3: consomme le produit: (Station, 107.45$) avec le numero de serie 33

++File::Insere()produit avec numero de serie 43. Nombre d'items dans la file = 10

Producteur 2: genere le produit: (Station, 107.45$) avec le numero de serie 44

++File::Insere() File pleine! Allons dormir!

--File::Retire()produit avec numero de série 34. Nombre de produits dans la file = 9

Consommateur 1: consomme le produit: (Antivol, 76.32$) avec le numero de serie 34

++File::Insere()produit avec numero de serie 44. Nombre d'items dans la file = 10

--File::Retire()produit avec numero de série 35. Nombre de produits dans la file = 9

Consommateur 2: consomme le produit: (Jeu, 78.65$) avec le numero de serie 35

Producteur 2: genere le produit: (DVD, 5.48$) avec le numero de serie 45

++File::Insere()produit avec numero de serie 45. Nombre d'items dans la file = 10

Producteur 3: genere le produit: (Scanneur, 241.48$) avec le numero de serie 46

++File::Insere() File pleine! Allons dormir!

--File::Retire()produit avec numero de série 36. Nombre de produits dans la file = 9

Consommateur 3: consomme le produit: (Station, 107.45$) avec le numero de serie 36

++File::Insere()produit avec numero de serie 46. Nombre d'items dans la file = 10

Producteur 2: genere le produit: (Portable, 624.73$) avec le numero de serie 47

++File::Insere() File pleine! Allons dormir!

Producteur 1: genere le produit: (CD, 2.15$) avec le numero de serie 48

++File::Insere() File pleine! Allons dormir!

--File::Retire()produit avec numero de série 37. Nombre de produits dans la file = 9

Consommateur 3: consomme le produit: (Ventilateur, 76.48$) avec le numero de serie 37

++File::Insere()produit avec numero de serie 47. Nombre d'items dans la file = 10

Producteur 2: genere le produit: (Bluetooth, 46.21$) avec le numero de serie 49

++File::Insere() File pleine! Allons dormir!

--File::Retire()produit avec numero de série 38. Nombre de produits dans la file = 9

Consommateur 1: consomme le produit: (Application, ++File::Insere()produit avec numero de serie 48. Nombre d'items dans la file = 10

96.28$) avec le numero de serie 38

--File::Retire()produit avec numero de série 39. Nombre de produits dans la file = 9

Consommateur 2: consomme le produit: (Disquette, 1.78$) avec le numero de serie 39

++File::Insere()produit avec numero de serie 49. Nombre d'items dans la file = 10

Producteur 2: genere le produit: (Console, 398.47$) avec le numero de serie 50

++File::Insere() File pleine! Allons dormir!

Producteur 1: quitte car on a suffisamment produit d'items.

--File::Retire()produit avec numero de série 40. Nombre de produits dans la file = 9

Consommateur 1: consomme le produit: (Ordinateur, 800.59$) avec le numero de serie 40

++File::Insere()produit avec numero de serie 50. Nombre d'items dans la file = 10

Producteur 3: quitte car on a suffisamment produit d'items.

--File::Retire()produit avec numero de série 41. Nombre de produits dans la file = 9

Consommateur 3: consomme le produit: (Processeur, 675.49$) avec le numero de serie 41

--File::Retire()produit avec numero de série 42. Nombre de produits dans la file = 8

Consommateur 2: consomme le produit: (Imprimante, 476.95$) avec le numero de serie 42

--File::Retire()produit avec numero de série 43. Nombre de produits dans la file = 7

Consommateur 1: consomme le produit: (Clavier, 37.86$) avec le numero de serie 43

--File::Retire()produit avec numero de série 44. Nombre de produits dans la file = 6

Consommateur 2: consomme le produit: (Station, 107.45$) avec le numero de serie 44

--File::Retire()produit avec numero de série 45. Nombre de produits dans la file = 5

Consommateur 2: consomme le produit: (DVD, 5.48$) avec le numero de serie 45

--File::Retire()produit avec numero de série 46. Nombre de produits dans la file = 4

Consommateur 3: consomme le produit: (Scanneur, 241.48$) avec le numero de serie 46

--File::Retire()produit avec numero de série 47. Nombre de produits dans la file = 3

Consommateur 3: consomme le produit: (Portable, 624.73$) avec le numero de serie 47

--File::Retire()produit avec numero de série 48. Nombre de produits dans la file = 2

Consommateur 3: consomme le produit: (CD, 2.15$) avec le numero de serie 48

--File::Retire()produit avec numero de série 49. Nombre de produits dans la file = 1

Consommateur 3: consomme le produit: (Bluetooth, 46.21$) avec le numero de serie 49

--File::Retire()produit avec numero de série 50. Nombre de produits dans la file = 0

Consommateur 1: consomme le produit: (Console, 398.47$) avec le numero de serie 50

Producteur 2: quitte car on a suffisamment produit d'items.

Nous devons flusher les consommateurs de la file!

Il reste 0 items dans la file!

--File::Retire() La file est termine nous devons quitter.

Consommateur 2: quitte car il ne reste plus de produits a consommer.

--File::Retire() La file est termine nous devons quitter.

Consommateur 3: quitte car il ne reste plus de produits a consommer.

--File::Retire() La file est termine nous devons quitter.

Consommateur 1: quitte car il ne reste plus de produits a consommer.

***3.2 Implémentation de la classe Produit (code source de Produit.cpp)***

#include <iostream>

#include <stdlib.h>

#include <time.h>

#include <fstream>

#include <string>

#include <cstring>

#include <vector>

#include "Produit.h"

#include <iostream>

using namespace std;

class ProduitReader

{

public:

ProduitReader(std::string readLine)

{

// int centsDecimalIndex = readLine.find\_last\_of('.');

// const char\* cents = readLine.substr(centsDecimalIndex, 2);

// readLine = readLine.substr(0, centsDecimalIndex -1);

int spaceIndex = readLine.find\_last\_of(' ');

const char\* intPrice = readLine.substr(spaceIndex, readLine.length() -spaceIndex).c\_str();

readLine = readLine.substr(0, spaceIndex);

name = readLine;

price = atof(intPrice);

}

std::string GetName(void)

{

return this->name;

}

float GetPrice(void)

{

return this->price;

}

private:

std::string name;

float price;

};

static std::vector<ProduitReader\*> theVector;

static pthread\_mutex\_t MutexProducteur = PTHREAD\_MUTEX\_INITIALIZER;

Produit::Produit()

{

pthread\_mutex\_lock(&MutexProducteur);

// Initialise le vecteur de tous les produits à la première lecture.

if (theVector.size() == 0)

{

ifstream fs("./produits.dat");

string currentLine;

while (getline(fs, currentLine))

{

theVector.push\_back(new ProduitReader(currentLine));

}

}

pthread\_mutex\_unlock(&MutexProducteur);

this->SetNumProduit(0);

this->NomProduit = "";

this->PrixProduit = 0;

}

int Produit::GetNumProduit(void)

{

return this->NumProduit;

}

void Produit::SetNumProduit(int np)

{

this->NumProduit = np;

}

string Produit::GetNomProduit(void)

{

return this->NomProduit;

}

float Produit::GetPrixProduit(void)

{

return this->PrixProduit;

}

void Produit::PigerProduit(void)

{

ProduitReader\* product = theVector[rand() % theVector.size()];

this->NomProduit = product->GetName();

this->PrixProduit = product->GetPrice();

}

//20191H

***3.3 Implémentation de la classe File***

#include <iostream>

#include <stdio.h>

#include "File.h"

using namespace std;

// Constructeur

File::File()

{

pthread\_cond\_init(&cond\_retire\_nouvelle\_action\_possible, NULL);

pthread\_cond\_init(&cond\_inserer\_nouvelle\_action\_possible, NULL);

pthread\_mutex\_init(&mutex\_accessFile, NULL);

}

// Destructeur

File::~File()

{

pthread\_cond\_destroy(&cond\_retire\_nouvelle\_action\_possible);

pthread\_cond\_destroy(&cond\_inserer\_nouvelle\_action\_possible);

pthread\_mutex\_destroy(&mutex\_accessFile);

}

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Méthode CodeFile File::Retire(Produit & p)

Cette méthode retire un produit de la file.

Si la file est vide, cette méthode doit bloquer.

La fonction retourne :

FILE\_ITEM\_VALIDE si l'item est valide

FILE\_TERMINEE si la file est vide et que la file a recu la commande

FlushConsommateurs();

20191H

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

CodeFile File::Retire(Produit &p)

{

int nbItemsFile = 0;

pthread\_mutex\_lock(&mutex\_accessFile);

// Attend si la file n'a plus d'item et que la condition de fermeture n'est pas complétée.

if ((!flushConsommateurCalled) && FileItems.size() == 0)

{

printf("--File::Retire() La file est vide. Allons dormir!\n");

do

{

pthread\_cond\_wait(&cond\_retire\_nouvelle\_action\_possible, &mutex\_accessFile);

} while ((!flushConsommateurCalled) && FileItems.size() == 0);

}

// Si la file n'a plus d'item et que la condition de fermeture a été rencontré, alors il faut quitter.

// Inclue un COURT-CIRCUIT

if (flushConsommateurCalled && FileItems.size() == 0)

{

pthread\_mutex\_unlock(&mutex\_accessFile);

printf("--File::Retire() La file est termine nous devons quitter.\n");

return FILE\_TERMINEE; // <--- COURT-CIRCUITE

}

// Il y a encore des items à consommer.

p = FileItems.front();

FileItems.pop();

nbItemsFile = FileItems.size();

pthread\_cond\_signal(&cond\_inserer\_nouvelle\_action\_possible);

pthread\_mutex\_unlock(&mutex\_accessFile);

printf("--File::Retire()produit avec numero de série %d. Nombre de produits dans la file = %d\n", p.GetNumProduit(), nbItemsFile);

return FILE\_ITEM\_VALIDE;

}

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Méthode CodeFile File::Insere(Produit & p)

Cette méthode insere un produit dans la file.

Si la file est pleine, cette méthode doit bloquer.

La fonction retourne :

FILE\_ITEM\_VALIDE si l'item est valide

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

CodeFile File::Insere(Produit &p)

{

int nbItemsFile = 0;

pthread\_mutex\_lock(&mutex\_accessFile);

//Si la file est pleine, attendre un signal pour indiquer que des items ont été consommés.

if (FileItems.size() >= MAX\_PRODUITS\_FILE)

{

printf("++File::Insere() File pleine! Allons dormir!\n");

do

{

pthread\_cond\_wait(&cond\_inserer\_nouvelle\_action\_possible, &mutex\_accessFile);

} while ((FileItems.size() >= MAX\_PRODUITS\_FILE));

}

FileItems.push(p);

nbItemsFile = FileItems.size();

pthread\_cond\_signal(&cond\_retire\_nouvelle\_action\_possible);

pthread\_mutex\_unlock(&mutex\_accessFile);

printf("++File::Insere()produit avec numero de serie %d. Nombre d'items dans la file = %d\n", p.GetNumProduit(), nbItemsFile);

return FILE\_ITEM\_VALIDE;

}

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Fonction int File::FlushConsommateurs(void)

Cette méthode est appelée pour indiquer à la file qu’aucun nouvel item

ne sera inséré dans la file à partir de ce moment. Après cet appel,

la file continue de fonctionner normalement,

jusqu’au moment où la file est vide.

La fonction retourne simplement le nombre d'item present dans la file.

20191H

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

int File::FlushConsommateurs(void)

{

int nbItemsFile = 0;

pthread\_mutex\_lock(&mutex\_accessFile);

flushConsommateurCalled = true;

nbItemsFile = FileItems.size();

pthread\_cond\_broadcast(&cond\_retire\_nouvelle\_action\_possible);

pthread\_mutex\_unlock(&mutex\_accessFile);

return nbItemsFile;

}