



Operační systémy

Procesy

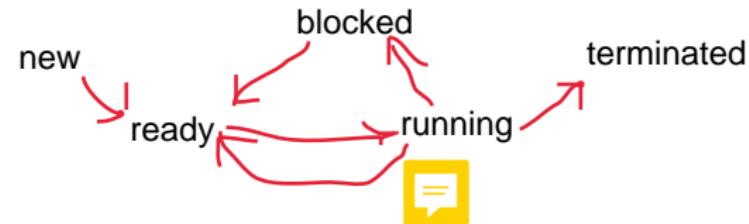
Petr Krajča



Katedra informatiky
Univerzita Palackého v Olomouci

- neformálně: **proces = běžící program** (vykonává činnost)
- **proces charakterizuje:**
 - kód programu
 - paměťový prostor
 - data – statická a dynamická (halda)
 - zásobník
 - registry
- operační systém: organizace sekvenčních procesů
- oddělení jednotlivých úloh (abstrakce)
- multiprogramování: (zdánlivě) souběžný běh více procesů
- efektivní využití prostředků CPU (čekání na I/O)
- komunikace mezi procesy, sdílení zdrojů \implies synchronizace





Obecný životní cyklus procesu

- nový (new) – proces byl vytvořen
- připravený (ready) – proces čeká, až mu bude přidělen CPU
- běžící (running) – CPU byl přidělen procesor a právě provádí činnost
- čekající (waiting/blocked) – proces čeká na vnější událost (např. na vyřízení I/O požadavku, synchronizační primitiva)
- ukončený (terminated) – proces skončil svou činnost (dobrovolně × nedobrovolně)

Rozšíření

- suspend – proces byl odsunut do sekundární paměti (obr. Sta 123)
- ready/suspend + block/suspend – vylepšení předchozího mechanizmu
- fronty pro přechod mezi stavý (obr. Sta 121)

- tabulka procesů \Rightarrow PCB: process control block – informace o procesu

Informace identifikující proces

- identifikátor procesu, uživatele, rodičovského procesu

Stavové informace

- stav uživatelských registrů
- stav řídících registrů (IP, PSW)
- vrchol zásobníku(ů)

Řídící informace

- informace sloužící k plánování (stav procesu, priorita, odkazy na čekající události)
- informace o přidělené paměti
- informace o používaných I/O zařízeních, otevřených souborech, atd.
- oprávnění, atd.



- 1 uložení stavu CPU (kontextu, tj. registrů, IP, SP) do PCB aktuálního procesu
- 2 aktualizace PCB (změna stavu, atd.)
- 3 zařazení procesu do příslušné fronty
- 4 volba nového procesu
- 5 aktualizace datových struktur pro nový proces (nastavení paměti, atd.)
- 6 načtení kontextu z PCB nového procesu

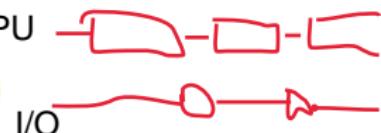
- ⇒ jde řešit softwarově nebo s podporou HW (různá náročnost na čas CPU)
- kooperativní × preemptivní přepínání



Důvody k přepínání

- vypršení přiděleného časového kvanta (nutná podpora HW)
- přerušení I/O (aktuální proces může pokračovat × čekající proces může začít běžet)
- výpadek paměťové stránky, vyvolání výjimky (např. dělení nulou)

- potřeba efektivně plánovat procesorový čas
- časové kvantum: maximální čas přidělený procesu 
- samotné přepnutí procesu má režii (uložení kontextu, vyprázdnění cache) \Rightarrow latence
- Jak zvolit velikost? \Rightarrow interaktivita \times odvedená práce
- CPU-I/O Burst cycle: pravidelné střídání požadavků na CPU a I/O
- \Rightarrow procesy náročné na CPU \times I/O



Typy plánování

- dlouhodobé – rozhoduje, zda bude přijat k běhu (změna stavu z new na ready)
- střednědobé – načtení/odložení procesu do sekundární paměti
- krátkodobé – vybírá mezi dostupnými procesy ty, které budou spuštěny na CPU (přechod ze stavu ready do running)
- I/O – rozhoduje jednotlivé požadavky na I/O

Různé typy úloh/systémů

- interaktivní
- dávkové zpracování 
- pracující v reálném čase 

Obecné požadavky na plánování procesů

- spravedlnost – každému procesu by v rozumné době měl být přidělen CPU
- vyváženosť – celý systém běží
- efektivita – maximální využití CPU
- maximalizace odvedené práce (throughput)
- minimalizace doby odezvy
- minimalizace doby průchodu systémem (turnaround)

- vhodné pro dávkové zpracování

First-Come-First-Served

- první proces získá procesor
- nové procesy čekají ve frontě
- proces po skončení čekání zařazen na konec fronty
- nepreemptivní
- jednoduchý, neefektivní

Shortest Job First

- vybere se takový proces, který poběží nejkratší dobu
- nepreemptivní
- zlepšuje celkovou průchodnost systémem
- je potřeba znát (odhadnout) čas, který proces potřebuje
- u interaktivních systémů lze použít informace o využití CPU

Shortest Remaining Time Next

- pokud nový proces potřebuje k dokončení činnosti méně času než aktuální, je spuštěn
- preemptivní

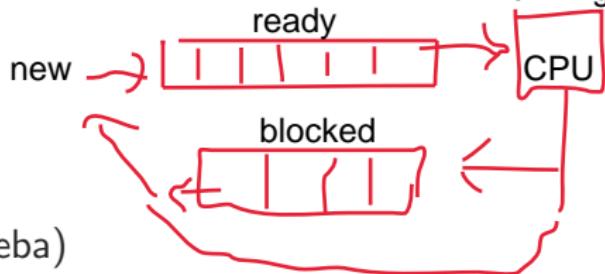
Algoritmy pro plánování procesů (2/3)



- vhodné pro interaktivní systémy

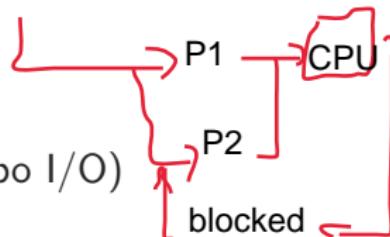
Round robin

- každý proces má pevně stanovené kvantum
- velikost kvanta? (\Rightarrow mírně větší než je typicky potřeba)
- připravené procesy jsou řazeny ve frontě a postupně dostavají CPU
- vhodný pro obecné použití (relativně spravedlivý)
- protože na CPU náročné procesy (\Rightarrow přidaná další fronta pro procesy po zpracování I/O, Sta 406)



Prioritní fronta (obr. Sta 399)

- každý proces má definovanou prioritu
- statické × dynamické nastavení priority (např. vyšší priorita po I/O)
- systém eviduje pro každou prioritu frontu (čekající procesy)
- riziko vyhladovění procesů s nízkou prioritou
- rozšíření: nastavení různých velikostí kvant pro jednotlivé priority (přesun mezi prioritami, nižší priorita \Rightarrow delší kvantum)



Shortest Process Next

- vhodný pro interaktivní systémy (krátká doba činnosti + čekání)
- používá se odhad, podle předchozí aktivity procesu

Guaranteed Scheduling

- reálně přiděluje stejný čas CPU
- máme-li n procesů, každý proces má získat $\frac{1}{n}$ CPU
- určí se poměr času, kolik získal a kolik má získat (< 1 – proces měl méně času)
- volí se proces s nejmenším poměrem

Lottery Scheduling

- proces dostane příděl „losů“ 
- procesy voleny náhodně (proporcionální přidělování)
- možnost vzájemné výměny losů mezi procesy

Fair-share Scheduling

- plánování podle skupin procesů (např. podle uživatelů)

- nutné, aby systém zareagoval na požadavek v požadovaném intervalu (důležité pro řídící systémy, např. v průmyslu)
- dva typy úloh:
 - hard real-time – požadavek je potřeba vyřešit do určité přesně dané doby (intervalu)
 - soft real-time – zpoždění vyřešení úlohy je tolerovatelné
- periodické × neperiodické úkoly
- systém nemusí být schopen všem požadavkům vyhovět

Varinty plánování

- statickou tabulkou – obsluha periodických úkolů je dána předem
- statické definice priorit – jednotlivým úlohám jsou nastaveny priority, aby byla splněna zadaná kritéria
- dynamické plánování – proces je spuštěn, pokud je možné splnit jeho požadavky
- dynamická nejlepší snaha – žádná omezení, pokud nebylo možné splnit všechny požadavky v systému, proces je odstraněn

- proces = sekvence vykonávaných instrukcí v jednom paměťovém prostoru
- procesy jsou od sebe izolovány \Rightarrow nemusí být vždy žádoucí
- obecnější přístup \Rightarrow proces = správa zdrojů (data, kód), vlákno = vykonávaný kód
- možnost více vláken v rámci jednoho procesu
- každé vlákno má své registry, zásobník, IP, stav (stejně jako proces); jinak jsou zdroje sdílené
- vlákna sdílí stejné globální proměnné (data) \Rightarrow žádná ochrana (předpokládá se, že není třeba \Rightarrow potřeba synchronizace)
- využití vláken
 - rozdělení běhu na popředí a na pozadí ($CPU \times I/O$)
 - asynchronní zpracování dat
 - víceprocesorové stroje
 - modulární architektura

Vztah proces-vlákno

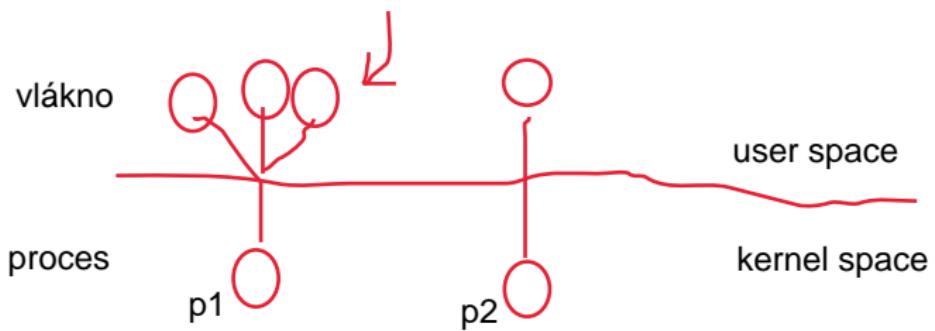
- 1:1 – systémy, kde proces = vlákno
- 1:N – systémy, kde proces může mít více vláken (nejčastější řešení)
- N:1/M:N – více procesů pracuje s jedním vláknem (clustery, spíše hypotické řešení)

Implementace vláken

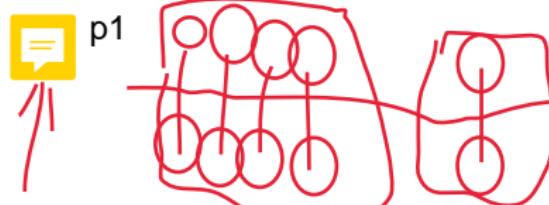
- jako knihovna v uživatelském prostoru
- součást jádra operačního systému
- kombinované řešení
- green threads 

V uživatelském prostoru

- proces sám se stará o správu a přepínání vláken
- vlastní tabulka vláken
- nejde použít preempce \Rightarrow kooperativní přepínání (rychlé – není potřeba systémové volání)
- možnost použít plánovací algoritmus dle potřeby
- problém s plánováním v rámci operačního systému (OS neví nic o vláknech)
- problém s blokujícími systémovými voláními (jsou zablokována všechna vlákna)



! dostanú rovnako času bez ohľadu, ktorý proces má koľko vlákien



V jádře

- jádro spravuje pro každé vlákno struktury podobně jako pro procesy (registry, stav, ...)
- řeší problém s blokujícími voláními
- vytvoření vlákna pomalejší (recyklace vláken procesu \Rightarrow pool vláken)
- přepínání mezi vlákny jednoho procesu rychlejší (než mezi procesy; ale pomalejší než u vláken v uživatelském prostoru)
- preemptivita

Hybridní

- proces má M vláken v jádře, které má každé N_i vláken uživatelském prostoru
- v OS ústup, renesance v Go