

Processi e Thread

Programmi e processi

- Un **programma** è un file eseguibile residente sul disco
- Il **processo** è una istanza di un programma in esecuzione.
 - È l'unità di esecuzione all'interno del S.O.
 - L'esecuzione di un **processo** è solitamente sequenziale
 - le istruzioni vengono eseguite in sequenza, secondo l'ordine specificato nel testo del programma
 - Un S.O. Multiprogrammato consente l'esecuzione concorrente di più processi.

Programma = entità passiva

Processo = entità attiva

Processi nel dispositivo

- adb shell
 - in “platform-tools”
- ps
 - mostra i processi
- kill 321
 - elimina il processo 321

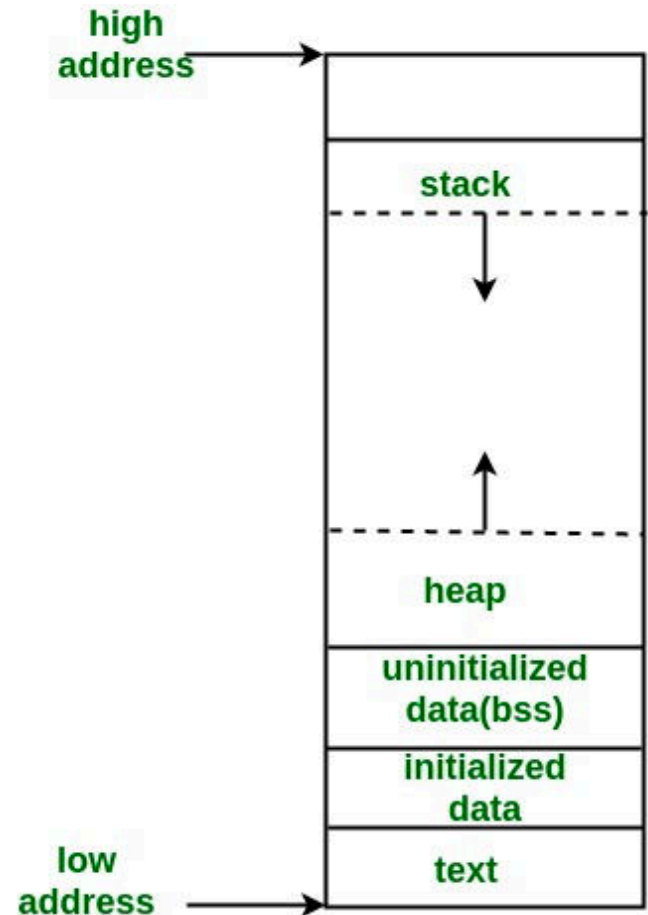
```

root    24      2      0      0      c004b2c4 00000000 S hid_compat
root    25      2      0      0      c004b2c4 00000000 S rpciod/0
root    26      1     740    248    c0158eb0 afd0d8ac S /system/bin/sh
system  27      1     812    284    c01a94a4 afd0db4c S /system/bin/servicemanager
root    28      1    3736   416    ffffffff afd0e1bc S /system/bin/vold
root    29      1    3716   432    ffffffff afd0e1bc S /system/bin/netd
root    30      1     668    248    c01b52b4 afd0e4dc S /system/bin/debuggerd
radio   31      1    5392   664    ffffffff afd0e1bc S /system/bin/rild
root    32      1   102456 25716  c009b74c afd0dc74 S zygote
media   33      1   22764  3388    ffffffff afd0db4c S /system/bin/mediaserver
root    34      1     812    308    c02181f4 afd0d8ac S /system/bin/install-d
keystore 35      1    1616    320    c01b52b4 afd0e4dc S /system/bin/keystore
root    36      1     740    248    c003da38 afd0e7bc S /system/bin/sh
root    37      1     852    352    c00b8fec afd0e90c S /system/bin/qemud
root    39      1    3380    172    ffffffff 0000ecc4 S /sbin/adbd
root    50     36     796    308    c02181f4 afd0d8ac S /system/bin/qemu-props
system  58     32   178504 31012  ffffffff afd0db4c S system_server
app_23  106     32   139364 20432  ffffffff afd0eb08 S jp.co.omronsoft.openwnn
radio   111     32   148008 22868  ffffffff afd0eb08 S com.android.phone
app_25  123     32   146400 24156  ffffffff afd0eb08 S com.android.launcher
system  132     32   137460 19336  ffffffff afd0eb08 S com.android.settings
app_0   150     32   148848 25888  ffffffff afd0eb08 S android.process.acore
app_9   157     32   132052 19124  ffffffff afd0eb08 S com.android.alarmclock
app_39  171     32   131832 17904  ffffffff afd0eb08 S ppl.test.appwidgettest
app_22  178     32   132412 18612  ffffffff afd0eb08 S com.android.music
app_12  186     32   134032 19060  ffffffff afd0eb08 S com.android.quicksearchbox
app_7   194     32   131244 18080  ffffffff afd0eb08 S com.android.protips
app_2   200     32   133820 19424  ffffffff afd0eb08 S android.process.media
app_15  212     32   144984 19932  ffffffff afd0eb08 S com.android.mms
app_30  226     32   135512 20380  ffffffff afd0eb08 S com.android.email

```

Caratteristiche di un processo

- **Spazio di memoria privato**
 - il codice che viene eseguito (text)
 - una zona dati
 - dati non inizializzati, o BSS, e dati inizializzati.
 - uno stack
 - uno heap
- **Process ID**
 - numero intero non negativo
 - PID
- **Risorse**
 - file aperti
 - connessioni di rete
 - accesso a dispositivi
- **Stato**
 - init, ready, running, sleeping

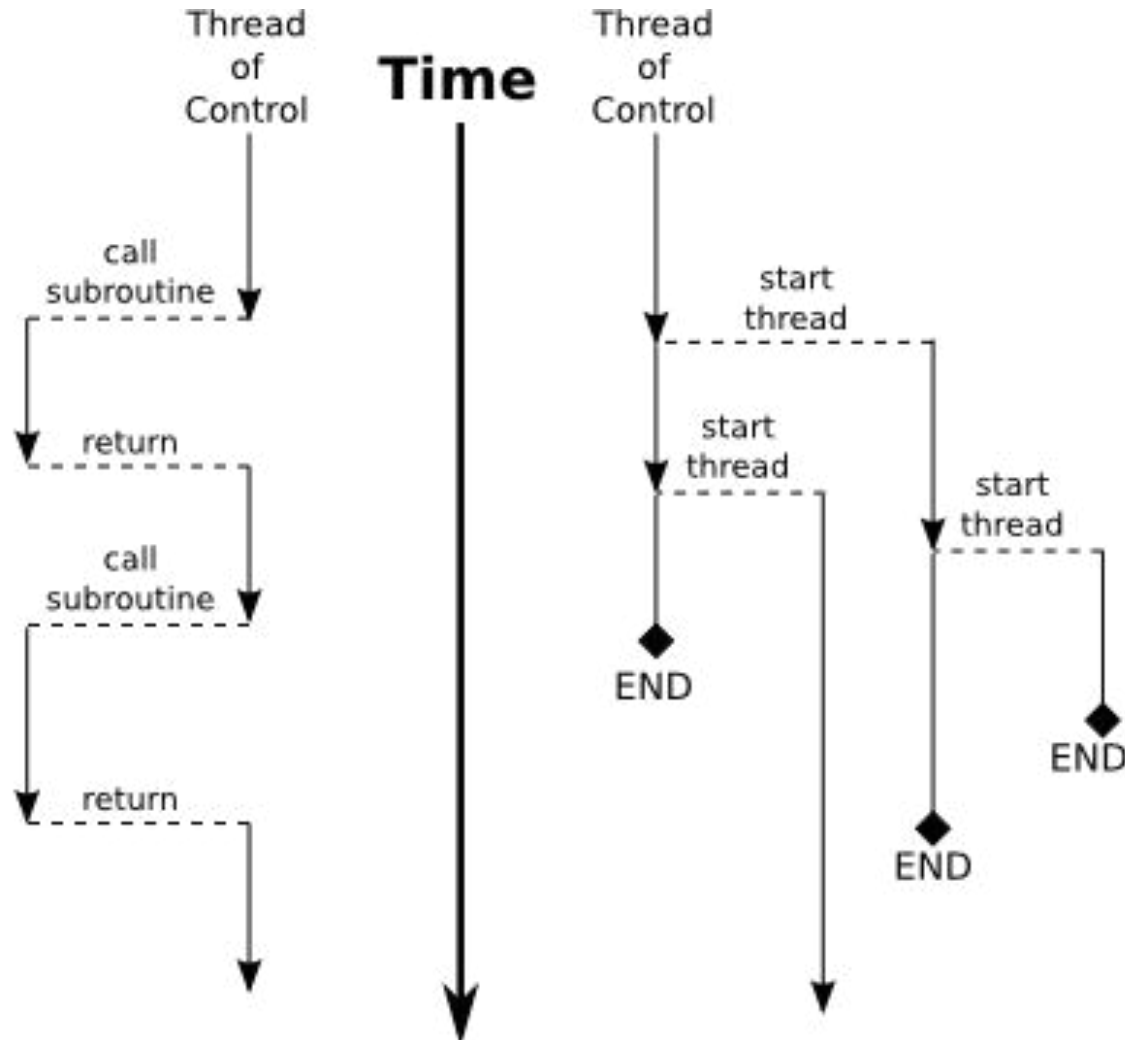


<https://www.geeksforgeeks.org/memory-layout-of-c-program/>

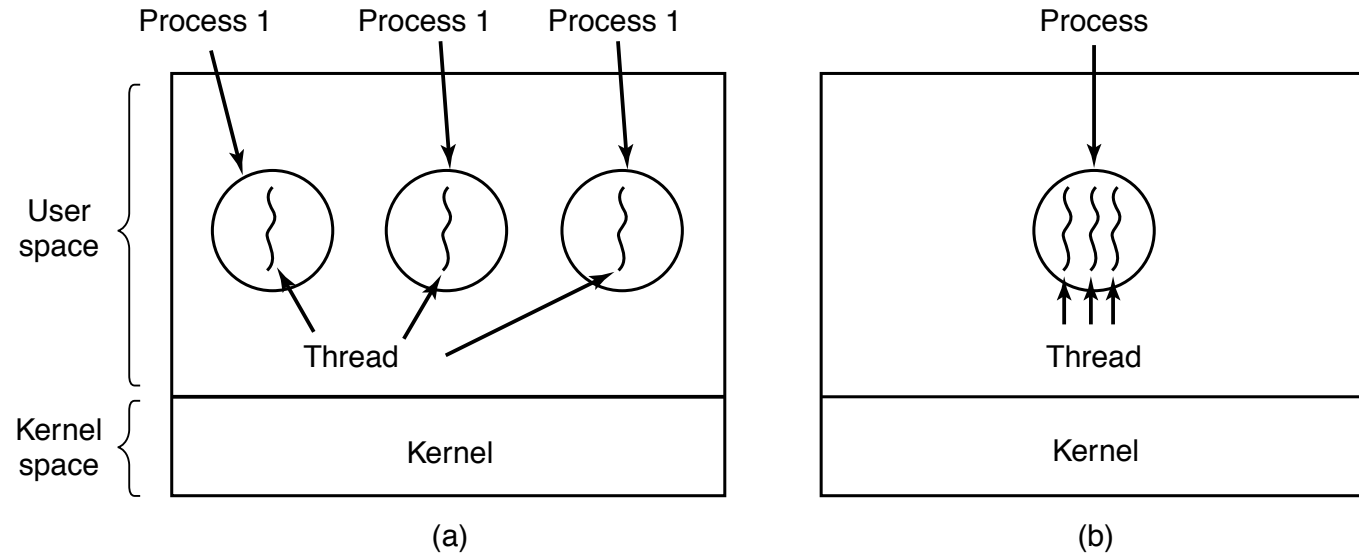
I Thread o Thread of Control

- Un thread rappresenta un flusso di esecuzione all'interno di un processo
 - una sequenza di istruzioni che vengono eseguite una dopo l'altra
- Ogni programma Java ha almeno un thread;
 - creato dalla Java VM quando esegue il programma
 - esegue della routine principale del programma
- Il thread principale può creare altri thread
 - possono continuare anche dopo che il thread principale è terminato.

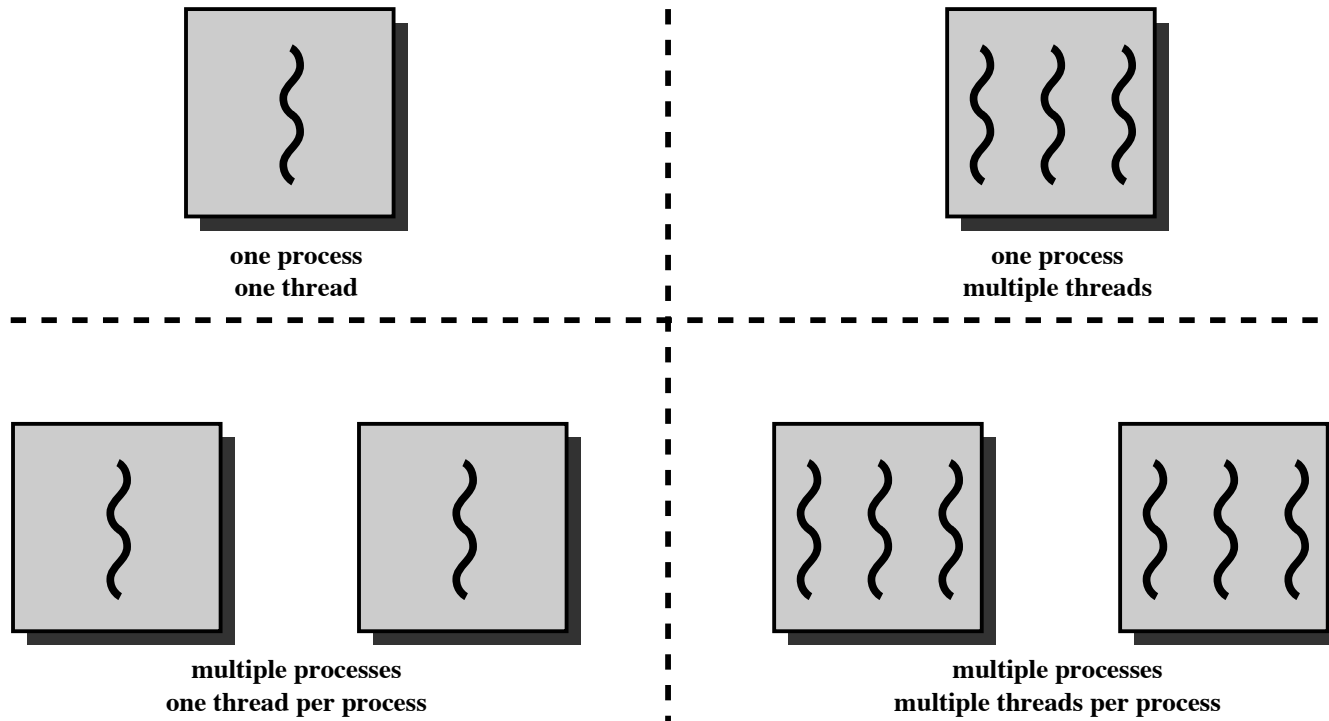
Diversi Thread



Thread e processi

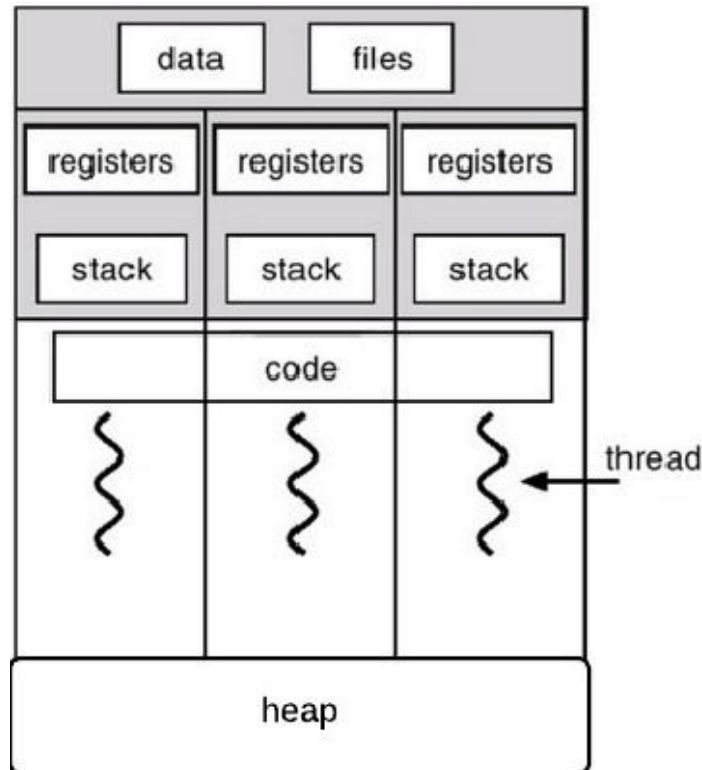


Quattro possibilità



Condivisione delle risorse e della memoria

- I thread di processo condividono le risorse del processo
 - stesso spazio di indirizzamento e stessi dati



Multi-Thread vs Multi-Process

- Vantaggi

- Maggiore efficienza (ciclo di vita e scheduling)
- La comunicazione/coordinamento tra thread è più semplice da programmare (rispetto a quella tra processi)



- Svantaggi:

- Maggiore complessità di progettazione e programmazione
 - i processi devono essere “pensati” paralleli
 - sincronizzazione tra i thread
 - gestione dello scheduling tra i thread può essere demandato all'utente

THREAD E JAVA

Creare Thread in JAVA

- In Java i thread sono classi che implementano il metodo **run()** che diventa la nuova “main”
 - il metodo non va chiamato direttamente, ma lo deve fare il SO
- Per scrivere il metodo run() ho due possibilità:
 - estendere la classe Thread
 - implementare l’interfaccia Runnable
- Finito run() il thread muore
 - Non è possibile “resuscitarlo”, è necessario crearne uno nuovo

Esempio

```
class MyThread extends Thread {           // il thread
    public void run() {
        System.out.println(" thread running ... ");
    }
}
```

```
class ThreadEx {
    public static void main(String [] args ) {
        MyThread t = new MyThread();
        t.start();
    }
}
```

Esempio

```
class MyThread implements Runnable{
    public void run()
    {
        System.out.println(" thread running ... ");
    }
}

class ThreadEx {
    public static void main(String [] args ) {
        Thread t = new Thread(new MyThread());
        t.start();
    }
}
```

Ping PONG

```
public class PingPong extends Thread {
    private String parola;
    private long ritardo;

    PingPong(String cosaDire, long attesa) {
        parola = cosaDire;
        ritardo = attesa;
    }

    public void run() {
        try {
            for (;;) {
                System.out.println(parola + " ");
                Thread.sleep(ritardo);
            }
        } catch (InterruptedException e) {
            return;
        }
    }

    public static void main(String[] args) {
        new PingPong("ping", 3330).start();
        new PingPong("PONG", 1000).start();
    }
}
```

Riferimenti a Thread

- **Nomi di thread**

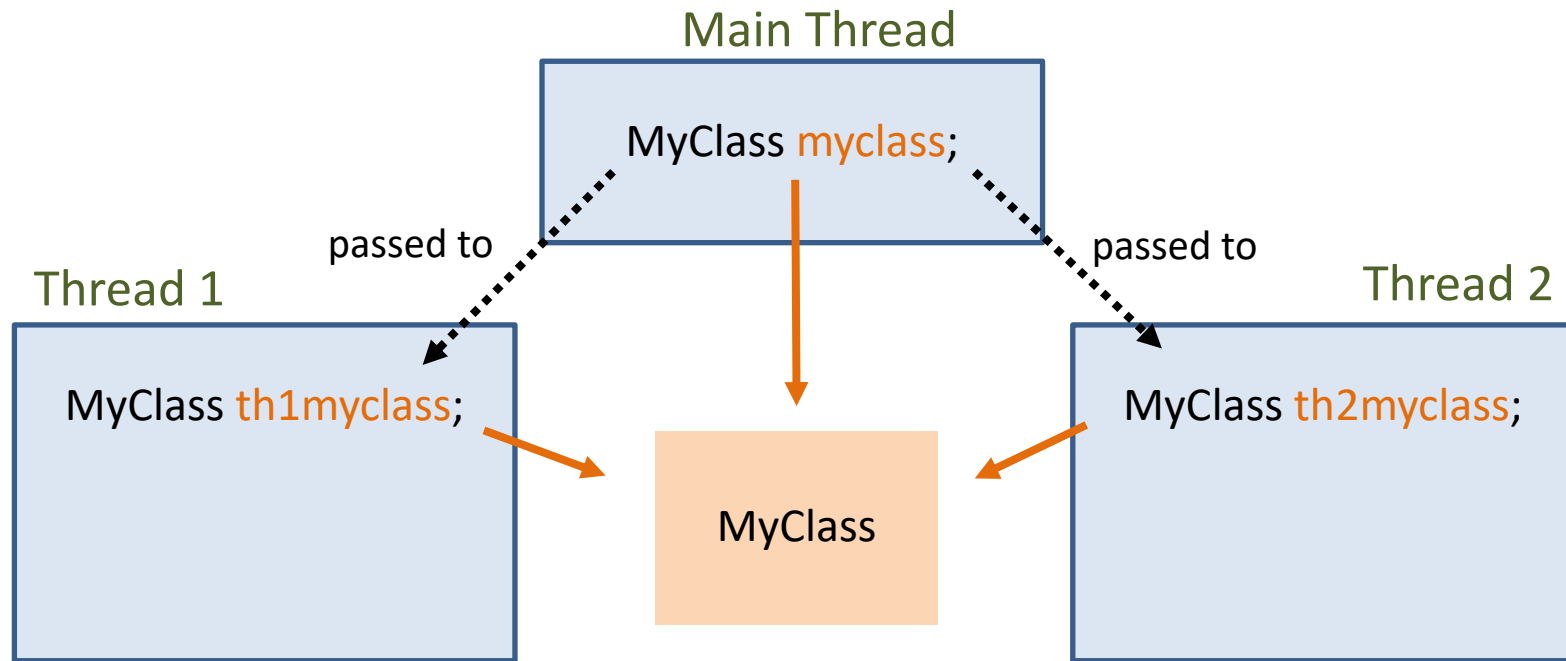
- È possibile dare un nome ad un thread in due modi:
 - tramite un parametro di tipo String al **costruttore**
 - come parametro del metodo **setName()**
- Il nome di un thread è solo per comodità del programmatore
 - java non lo utilizza

A volte è necessario poter intervenire su un thread in esecuzione senza però conoscere a priori quale esso sia:

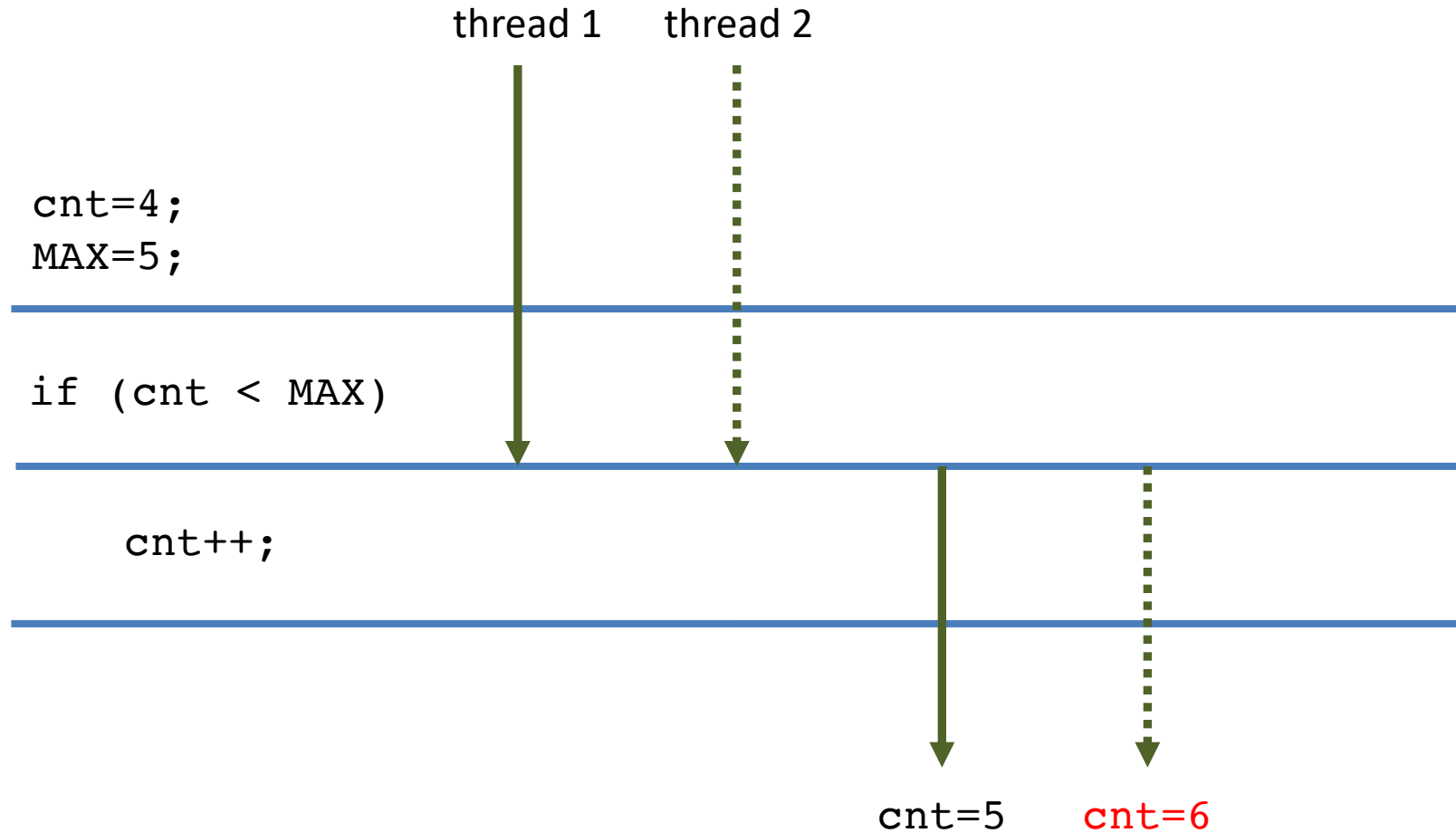
- **Thread.currentThread()**

- Metodo statico che ritorna un oggetto di tipo Thread
 - il riferimento al thread correntemente in esecuzione

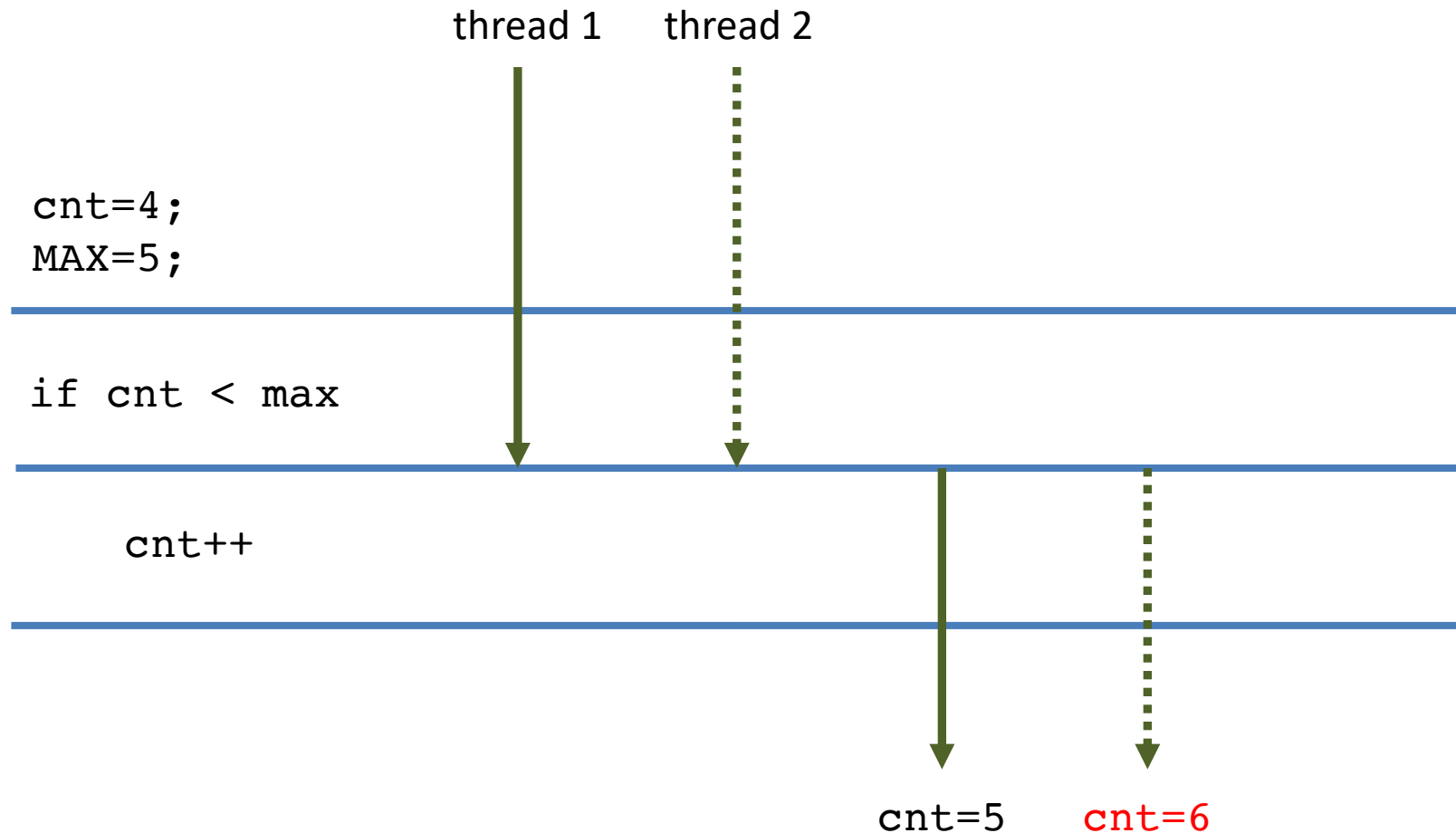
Thread ed valori condivisi



Accesso a valori condivisi



Accesso a valori condivisi



Non è garantito che un thread esegua
una sequenza di operazioni senza essere interrotto!!

Sezioni Critiche

- Gruppi di istruzioni eseguiti in modo esclusivo da un solo Thread
 - modificatore **synchronized**
- Metodi
- Blocchi di codice

```
synchronized int incrCnt() {
    if (cnt < MAX)
        cnt++
}
```

```
Object o = new Object();
...
synchronized (o) {
    if (cnt < MAX)
        cnt++
}
```

Quando un thread entra in una sezione critica, gli altri thread che provano ad accedere la stessa sezione sono bloccati in una coda

Coordinare Thread

- La sincronizzazione realizza la modalità di accesso in mutua esclusione
- Non ci sono garanzie sull'ordine di accesso alla sezione critica
 - Per stabilire un particolare ordine di esecuzione (o di accesso) dei thread è necessario implementare delle strategie che coordinano le attività mediante metodi dipendenti dall'applicazione
 - L'uso dei livelli di priorità non è sufficiente da solo a stabilire un ordine di accesso e quindi diversi thread con la stessa priorità accedono in modo casuale

Comunicazione fra thread

- I metodi di sincronizzazione della classe Object:
 - **wait()** – mette un thread in attesa
 - **notify()** – sveglia un thread in attesa
 - **notifyAll()** – sveglia tutti i thread in attesa
- Quando **wait()** mette un thread in attesa di un evento si aspetta che un altro thread per notificare l'evento invochi **notify()** sullo stesso oggetto su cui si effettua l'attesa
- Più thread possono essere in attesa sullo stesso oggetto e un **notify** può risvegliarne uno qualsiasi, senza ordine per questo si usa in genere risvegliarli tutti con un **notifyAll**

Una coda

```
class Queue {  
    private Element head, tail;  
  
    public synchronized Object get() {  
        try {  
            while (head == null) wait();  
        } catch (InterruptedException e) {  
            return null;  
        }  
        Element p = head;  
        head = head.next;  
        if (head == null)  
            tail = null;  
        return p.item;  
    }  
}
```

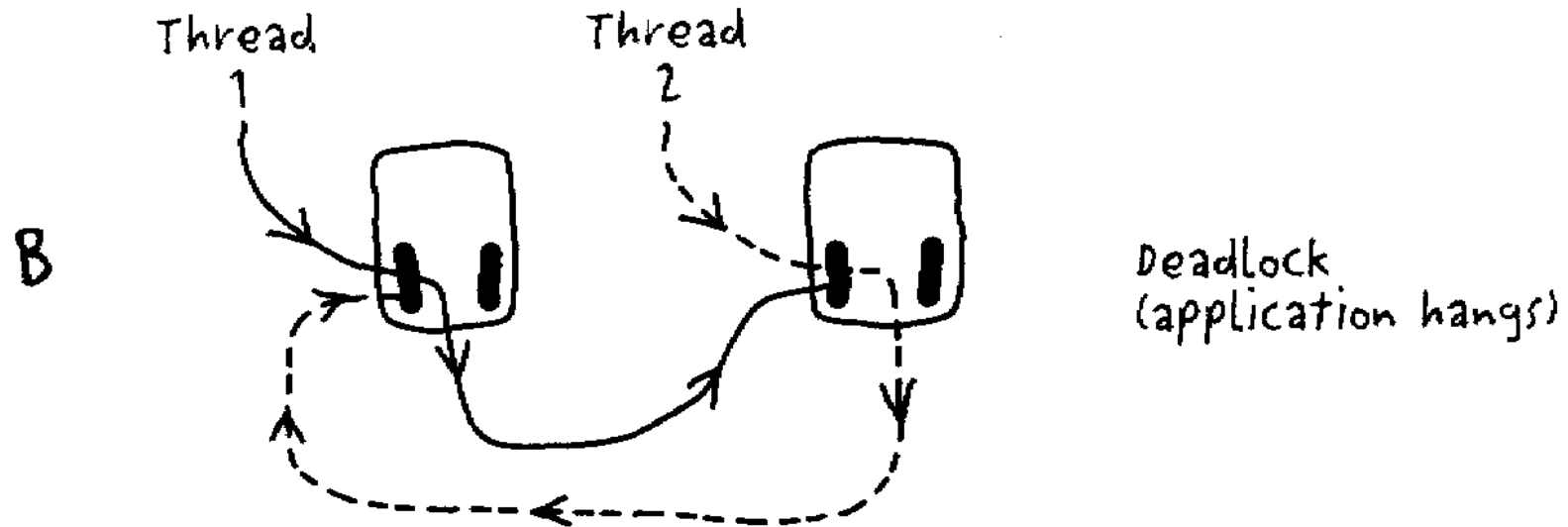
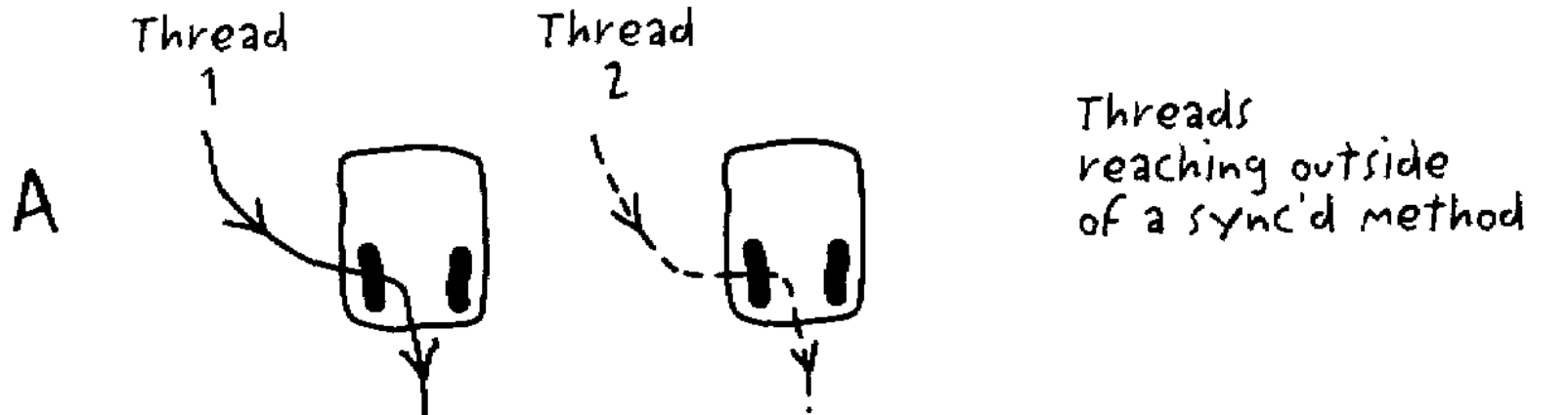
...

Una coda

...

```
public synchronized void append(Object obj) {  
    Element p = new Element(obj);  
    if (tail == null)  
        head = p;  
    else  
        tail.next = p;  
    p.next = null;  
    tail = p;  
    notifyAll();  
}  
}
```


DeadLock



Controllo del tempo

```
Runnable threadTask = new Runnable() {
    public void run() {
        while(true){
            try {
                Thread.sleep(2000);
            } catch (InterruptedException e) {
                e.printStackTrace();
            }
            doSomething();
        }
    }
};
...
(new Thread(threadTask)).start();
```

Timer

...

```
TimerTask timerTask = new TimerTask() {
    @Override
    public void run() {
        doSomething();
    }
};
```

...

```
Timer timer = new Timer();
```

...

```
timer.schedule(timerTask, 2000,10000); // delay, period
```

Android e processi e thread

- Quando un componente di un app parte e **non** ci sono altri componenti in esecuzione, Android crea un nuovo processo Linux per l'app con un singolo thread di esecuzione
- Di default tutti i componenti di una applicazione sono eseguiti nello stesso processo e thread (main thread)
- Quando un componente di un app parte e ci sono altri componenti in esecuzione, allora il componente è eseguito nel processo già avviato ed usa lo stesso thread di esecuzione
 - è comunque possibile eseguire componenti diversi in processi separati ed è possibile creare nuovi thread per ogni processo

Attributo process

- [`<activity>`](#), [`<service>`](#), [`<receiver>`](#), e [`<provider>`](#) supportano l'attributo `process` che serve a specificare **il nome** del processo in cui il componente deve essere eseguito

```
<activity android:name="SecondActivity" android:process=":new_process" />
```

- Configurazioni
 - Un processo per i componenti di una app
 - Un processo per componente
 - Più app possono condividere lo stesso processo
 - se usano lo stesso user id e lo stesso certificato
- Per impostare un comportamento unico per tutti i componenti di una app si può applicare l'attributo `android:process` al tag [`<application>`](#)

Importanza dei processi

- I processi sono ordinati per importanza a seconda dei componenti che eseguono e dello stato di questi
- Livelli:
 - Foreground process
 - processo con cui l'utente sta interagendo (direttamente o indirettamente)
 - Visible process
 - è in vista ma non totalmente (e.g. c'è un dialog sopra)
 - Service process
 - Un servizio in esecuzione
 - Background process
 - Una activity nascosta
 - Empty process
 - un processo che non ha componenti in esecuzione
- Se più componenti sono in esecuzione il processo assume l'importanza di quello massimo
- Se un processo dipende da un altro questo può aumentare l'importanza

Thread e Android

- Come in java!!!

Esempio:

```
public void onClick(View v) {  
    new Thread(new Runnable() {  
        public void run() {  
            Bitmap b = loadImageFromNetwork("http://example.com/image.png");  
            mImageView.setImageBitmap(b);  
        }  
    }).start();  
}
```

Vedremo che non faremo MAI così!!!

AsyncTask

```
class MyAsyncTask extends AsyncTask<Integer, String, Long> {
    protected void onPreExecute() {
        ...
    }
    protected Long doInBackground(Integer... params) {
        ...
    }
    protected void onProgressUpdate(String... values) {
        ...
    }
    protected void onPostExecute(Long time) {
        ...
    }
}
```



```
new MyAsyncTask().execute()
```

```
...
```

```
onPreExecute()
```

```
...
```

```
doInBackground(Integer... params)  
    publishProgress(...);
```

```
...
```

```
onProgressUpdate(String... values)
```

```
...
```

```
onPostExecute(Long time)
```

```
...
```

Esempio

```
class MyAsyncTask extends AsyncTask<Integer, String, Long> {
    protected Long doInBackground(Integer... params) {
        long start = System.currentTimeMillis();
        for (Integer integer : params) {
            publishProgress("start processing "+integer);
            doLongOperation();
            publishProgress("done processing "+integer);
        }
        return start - System.currentTimeMillis();
    }
    public void doLongOperation() {
        try { Thread.sleep(1000); } catch (InterruptedException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

...

Esempio

...

```
protected void onProgressUpdate(String... values) {  
    updateUI(values[0]);  
}
```

```
protected void onPostExecute(Long time) {  
    updateUI("Done with all the operations, it took:" + time  
+ " millisecondes");  
}
```

```
protected void onPreExecute() {  
    updateUI("Starting process");  
}
```

```
}
```

Cancellare AsyncTask

```
protected String doInBackground(String... params) {  
    for(int i=0;i<100;i++){  
        if(isCancelled()){  
            break;  
        }  
        try{Thread.sleep(200);}catch(InterruptedException ie){}  
        if(isCancelled()){  
            break;  
        }  
        publishProgress(i);  
        if(isCancelled()){  
            break;  
        }  
    }  
    return "risultato";  
}
```