



中国科学院大学
University of Chinese Academy of Sciences

操作系统课程 B0911010Y-01

信号量、管程与屏障

中国科学院大学计算机与控制学院
中国科学院计算技术研究所
2019-10-23





内容提要

- 信号量
- 管程
- 屏障



为什么需要信号量

- 生产者-消费者问题



- 一个或多个生产者在生成数据后放在一个缓冲区里
 - 单个消费者从缓冲区取出数据处理
 - 任何时刻只能有一个生产者或消费者可访问缓冲区
 - 应用场景：网络服务器处理请求，网络线程接收网络请求，业务线程处理请求
- 锁方案
 - 临界区：读写缓冲区
 - 保证只有一个线程访问缓冲区
 - 问题：生产者线程释放锁后，可能仍然是生产者线程获得锁



为什么需要信号量

- 生产者-消费者问题



- 锁方案

- 锁保护共享资源互斥访问
- 无法提供线程条件同步

- 所需的机制特征

- 表示资源状态: 缓冲区空 vs. 缓冲区满
- 条件同步: 使得多进程/线程根据资源状态执行



信号量 Semaphores (Dijkstra, 1965)

- 信号量是操作系统提供的一种协调共享资源访问的方法
- 信号量组成
 - 一个整型变量，表示系统资源的数量
 - 两个原子操作组成

P 操作(又名 Down 或 Wait)

- 等待信号量为正，信号量减1

```
P(s) {  
    while (s <= 0);  
    s--;  
}
```

V 操作(又名 Up 或 Signal)

- 信号量加1

```
V(s) {  
    s++;  
}
```



信号量的实现与使用

```
Class Semaphore {  
    int sem;  
    WaitQueue q;  
}
```

```
Semaphore::P() {  
    sem--;  
    if (sem < 0) {  
        Add this thread t to q;  
        block(t);  
    }  
}
```

```
Semaphore::V() {  
    sem++;  
    if (sem <= 0) {  
        Remove a thread t from q;  
        wakeup(t);  
    }  
}
```

- 信号量的使用

- 互斥访问：保护临界区互斥访问，Semaphore(1)
- 条件同步：多线程之间同步，Semaphore (N>=0)



用信号量实现生产者-消费者问题



- 有界缓冲区的生产者-消费者问题
 - ▶ 一个或多个**生产者**在生成数据后放在一个缓冲区里
 - ▶ 单个**消费者**从缓冲区取出数据处理
 - ▶ 任何时刻**只能有一个**生产者或消费者可访问缓冲区
- 要求
 - ▶ 任何时刻只能有一个线程操作缓冲区 (**互斥访问**)
 - ▶ 缓冲区空时, 消费者必须等待生产者 (**条件同步**)
 - ▶ 缓冲区满时, 生产者必须等待消费者 (**条件同步**)



用信号量实现生产者-消费者问题

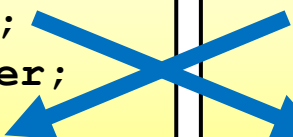
- 设计

- 缓冲区空：信号量emptyBuffers
- 缓冲区满：信号量fullBuffers

```
Class BoundedBuffer {  
    fullBuffers = new Semaphore(0);  
    emptyBuffers = new Semaphore(1);  
}
```

```
BoundedBuffer::Deposit(c) {  
    emptyBuffers->P();  
    Add c to the buffer;  
    fullBuffers->V();  
}
```

```
BoundedBuffer::Remove(c) {  
    fullBuffers->P();  
    Remove c from buffer;  
    emptyBuffers->V();  
}
```





用信号量实现生产者-消费者问题

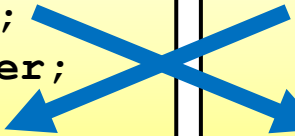
- 设计

- 缓冲区空：信号量emptyBuffers
- 缓冲区满：信号量fullBuffers

```
Class BoundedBuffer {  
    fullBuffers = new Semaphore(0);  
    emptyBuffers = new Semaphore(n);  
}
```

```
BoundedBuffer::Deposit(c) {  
    emptyBuffers->P();  
    Add c to the buffer;  
    fullBuffers->V();  
}
```

```
BoundedBuffer::Remove(c) {  
    fullBuffers->P();  
    Remove c from buffer;  
    emptyBuffers->V();  
}
```





用信号量实现生产者-消费者问题

- 设计

- 缓冲区空：信号量emptyBuffers
- 缓冲区满：信号量fullBuffers

```
Class BoundedBuffer {  
    mutex = new Semaphore(1);  
    fullBuffers = new Semaphore(0);  
    emptyBuffers = new Semaphore(n);  
}
```

```
BoundedBuffer::Deposit(c) {  
    emptyBuffers->P();  
    mutex->P();  
    Add c to the buffer;  
    mutex->V();  
    fullBuffers->V();  
}
```

```
BoundedBuffer::Remove(c) {  
    fullBuffers->P();  
    mutex->P();  
    Remove c from buffer;  
    mutex->V();  
    emptyBuffers->V();  
}
```



内容提要

- 信号量
- 管程
- 屏障



为什么需要管程(Monitors)

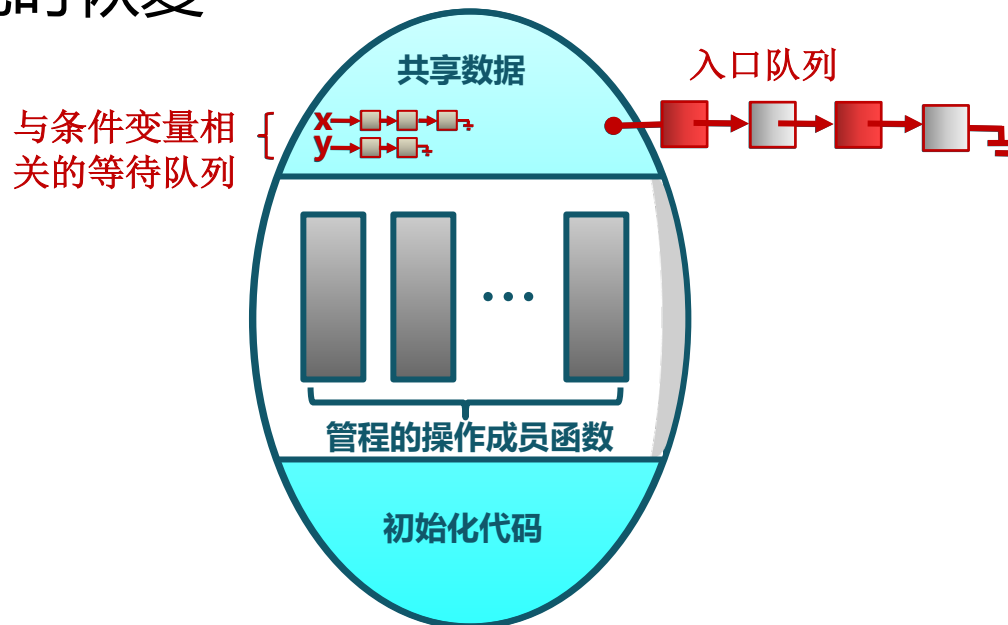
- 信号量定义
 - 资源数目和队列
 - P/V操作
- 潜在问题
 - 调用者手动调用P/V操作做条件同步
 - 可能因调用错误，导致程序出错
- 所需机制的特征
 - 避免调用者错误，将共享变量及对共享变量的操作进行封装
 - 形成一个具有一定接口的功能模块，供进程调用实现并发控制

```
Class Semaphore {  
    int sem;  
    WaitQueue q;  
}
```



管程(Monitors)

- **管程**是一种用于多线程互斥访问共享资源的程序结构
 - 采用面向对象方法，简化了线程间的同步控制
 - 任一时刻最多只有一个线程执行管程代码
 - 正在管程中的线程可临时放弃管程的互斥访问，等待事件出现时恢复





管程组成

- 组成

- 一个锁

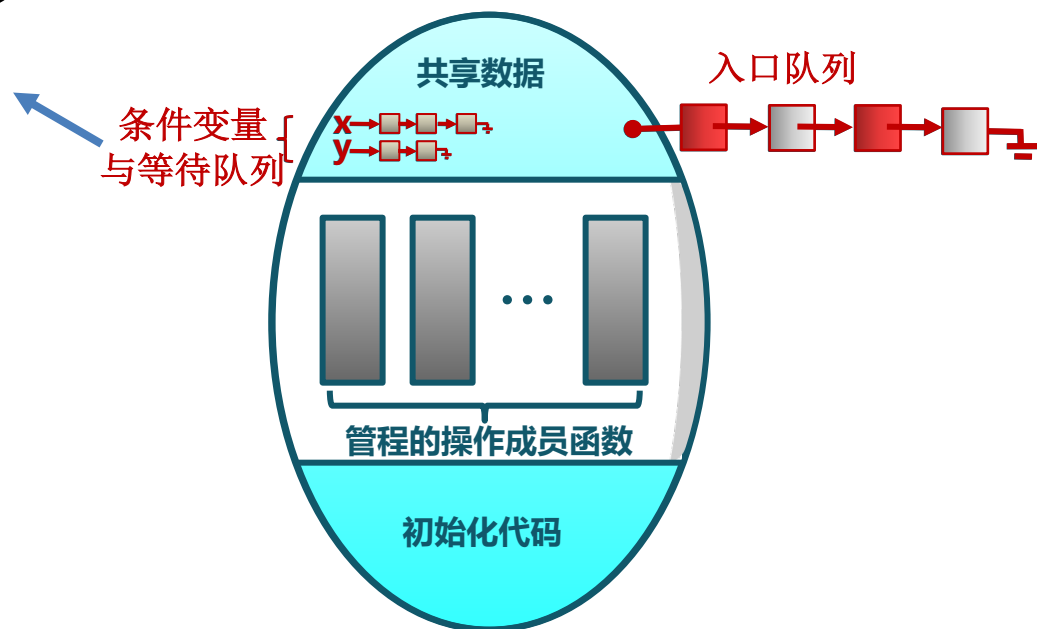
- 控制管程代码的互斥访问

- 条件变量(Condition Variables)

- 管理共享数据的条件同步

- 等待原因

- 是否需要等待的条件





管程示例

可能需要等待的线程

```
Acquire(mutex);  
while (等待条件满足)  
    cond.wait(mutex);  
...  
(使用资源)  
...  
Release(mutex);
```

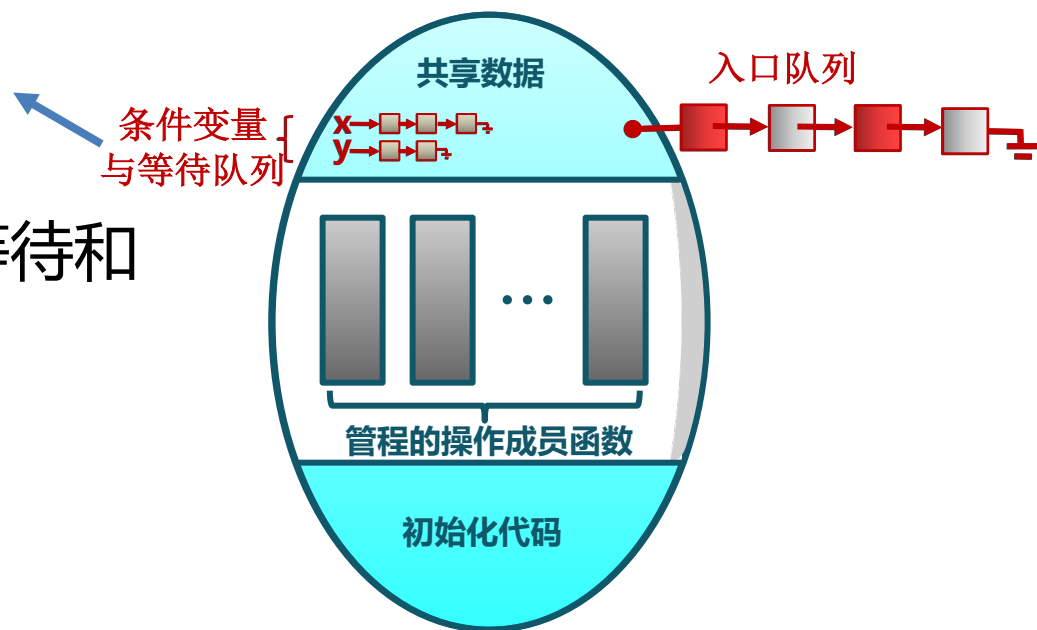
改变等待条件的线程

```
Acquire(mutex);  
...  
(使资源可用, 使等待条件不满足)  
...  
Signal(cond);  
/* 或 Broadcast(cond); */  
Release(mutex);
```



管程组成

- 面向对象封装
 - 成员变量
 - 等待原因（例如，某个变量值）
 - 条件变量
 - 成员函数
 - 资源操作代码
- 条件变量
 - 提供原语操作，实现等待和通知
 - 包含等待队列





管程示例

- 面向对象封装
 - ExampleMonitor.op1()
 - ExampleMonitor.op2()

```
Monitor ExampleMonitor
  condition cv1;
  bool flag;

  procedure op1()
  begin
    acquire(mutex)
    while(flag)
      wait(cv1)
    use resource
    release(mutex)
  end
```

```
  procedure op2()
  begin
    acquire(mutex)
    use resource
    flag = false
    signal(cv1)
    release(mutex)
  end
```



条件变量原语操作

- 条件变量是管程内的等待机制
 - 每个条件变量表示一种等待原因，对应一个等待队列
- Wait()原语操作
 - 将自己阻塞在等待队列中
 - 等待被唤醒或执行线程释放管程的互斥访问
- Signal()原语操作
 - 将等待队列中的一个线程唤醒
 - 如果等待队列为空，则等同空操作
- Broadcast()原语操作
 - 唤醒所有等待的线程



条件变量实现

- 实现示例

```
Class Condition {  
    int numWaiting = 0;  
    WaitQueue q;  
}
```

```
Condition::Wait(lock) {  
    numWaiting++;  
    Add this thread t to q;  
    release(lock);  
    schedule(); //need mutex  
    acquire(lock);  
}
```

```
Condition::Signal() {  
    if (numWaiting > 0) {  
        Remove a thread t from q;  
        wakeup(t); //need mutex  
        numWaiting--;  
    }  
}
```



用管程实现生产者-消费者问题

- 示例

```
classBoundedBuffer {  
    ...  
    Lock lock;  
    int count = 0;  
    Condition full, empty;  
}
```

```
BoundedBuffer::Deposit(c) {
```

```
    Add c to the buffer;  
    count++;
```

```
}
```

```
BoundedBuffer::Remove(c) {
```

```
    Remove c from buffer;  
    count--;
```

```
}
```



用管程实现生产者-消费者问题

- 示例

```
classBoundedBuffer {  
    ...  
    Lock lock;  
    int count = 0;  
    Condition full, empty;  
}
```

```
BoundedBuffer::Deposit(c) {  
    lock->Acquire();  
  
    Add c to the buffer;  
    count++;  
  
    lock->Release();  
}
```

```
BoundedBuffer::Remove(c) {  
    lock->Acquire();  
  
    Remove c from buffer;  
    count--;  
  
    lock->Release();  
}
```

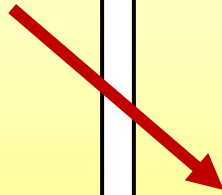


用管程实现生产者-消费者问题

```
classBoundedBuffer {  
    ...  
    Lock lock;  
    int count = 0;  
    Condition full, empty;  
}
```

```
BoundedBuffer::Deposit(c) {  
    lock->Acquire();  
    while (count == n)  
        full.Wait(&lock);  
    Add c to the buffer;  
    count++;  
  
    lock->Release();  
}
```

```
BoundedBuffer::Remove(c) {  
    lock->Acquire();  
  
    Remove c from buffer;  
    count--;  
    full.Signal();  
    lock->Release();  
}
```



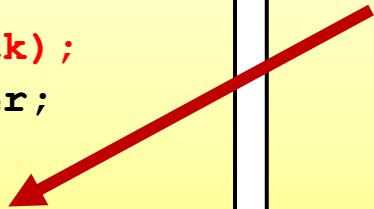


用管程实现生产者-消费者问题

```
Class BoundedBuffer {  
    ...  
    Lock lock;  
    int count = 0;  
    Condition full, empty;  
}
```

```
BoundedBuffer::Deposit(c) {  
    lock->Acquire();  
    while (count == n)  
        full.Wait(&lock);  
    Add c to the buffer;  
    count++;  
    empty.Signal();  
    lock->Release();  
}
```

```
BoundedBuffer::Remove(c) {  
    lock->Acquire();  
    while (count == 0)  
        empty.Wait(&lock);  
    Remove c from buffer;  
    count--;  
    full.Signal();  
    lock->Release();  
}
```





用管程实现生产者-消费者问题

- 另一种实现
 - 问题：signal后被唤醒线程是否立即运行？

```
Class BoundedBuffer {  
    ...  
    Lock lock;  
    int count = 0;  
    Condition full, empty;  
}
```

```
BoundedBuffer::Deposit(c) {  
    lock->Acquire();  
    if (count == n)  
        full.Wait(&lock);  
    Add c to the buffer;  
    count++;  
    empty.Signal();  
    lock->Release();  
}
```

```
BoundedBuffer::Remove(c) {  
    lock->Acquire();  
    if (count == 0)  
        empty.Wait(&lock);  
    Remove c from buffer;  
    count--;  
    full.Signal();  
    lock->Release();  
}
```




Signal 之后的三种选择

- 发送方退出管程 (**Hansen管程**)
 - 规定Signal 必须是管程中的过程的最后一个语句
- 让被唤醒的线程立即执行，发送方进入signal队列 (**Hoare管程**)
 - 如果发送方有其他工作要做，会很麻烦
 - 很难确定没有其他工作要做，因为 signal 的实现并不知道它是如何被使用的
- 发送方继续执行 (**Mesa管程**)
 - 易于实现
 - 然而，被唤醒的进程实际执行时，条件可能不为真
 - 被唤醒的进程回到wait()执行时，需要重新判断等待原因条件



非Mesa 风格管程的生产者-消费者问题

```
static count = 0;  
static Cond full, empty;  
static Mutex lock;
```

```
Enter(Item item) {  
    Acquire(lock);  
    if (count==1)  
        Wait(lock, full);  
    将物品插入缓冲区  
    count++;  
    Signal(empty);  
    Release(lock);  
}
```

```
Remove(Item item) {  
    Acquire(lock);  
    if (!count)  
        Wait(lock, empty);  
    将物品移出缓冲区  
    count--;  
    Signal(full);  
    Release(lock);  
}
```



使用 Mesa 风格管程的生产者-消费者问题

```
static count = 0;  
static Cond full, empty;  
static Mutex lock;
```

```
Enter(Item item) {  
    Acquire(lock);  
    while (count==1)  
        Wait(lock, full);  
    将物品插入缓冲区  
    count++;  
    Signal(empty);  
    Release(lock);  
}
```

```
Remove(Item item) {  
    Acquire(lock);  
    while (!count)  
        Wait(lock, empty);  
    将物品移出缓冲区  
    count--;  
    Signal(full);  
    Release(lock);  
}
```



管程的演变

- Brinch-Hansen (73) 和 Hoare 管程 (74)
 - Hansen: 要求 Signal 是最后一条语句
 - Hoare: 要求 Signaler 放弃控制权，交由被唤醒者执行
- Mesa 语言 (77)
 - 语言内置管程
 - Waiter 简单地进入就绪队列，且没有特别的优先级
- pthreads (95)
 - 1989 年开始标准化
 - 在 ANSI/IEEE POSIX 1003.1 运行库中被定义
 - pthread_mutex_lock、pthread_cond_wait、pthread_cond_signal、pthread_cond_broadcast
- Java 线程
 - James Gosling 在上世纪90年代早期提出，不包括线程
 - 使用大多数的 pthreads 原语
 - Java对象：内置锁和synchronized操作，wait()，notify()，notifyAll()



信号量与管程对比

- 信号量

- 控制对多个共享资源的访问，用于进程/线程间条件同步
- 可以并发，取决于sem初始值
- sem表示资源数量
- P操作可能导致阻塞，也可能不阻塞
- V操作唤醒其他进程/线程后，当前进程/线程与被唤醒者可以并发执行

- 管程

- 一种程序结构，限制同一时刻只有一个线程访问临界区
- 管程内部同一时刻只有一个线程执行
- 自行判断资源可用性（等待原因判断）
- wait操作一定会阻塞
- signal操作后，被唤醒线程是否执行取决于管程风格



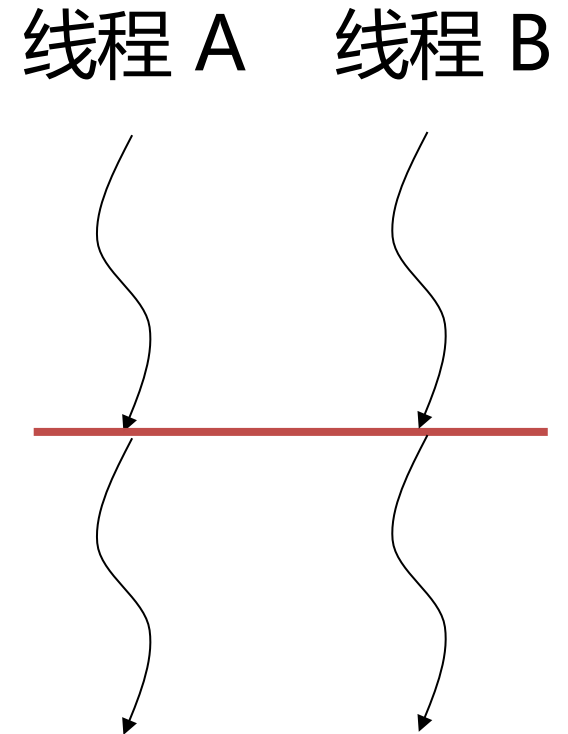
内容提要

- 信号量
- 管程
- 屏障



屏障 (Barrier)

- 线程 A 和线程 B 希望在某个特定的点交会并继续执行
 - 示例1
 - 父线程调用pthread_join等待
 - 直到子线程调用pthread_exit退出
 - 示例2
 - 多线程map-reduce操作

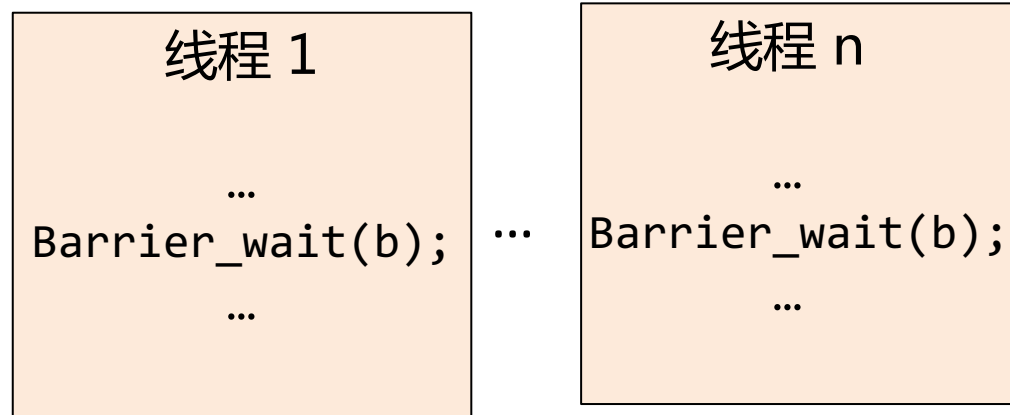




屏障原语 (Barrier)

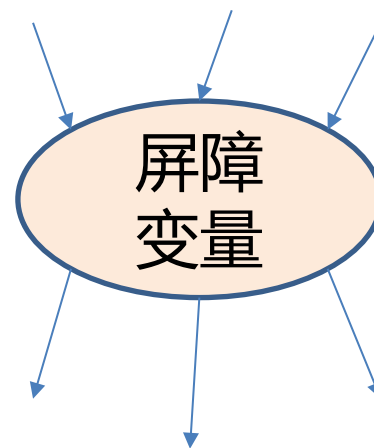
- 功能

- 协调多个线程并行共同完成某项任务
- 设定一个屏障变量b及其初始值n
- 若屏障变量值小于n，则线程等待
- 若屏障变量的值达到n，则唤醒所有线程，所有线程继续工作



- 操作原语

- barrier_wait



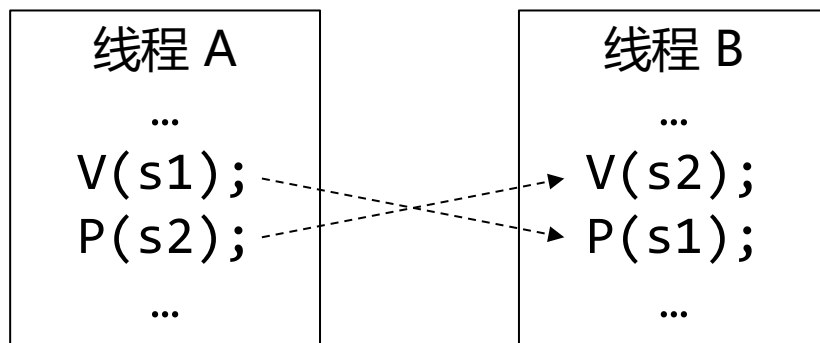


屏障实现

- 使用两个信号量

```
init (s1, 0);
```

```
init (s2, 0);
```



- 如果有超过两个线程怎么办？

- 使用管程实现

- 等待原因：抵达屏障的线程数量没有达到n



总结

- 操作系统提供的同步机制总结

并发编程

临界区

管程

屏障

高层抽象

信号量

锁

条件变量

硬件支持

禁用中断

原子操作
(如TS指令)

原子
Load/Store

阻塞
(等待队列)



忙等
(自旋锁)



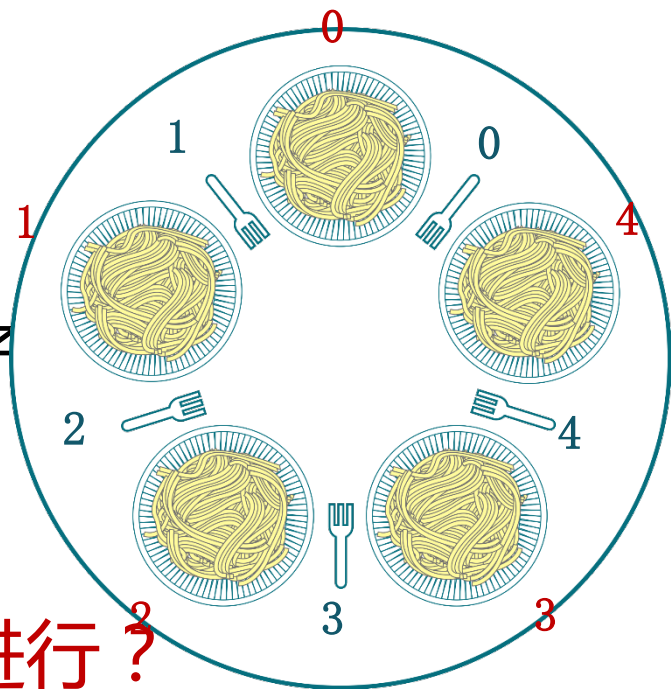
两个同步的例子

- 哲学家就餐问题
- 读者-写者问题



哲学家就餐问题

- 5个哲学家围绕一张圆桌而坐
 - 桌子上放着5支叉子
 - 每两个哲学家之间放一支叉子
- 哲学家的动作包括思考和进餐
 - 进餐时需同时拿到左右两边的叉子
 - 思考时将两支叉子放回原处
- 如何保证哲学家们的动作有序进行？
- 不出现有人永远拿不到叉子





方案1

- 二值信号量（锁）

```
#define N 5                                     // 哲学家个数
semaphore fork[5];                             // 信号量初值为1
void philosopher(int i)                        // 哲学家编号：0 - 4
{
    while(TRUE)
    {
        think( );                             // 哲学家在思考
        P(fork[i]);                           // 去拿左边的叉子
        P(fork[(i + 1) % N]);                 // 去拿右边的叉子
        eat( );                               // 吃面条中....
        V(fork[i]);                           // 放下左边的叉子
        V(fork[(i + 1) % N]);                 // 放下右边的叉子
    }
}
```

不正确，可能导致死锁



方案2

- 一把大锁。。。

```
#define    N    5                                // 哲学家个数
semaphore fork[5];                               // 信号量初值为1
semaphore  mutex;                                // 互斥信号量, 初值1
void  philosopher(int    i)                      // 哲学家编号: 0 - 4
{
    while(TRUE) {
        think( );                                // 哲学家在思考
        P(mutex);                                // 进入临界区
        P(fork[i]);                              // 去拿左边的叉子
        P(fork[(i + 1) % N]);                    // 去拿右边的叉子
        eat( );                                  // 吃面条中....
        V(fork[i]);                              // 放下左边的叉子
        V(fork[(i + 1) % N]);                    // 放下右边的叉子
        V(mutex);                                // 退出临界区
    }
}
```

互斥访问正确, 但每次只允许一人进餐



方案3

- 调整执行顺序

```
#define N 5 // 哲学家个数
semaphore fork[5]; // 信号量初值为1
void philosopher(int i) // 哲学家编号: 0 - 4
{
    while(TRUE)
    {
        think( ); // 哲学家在思考
        if (i%2 == 0) {
            P(fork[i]); // 去拿左边的叉子
            P(fork[(i + 1) % N]); // 去拿右边的叉子
        } else {
            P(fork[(i + 1) % N]); // 去拿右边的叉子
            P(fork[i]); // 去拿左边的叉子
        }
        eat( ); // 吃面条中....
        V(fork[i]); // 放下左边的叉子
        V(fork[(i + 1) % N]); // 放下右边的叉子
    }
}
```

没有死锁，可有多人同时就餐



读者-写者问题

- 共享数据的两类使用者
 - 读者：只读取数据，不修改
 - 写者：读取和修改数据
- 读者-写者问题描述：对共享数据的读写
 - “读 - 读”允许
 - 同一时刻，允许有多个读者同时读
 - “读 - 写” 互斥
 - 没有写者时读者才能读
 - 没有读者时写者才能写
 - “写 - 写” 互斥
 - 没有其他写者时写者才能写



用信号量解决读者-写者问题

- 用信号量描述每个约束
- 信号量WriteMutex
 - 控制读写操作的互斥
 - 初始化为1
- 读者计数Rcount
 - 正在进行读操作的读者数目
 - 初始化为0
- 信号量CountMutex
 - 控制对读者计数的互斥修改
 - 初始化为1



用信号量解决读者-写者问题

- 写互斥
- 读写互斥

Writer

```
P (WriteMutex) ;  
  
write;  
  
V (WriteMutex) ;
```

此实现中，读者优先

Reader

```
P (CountMutex) ;  
if (Rcount == 0)  
    P (WriteMutex) ;  
++Rcount;  
V (CountMutex) ;  
  
read;  
  
P (CountMutex) ;  
--Rcount;  
if (Rcount == 0)  
    V (WriteMutex) ;  
V (CountMutex)
```



用管程解决读者-写者问题

- 管程封装

- 两个基本方法

```
Database::Read() {  
    Wait until no writers;  
    read database;  
    check out - wake up waiting writers;  
}
```

```
Database::Write() {  
    Wait until no readers/writers;  
    write database;  
    check out - wake up waiting readers/writers;  
}
```

- 管程的状态变量

```
AR = 0;           // # of active readers  
AW = 0;           // # of active writers  
WR = 0;           // # of waiting readers  
WW = 0;           // # of waiting writers  
Lock lock;  
Condition okToRead;  
Condition okToWrite;
```



读者实现

- 对写友好

```
AR = 0;    // # of active readers
AW = 0;    // # of active writers
WR = 0;    // # of waiting readers
WW = 0;    // # of waiting writers
Lock lock;
Condition okToRead;
Condition okToWrite;
```

```
Public Database::Read() {
    //Wait until no writers;
    StartRead();
    read database;
    //check out - wake up waiting writers;
    DoneRead();
}
```

```
Private Database::StartRead() {
    lock.Acquire();
    while ((AW+WW) > 0) {
        WR++;
        okToRead.wait(&lock);
        WR--;
    }
    AR++;
    lock.Release();
}
```

```
Private Database::DoneRead() {
    lock.Acquire();
    AR--;
    if (AR == 0 && WW > 0) {
        okToWrite.signal();
    }
    lock.Release();
}
```



写者

```
AR = 0;    // # of active readers
AW = 0;    // # of active writers
WR = 0;    // # of waiting readers
WW = 0;    // # of waiting writers
Lock lock;
Condition okToRead;
Condition okToWrite;
```

```
Public Database::Write() {
    //Wait until no readers/writers;
    StartWrite();
    write database;
    //check out-wake up waiting readers/writers;
    DoneWrite();
}
```

```
Private Database::StartWrite() {
    lock.Acquire();
    while ((AW+AR) > 0) {
        WW++;
        okToWrite.wait(&lock);
        WW--;
    }
    AW++;
    lock.Release();
}
```

```
Private Database::DoneWrite() {
    lock.Acquire();
    AW--;
    if (WW > 0) {
        okToWrite.signal();
    }
    else if (WR > 0) {
        okToRead.broadcast();
    }
    lock.Release();
}
```



总结

- 锁方案的不足
- 进程/线程间的条件同步
 - 信号量
 - 使用信号量表明可用资源和等待进程/线程数量
 - 提供P/V操作
 - 管程
 - 实现对资源并发访问的封装
 - 屏障
 - 协调多线程在屏障点进行同步