

# 第 30 章 条件变量

到目前为止，我们已经形成了锁的概念，看到了如何通过硬件和操作系统支持的正确组合来实现锁。然而，锁并不是并发程序设计所需的唯一原语。

具体来说，在很多情况下，线程需要检查某一条件（condition）满足之后，才会继续运行。例如，父线程需要检查子线程是否执行完毕 [这常被称为 join()]。这种等待如何实现呢？我们来看如图 30.1 所示的代码。

```
1 void *child(void *arg) {
2     printf("child\n");
3     // XXX how to indicate we are done?
4     return NULL;
5 }
6
7 int main(int argc, char *argv[]) {
8     printf("parent: begin\n");
9     pthread_t c;
10    Pthread_create(&c, NULL, child, NULL); // create child
11    // XXX how to wait for child?
12    printf("parent: end\n");
13    return 0;
14 }
```

图 30.1 父线程等待子线程

我们期望能看到这样的输出：

```
parent: begin
child
parent: end
```

我们可以尝试用一个共享变量，如图 30.2 所示。这种解决方案一般能工作，但是效率低下，因为主线程会自旋检查，浪费 CPU 时间。我们希望有某种方式让父线程休眠，直到等待的条件满足（即子线程完成执行）。

```
1 volatile int done = 0;
2
3 void *child(void *arg) {
4     printf("child\n");
5     done = 1;
6     return NULL;
7 }
8
9 int main(int argc, char *argv[]) {
10    printf("parent: begin\n");
```

```

11     pthread_t c;
12     Pthread_create(&c, NULL, child, NULL); // create child
13     while (done == 0)
14         ; // spin
15     printf("parent: end\n");
16     return 0;
17 }
```

图 30.2 父线程等待子线程：基于自旋的方案

**关键问题：如何等待一个条件？**

多线程程序中，一个线程等待某些条件是很常见的。简单的方案是自旋直到条件满足，这是极其低效的，某些情况下甚至是错误的。那么，线程应该如何等待一个条件？

## 30.1 定义和程序

线程可以使用条件变量（condition variable），来等待一个条件变成真。条件变量是一个显式队列，当某些执行状态（即条件， condition）不满足时，线程可以把自己加入队列，等待（waiting）该条件。另外某个线程，当它改变了上述状态时，就可以唤醒一个或者多个等待线程（通过在该条件下发信号），让它们继续执行。Dijkstra 最早在“私有信号量”[D01] 中提出这种思想。Hoare 后来在关于观察者的工作中，将类似的思想称为条件变量[H74]。

要声明这样的条件变量，只要像这样写：`pthread_cond_t c;`，这里声明 `c` 是一个条件变量（注意：还需要适当的初始化）。条件变量有两种相关操作：`wait()` 和 `signal()`。线程要睡眠的时候，调用 `wait()`。当线程想唤醒等待在某个条件变量上的睡眠线程时，调用 `signal()`。具体来说，POSIX 调用如图 30.3 所示。

```

pthread_cond_wait(pthread_cond_t *c, pthread_mutex_t *m);
pthread_cond_signal(pthread_cond_t *c);

1   int done = 0;
2   pthread_mutex_t m = PTHREAD_MUTEX_INITIALIZER;
3   pthread_cond_t c = PTHREAD_COND_INITIALIZER;
4
5   void thr_exit() {
6       Pthread_mutex_lock(&m);
7       done = 1;
8       Pthread_cond_signal(&c);
9       Pthread_mutex_unlock(&m);
10  }
11
12 void *child(void *arg) {
13     printf("child\n");
14     thr_exit();
15     return NULL;
16 }
```

```

17
18 void thr_join() {
19     Pthread_mutex_lock(&m);
20     while (done == 0)
21         Pthread_cond_wait(&c, &m);
22     Pthread_mutex_unlock(&m);
23 }
24
25 int main(int argc, char *argv[]) {
26     printf("parent: begin\n");
27     pthread_t p;
28     Pthread_create(&p, NULL, child, NULL);
29     thr_join();
30     printf("parent: end\n");
31     return 0;
32 }
```

图 30.3 父线程等待子线程：使用条件变量

我们常简称为 `wait()` 和 `signal()`。你可能注意到一点，`wait()` 调用有一个参数，它是互斥量。它假定在 `wait()` 调用时，这个互斥量是已上锁状态。`wait()` 的职责是释放锁，并让调用线程休眠（原子地）。当线程被唤醒时（在另外某个线程发信号给它后），它必须重新获取锁，再返回调用者。这样复杂的步骤也是为了避免在线程陷入休眠时，产生一些竞态条件。我们观察一下图 30.3 中 `join` 问题的解决方法，以加深理解。

有两种情况需要考虑。第一种情况是父线程创建出子线程，但自己继续运行（假设只有一个处理器），然后马上调用 `thr_join()` 等待子线程。在这种情况下，它会先获取锁，检查子进程是否完成（还没有完成），然后调用 `wait()`，让自己休眠。子线程最终得以运行，打印出“`child`”，并调用 `thr_exit()` 函数唤醒父进程，这段代码会在获得锁后设置状态变量 `done`，然后向父线程发信号唤醒它。最后，父线程会运行（从 `wait()` 调用返回并持有锁），释放锁，打印出“`parent:end`”。

第二种情况是，子线程在创建后，立刻运行，设置变量 `done` 为 1，调用 `signal` 函数唤醒其他线程（这里没有其他线程），然后结束。父线程运行后，调用 `thr_join()` 时，发现 `done` 已经是 1 了，就直接返回。

最后一点说明：你可能看到父线程使用了一个 `while` 循环，而不是 `if` 语句来判断是否需要等待。虽然从逻辑上来说没有必要使用循环语句，但这样做总是好的（后面我们会加以说明）。

为了确保理解 `thr_exit()` 和 `thr_join()` 中每个部分的重要性，我们来看一些其他的实现。首先，你可能会怀疑状态变量 `done` 是否需要。代码像下面这样如何？正确吗？

```

1 void thr_exit() {
2     Pthread_mutex_lock(&m);
3     Pthread_cond_signal(&c);
4     Pthread_mutex_unlock(&m);
5 }
6
7 void thr_join() {
8     Pthread_mutex_lock(&m);
9     Pthread_cond_wait(&c, &m);
```

```

10     Pthread_mutex_unlock(&m);
11 }
```

这段代码是有问题的。假设子线程立刻运行，并且调用 `thr_exit()`。在这种情况下，子线程发送信号，但此时却没有在条件变量上睡眠等待的线程。父线程运行时，就会调用 `wait` 并卡在那里，没有其他线程会唤醒它。通过这个例子，你应该认识到变量 `done` 的重要性，它记录了线程有兴趣知道的值。睡眠、唤醒和锁都离不开它。

下面是另一个糟糕的实现。在这个例子中，我们假设线程在发信号和等待时都不加锁。会发生什么问题？想想看！

```

1 void thr_exit() {
2     done = 1;
3     Pthread_cond_signal(&c);
4 }
5
6 void thr_join() {
7     if (done == 0)
8         Pthread_cond_wait(&c);
9 }
```

这里的问题是一个微妙的竞态条件。具体来说，如果父进程调用 `thr_join()`，然后检查完 `done` 的值为 0，然后试图睡眠。但在调用 `wait` 进入睡眠之前，父进程被中断。子线程修改变量 `done` 为 1，发出信号，同样没有等待线程。父线程再次运行时，就会长眠不醒，这就惨了。

#### 提示：发信号时总是持有锁

尽管并不是所有情况下都严格需要，但有效且简单的做法，还是在使用条件变量发送信号时持有锁。虽然上面的例子是必须加锁的情况，但也有一些情况可以不加锁，而这可能是你应该避免的。因此，为了简单，请在调用 `signal` 时持有锁（hold the lock when calling `signal`）。

这个提示的反面，即调用 `wait` 时持有锁，不只是建议，而是 `wait` 的语义强制要求的。因为 `wait` 调用总是假设你调用它时已经持有锁、调用者睡眠之前会释放锁以及返回前重新持有锁。因此，这个提示的一般化形式是正确的：调用 `signal` 和 `wait` 时要持有锁（hold the lock when calling `signal` or `wait`），你会保持身心健康的。

希望通过这个简单的 `join` 示例，你可以看到使用条件变量的一些基本要求。为了确保你能理解，我们现在来看一个更复杂的例子：生产者/消费者（producer/consumer）或有界缓冲区（bounded-buffer）问题。

## 30.2 生产者/消费者（有界缓冲区）问题

本章要面对的下一个问题，是生产者/消费者（producer/consumer）问题，也叫作有界缓冲区（bounded buffer）问题。这一问题最早由 Dijkstra 提出[D72]。实际上也正是通过研究这一问题，Dijkstra 和他的同事发明了通用的信号量（它可用作锁或条件变量）[D01]。

假设有一个或多个生产者线程和一个或多个消费者线程。生产者把生成的数据项放入

缓冲区：消费者从缓冲区取走数据项，以某种方式消费。

很多实际的系统中都会有这种场景。例如，在多线程的网络服务器中，一个生产者将 HTTP 请求放入工作队列（即有界缓冲区），消费线程从队列中取走请求并处理。

我们在使用管道连接不同程序的输出和输入时，也会使用有界缓冲区，例如 `grep foo file.txt | wc -l`。这个例子并发执行了两个进程，`grep` 进程从 `file.txt` 中查找包括“foo”的行，写到标准输出；UNIX shell 把输出重定向到管道（通过 `pipe` 系统调用创建）。管道的另一端是 `wc` 进程的标准输入，`wc` 统计完行数后打印出结果。因此，`grep` 进程是生产者，`wc` 是进程是消费者，它们之间是内核中的有界缓冲区，而你在这个例子里只是一个开心的用户。

因为有界缓冲区是共享资源，所以我们必须通过同步机制来访问它，以免<sup>①</sup>产生竞态条件。为了更好地理解这个问题，我们来看一些实际的代码。

首先需要一个共享缓冲区，让生产者放入数据，消费者取出数据。简单起见，我们就拿一个整数来做缓冲区（你当然可以想到用一个指向数据结构的指针来代替），两个内部函数将值放入缓冲区，从缓冲区取值。图 30.4 为相关代码。

```

1  int buffer;
2  int count = 0; // initially, empty
3
4  void put(int value) {
5      assert(count == 0);
6      count = 1;
7      buffer = value;
8  }
9
10 int get() {
11     assert(count == 1);
12     count = 0;
13     return buffer;
14 }
```

图 30.4 `put` 和 `get` 函数（第 1 版）

很简单，不是吗？`put()` 函数会假设缓冲区是空的，把一个值存在缓冲区，然后把 `count` 设置为 1 表示缓冲区满了。`get()` 函数刚好相反，把缓冲区清空后（即将 `count` 设置为 0），并返回该值。不用担心这个共享缓冲区只能存储一条数据，稍后我们会一般化，用队列保存更多数据项，这会比听起来更有趣。

现在我们需要编写一些函数，知道何时可以访问缓冲区，以便将数据放入缓冲区或从缓冲区取出数据。条件是显而易见的：仅在 `count` 为 0 时（即缓冲器为空时），才将数据放入缓冲器中。仅在计数为 1 时（即缓冲器已满时），才从缓冲器获得数据。如果我们编写同步代码，让生产者将数据放入已满的缓冲区，或消费者从空的数据获取数据，就做错了（在这段代码中，断言将触发）。

这项工作将由两种类型的线程完成，其中一类我们称之为生产者（producer）线程，另一类我们称之为消费者（consumer）线程。图 30.5 展示了一个生产者的代码，它将一个整数放入共享缓冲区 `loops` 次，以及一个消费者，它从该共享缓冲区中获取数据（永远不停），

<sup>①</sup> 这里我们用了某种严肃的古英语和虚拟语气形式。

每次打印出从共享缓冲区中提取的数据项。

```

1 void *producer(void *arg) {
2     int i;
3     int loops = (int) arg;
4     for (i = 0; i < loops; i++) {
5         put(i);
6     }
7 }
8
9 void *consumer(void *arg) {
10    int i;
11    while (1) {
12        int tmp = get();
13        printf("%d\n", tmp);
14    }
15 }
```

图 30.5 生产者/消费者线程（第 1 版）

## 有问题的方案

假设只有一个生产者和一个消费者。显然，`put()` 和 `get()` 函数之中会有临界区，因为 `put()` 更新缓冲区，`get()` 读取缓冲区。但是，给代码加锁没有用，我们还需别的东西。不奇怪，别的东西就是某些条件变量。在这个（有问题的）首次尝试中（见图 30.6），我们用了条件变量 `cond` 和相关的锁 `mutex`。

```

1 cond_t cond;
2 mutex_t mutex;
3
4 void *producer(void *arg) {
5     int i;
6     for (i = 0; i < loops; i++) {
7         Pthread_mutex_lock(&mutex);           // p1
8         if (count == 1)                      // p2
9             Pthread_cond_wait(&cond, &mutex); // p3
10        put(i);                          // p4
11        Pthread_cond_signal(&cond);       // p5
12        Pthread_mutex_unlock(&mutex);     // p6
13    }
14 }
15
16 void *consumer(void *arg) {
17     int i;
18     for (i = 0; i < loops; i++) {
19         Pthread_mutex_lock(&mutex);           // c1
20         if (count == 0)                      // c2
21             Pthread_cond_wait(&cond, &mutex); // c3
22         int tmp = get();                  // c4
23         Pthread_cond_signal(&cond);       // c5
24         Pthread_mutex_unlock(&mutex);     // c6
25 }
```

```

25         printf ("%d\n", tmp);
26     }
27 }
```

图 30.6 生产者/消费者：一个条件变量和 if 语句

来看看生产者和消费者之间的信号逻辑。当生产者想要填充缓冲区时，它等待缓冲区变空（ $p_1 \sim p_3$ ）。消费者具有完全相同的逻辑，但等待不同的条件——变满（ $c_1 \sim c_3$ ）。

当只有一个生产者和一个消费者时，图 30.6 中的代码能够正常运行。但如果超过一个线程（例如两个消费者），这个方案会有两个严重的问题。哪两个问题？

……（暂停思考一下）……

我们来理解第一个问题，它与等待之前的 if 语句有关。假设有两个消费者（ $T_{c1}$  和  $T_{c2}$ ），一个生产者（ $T_p$ ）。首先，一个消费者（ $T_{c1}$ ）先开始执行，它获得锁（ $c_1$ ），检查缓冲区是否可以消费（ $c_2$ ），然后等待（ $c_3$ ）（这会释放锁）。

接着生产者（ $T_p$ ）运行。它获取锁（ $p_1$ ），检查缓冲区是否满（ $p_2$ ），发现没满就给缓冲区加入一个数字（ $p_4$ ）。然后生产者发出信号，说缓冲区已满（ $p_5$ ）。关键的是，这让第一个消费者（ $T_{c1}$ ）不再睡在条件变量上，进入就绪队列。 $T_{c1}$  现在可以运行（但还未运行）。生产者继续执行，直到发现缓冲区满后睡眠（ $p_6, p_1-p_3$ ）。

这时问题发生了：另一个消费者（ $T_{c2}$ ）抢先执行，消费了缓冲区中的值（ $c_1, c_2, c_4, c_5, c_6$ ，跳过了  $c_3$  的等待，因为缓冲区是满的）。现在假设  $T_{c1}$  运行，在从 wait 返回之前，它获取了锁，然后返回。然后它调用了 get()（ $p_4$ ），但缓冲区已无法消费！断言触发，代码不能像预期那样工作。显然，我们应该设法阻止  $T_{c1}$  去消费，因为  $T_{c2}$  插进来，消费了缓冲区中之前生产的一个值。表 30.1 展示了每个线程的动作，以及它的调度程序状态（就绪、运行、睡眠）随时间的变化。

表 30.1 追踪线程：有问题的方案（第 1 版）

$T_{c1}$	状态	$T_{c2}$	状态	$T_p$	状态	count	注释
$c_1$	运行		就绪		就绪	0	没数据可取
$c_2$	运行		就绪		就绪	0	
$c_3$	睡眠		就绪		就绪	0	
	睡眠		就绪	$p_1$	运行	0	
	睡眠		就绪	$p_2$	运行	0	
	睡眠		就绪	$p_4$	运行	1	缓冲区现在满了
	就绪		就绪	$p_5$	运行	1	$T_{c1}$ 唤醒
	就绪		就绪	$p_6$	运行	1	
	就绪		就绪	$p_1$	运行	1	
	就绪		就绪	$p_2$	运行	1	
	就绪		就绪	$p_3$	睡眠	1	缓冲区满了，睡眠
	就绪	$c_1$	运行		睡眠	1	$T_{c2}$ 插入……
	就绪	$c_2$	运行		睡眠	1	
	就绪	$c_4$	运行		睡眠	0	……抓取了数据

续表

$T_{c1}$	状态	$T_{c2}$	状态	$T_p$	状态	count	注释
	就绪	c5	运行		就绪	0	$T_p$ 唤醒
	就绪	c6	运行		就绪	0	
c4	运行		就绪		就绪	0	啊！没数据

问题产生的原因很简单：在  $T_{c1}$  被生产者唤醒后，但在它运行之前，缓冲区的状态改变了（由于  $T_{c2}$ ）。发信号给线程只是唤醒它们，暗示状态发生了变化（在这个例子中，就是值已被放入缓冲区），但并不会保证在它运行之前状态一直是期望的情况。信号的这种释义常称为 Mesa 语义（Mesa semantic），为了纪念以这种方式建立条件变量的首次研究[LR80]。另一种释义是 Hoare 语义（Hoare semantic），虽然实现难度大，但是会保证被唤醒线程立刻执行[H74]。实际上，几乎所有系统都采用了 Mesa 语义。

### 较好但仍有问题的方案：使用 While 语句替代 If

幸运的是，修复这个问题很简单（见图 30.7）：把 if 语句改为 while。当消费者  $T_{c1}$  被唤醒后，立刻再次检查共享变量（c2）。如果缓冲区此时为空，消费者就会回去继续睡眠（c3）。生产者中相应的 if 也改为 while（p2）。

```

1  cond_t cond;
2  mutex_t mutex;
3
4  void *producer(void *arg) {
5      int i;
6      for (i = 0; i < loops; i++) {
7          Pthread_mutex_lock(&mutex);           // p1
8          while (count == 1)                   // p2
9              Pthread_cond_wait(&cond, &mutex);   // p3
10         put(i);                         // p4
11         Pthread_cond_signal(&cond);        // p5
12         Pthread_mutex_unlock(&mutex);      // p6
13     }
14 }
15
16 void *consumer(void *arg) {
17     int i;
18     for (i = 0; i < loops; i++) {
19         Pthread_mutex_lock(&mutex);           // c1
20         while (count == 0)                   // c2
21             Pthread_cond_wait(&cond, &mutex);   // c3
22         int tmp = get();                  // c4
23         Pthread_cond_signal(&cond);        // c5
24         Pthread_mutex_unlock(&mutex);      // c6
25         printf("%d\n", tmp);
26     }
27 }
```

图 30.7 生产者/消费者：一个条件变量和 while 语句

由于 Mesa 语义，我们要记住一条关于条件变量的简单规则：总是使用 while 循环 (always use while loop)。虽然有时候不需要重新检查条件，但这样做总是安全的，做了就开心了。

但是，这段代码仍然有一个问题，也是上文提到的两个问题之一。你能想到吗？它和我们只用了一个条件变量有关。尝试弄清楚这个问题是什么，再继续阅读。想一下！

……（暂停想一想，或者闭一下眼）……

我们来确认一下你想得对不对。假设两个消费者 ( $T_{c1}$  和  $T_{c2}$ ) 先运行，都睡眠了 (c3)。生产者开始运行，在缓冲区放入一个值，唤醒了一个消费者（假定是  $T_{c1}$ ），并开始睡眠。现在是一个消费者马上要运行 ( $T_{c1}$ )，两个线程 ( $T_{c2}$  和  $T_p$ ) 都等待在同一个条件变量上。问题马上就要出现了：让人感到兴奋！

消费者  $T_{c1}$  醒过来并从 wait() 调用返回 (c3)，重新检查条件 (c2)，发现缓冲区是满的，消费了这个值 (c4)。这个消费者然后在该条件下发信号 (c5)，唤醒一个在睡眠的线程。但是，应该唤醒哪个线程呢？

因为消费者已经清空了缓冲区，很显然，应该唤醒生产者。但是，如果它唤醒了  $T_{c2}$  (这绝对是可能的，取决于等待队列是如何管理的)，问题就出现了。具体来说，消费者  $T_{c2}$  会醒过来，发现队列为空 (c2)，又继续回去睡眠 (c3)。生产者  $T_p$  刚才在缓冲区中放了一个值，现在在睡眠。另一个消费者线程  $T_{c1}$  也回去睡眠了。3 个线程都在睡眠，显然是一个缺陷。由表 30.2 可以看到这个可怕灾难的步骤。

表 30.2 追踪线程：有问题的方案（第 2 版）

$T_{c1}$	状态	$T_{c2}$	状态	$T_p$	状态	count	注释
c1	运行		就绪		就绪	0	没数据可取
c2	运行		就绪		就绪	0	
c3	睡眠		就绪		就绪	0	
	睡眠	c1	运行		就绪	0	
	睡眠	c2	运行		就绪	0	
	睡眠	c3	睡眠		就绪	0	
	睡眠		睡眠	p1	运行	0	
	睡眠		睡眠	p2	运行	0	
	睡眠		睡眠	p4	运行	1	缓冲区现在满了
	就绪		睡眠	p5	运行	1	$T_{c1}$ 唤醒
	就绪		睡眠	p6	运行	1	
	就绪		睡眠	p1	运行	1	
	就绪		睡眠	p2	运行	1	
	就绪		睡眠	p3	睡眠	1	必须睡（满了）
c2	运行		睡眠		睡眠	1	重新检查条件
c4	运行		睡眠		睡眠	0	$T_{c1}$ 抓取数据
c5	运行		就绪		睡眠	0	啊！唤醒 $T_{c2}$
c6	运行		就绪		睡眠	0	

续表

$T_{c1}$	状态	$T_{c2}$	状态	$T_p$	状态	count	注释
c1	运行		就绪		睡眠	0	
c2	运行		就绪		睡眠	0	
c3	睡眠		就绪		睡眠	0	没数据可取
	睡眠	c2	运行		睡眠	0	
	睡眠	c3	睡眠		睡眠	0	大家都睡了……

信号显然需要，但必须更有指向性。消费者不应该唤醒消费者，而应该只唤醒生产者，反之亦然。

### 单值缓冲区的生产者/消费者方案

解决方案也很简单：使用两个条件变量，而不是一个，以便正确地发出信号，在系统状态改变时，哪类线程应该唤醒。图 30.8 展示了最终的代码。

```

1  cond_t empty, fill;
2  mutex_t mutex;
3
4  void *producer(void *arg) {
5      int i;
6      for (i = 0; i < loops; i++) {
7          Pthread_mutex_lock(&mutex);
8          while (count == 1)
9              Pthread_cond_wait(&empty, &mutex);
10         put(i);
11         Pthread_cond_signal(&fill);
12         Pthread_mutex_unlock(&mutex);
13     }
14 }
15
16 void *consumer(void *arg) {
17     int i;
18     for (i = 0; i < loops; i++) {
19         Pthread_mutex_lock(&mutex);
20         while (count == 0)
21             Pthread_cond_wait(&fill, &mutex);
22         int tmp = get();
23         Pthread_cond_signal(&empty);
24         Pthread_mutex_unlock(&mutex);
25         printf("%d\n", tmp);
26     }
27 }
```

图 30.8 生产者/消费者：两个条件变量和 while 语句

在上述代码中，生产者线程等待条件变量 `empty`，发信号给变量 `fill`。相应地，消费者线程等待 `fill`，发信号给 `empty`。这样做，从设计上避免了上述第二个问题：消费者再也不会唤醒消费者，生产者也不会唤醒生产者。

## 最终的生产者/消费者方案

我们现在有了可用的生产者/消费者方案，但不太通用。我们最后的修改是提高并发和效率。具体来说，增加更多缓冲区槽位，这样在睡眠之前，可以生产多个值。同样，睡眠之前可以消费多个值。单个生产者和消费者时，这种方案因为上下文切换少，提高了效率。多个生产者和消费者时，它甚至支持并发生产和消费，从而提高了并发。幸运的是，和现有方案相比，改动也很小。

第一处修改是缓冲区结构本身，以及对应的 put() 和 get() 方法（见图 30.9）。我们还稍稍修改了生产者和消费者的检查条件，以便决定是否要睡眠。图 30.10 展示了最终的等待和信号逻辑。生产者只有在缓冲区满了的时候才会睡眠（p2），消费者也只有在队列为空的时候睡眠（c2）。至此，我们解决了生产者/消费者问题。

```

1  int buffer[MAX];
2  int fill  = 0;
3  int use   = 0;
4  int count = 0;
5
6  void put(int value) {
7      buffer[fill] = value;
8      fill = (fill + 1) % MAX;
9      count++;
10 }
11
12 int get() {
13     int tmp = buffer[use];
14     use = (use + 1) % MAX;
15     count--;
16     return tmp;
17 }
```

图 30.9 最终的 put() 和 get() 方法

```

1  cond_t empty, fill;
2  mutex_t mutex;
3
4  void *producer(void *arg) {
5      int i;
6      for (i = 0; i < loops; i++) {
7          Pthread_mutex_lock(&mutex);           // p1
8          while (count == MAX)                 // p2
9              Pthread_cond_wait(&empty, &mutex); // p3
10         put(i);                          // p4
11         Pthread_cond_signal(&fill);        // p5
12         Pthread_mutex_unlock(&mutex);       // p6
13     }
14 }
15
16 void *consumer(void *arg) {
17     int i;
18     for (i = 0; i < loops; i++) {
```

```

19     Pthread_mutex_lock(&mutex);           // c1
20     while (count == 0)                   // c2
21         Pthread_cond_wait(&fill, &mutex); // c3
22     int tmp = get();                  // c4
23     Pthread_cond_signal(&empty);        // c5
24     Pthread_mutex_unlock(&mutex);       // c6
25     printf("%d\n", tmp);
26 }
27 }
```

图 30.10 最终有效方案

**提示：对条件变量使用 while（不是 if）**

多线程程序在检查条件变量时，使用 while 循环总是对的。if 语句可能会对，这取决于发信号的语言。因此，总是使用 while，代码就会符合预期。

对条件变量使用 while 循环，这也解决了假唤醒（spurious wakeup）的情况。某些线程库中，由于实现的细节，有可能出现一个信号唤醒两个线程的情况[L11]。再次检查线程的等待条件，假唤醒是另一个原因。

### 30.3 覆盖条件

现在再来看条件变量的一个例子。这段代码摘自 Lampson 和 Redell 关于飞行员的论文 [LR80]，同一个小组首次提出了上述的 Mesa 语义（Mesa semantic，他们使用的语言是 Mesa，因此而得名）。

他们遇到的问题通过一个简单的例子就能说明，在这个例子中，是一个简单的多线程内存分配库。图 30.11 是展示这一问题的代码片段。

```

1 // how many bytes of the heap are free?
2 int bytesLeft = MAX_HEAP_SIZE;
3
4 // need lock and condition too
5 cond_t c;
6 mutex_t m;
7
8 void *
9 allocate(int size) {
10     Pthread_mutex_lock(&m);
11     while (bytesLeft < size)
12         Pthread_cond_wait(&c, &m);
13     void *ptr = ...; // get mem from heap
14     bytesLeft -= size;
15     Pthread_mutex_unlock(&m);
16     return ptr;
17 }
18 }
```

```

19 void free(void *ptr, int size) {
20     Pthread_mutex_lock(&m);
21     bytesLeft += size;
22     Pthread_cond_signal(&c); // whom to signal??
23     Pthread_mutex_unlock(&m);
24 }

```

图 30.11 覆盖条件的例子

从代码中可以看出，当线程调用进入内存分配代码时，它可能会因为内存不足而等待。相应的，线程释放内存时，会发信号说有更多内存空闲。但是，代码中有一个问题：应该唤醒哪个等待线程（可能有多个线程）？

考虑以下场景。假设目前没有空闲内存，线程  $T_a$  调用 `allocate(100)`，接着线程  $T_b$  请求较少的内存，调用 `allocate(10)`。 $T_a$  和  $T_b$  都等待在条件上并睡眠，没有足够的空闲内存来满足它们的请求。

这时，假定第三个线程  $T_c$  调用了 `free(50)`。遗憾的是，当它发信号唤醒等待线程时，可能不会唤醒申请 10 字节的  $T_b$  线程。而  $T_a$  线程由于内存不够，仍然等待。因为不知道唤醒哪个（或哪些）线程，所以图中代码无法正常工作。

Lamson 和 Redell 的解决方案也很直接：用 `pthread_cond_broadcast()` 替代上述代码中的 `pthread_cond_signal()`，唤醒所有的等待线程。这样做，确保了所有应该唤醒的线程都被唤醒。当然，不利的一面是可能会影响性能，因为不必要地唤醒了其他许多等待的线程，它们本来（还）不应该被唤醒。这些线程被唤醒后，重新检查条件，马上再次睡眠。

Lamson 和 Redell 把这种条件变量叫作覆盖条件（covering condition），因为它能覆盖所有需要唤醒线程的场景（保守策略）。成本如上所述，就是太多线程被唤醒。聪明的读者可能发现，在单个条件变量的生产者/消费者问题中，也可以使用这种方法。但是，在这个例子中，我们有更好的方法，因此用了它。一般来说，如果你发现程序只有改成广播信号时才能工作（但你认为不需要），可能是程序有缺陷，修复它！但在上述内存分配的例子中，广播可能是最直接有效的方案。

## 30.4 小结

我们看到了引入锁之外的另一个重要同步原语：条件变量。当某些程序状态不符合要求时，通过允许线程进入休眠状态，条件变量使我们能够漂亮地解决许多重要的同步问题，包括著名的（仍然重要的）生产者/消费者问题，以及覆盖条件。

## 参考资料

[D72] “Information Streams Sharing a Finite Buffer”

E.W. Dijkstra

Information Processing Letters 1: 179 180, 1972

这是一篇介绍生产者/消费者问题的著名文章。

[D01] “My recollections of operating system design”

E.W. Dijkstra April, 2001

如果你对这一领域的先驱们如何提出一些非常基本的概念（诸如“中断”和“栈”等概念）感兴趣，那么它是一本很好的读物！

[H74] “Monitors: An Operating System Structuring Concept”

C.A.R. Hoare

Communications of the ACM, 17:10, pages 549–557, October 1974

Hoare 在并发方面做了大量的理论工作。不过，他最出名的工作可能还是快速排序算法，那是世上最酷的排序算法，至少本书的作者这样认为。

[L11] “Pthread cond signal Man Page”

Linux 手册页展示了一个很好的简单例子，以说明为什么线程可能会发生假唤醒——因为信号/唤醒代码中的竞态条件。

[LR80] “Experience with Processes and Monitors in Mesa”

B.W. Lampson, D.R. Redell

Communications of the ACM. 23:2, pages 105-117, February 1980

一篇关于如何在真实系统中实际实现信号和条件变量的极好论文，导致了术语“Mesa”语义，说明唤醒意味着什么。较早的语义由 Tony Hoare [H74] 提出，于是被称为“Hoare”语义。