

# Python 103



Programmation concurrente (3.5.4)



# Histoire de la concurrence

- La concurrence est en fait dérivée des premiers travaux sur les chemins de fer et la télégraphie, d'où l'utilisation de noms tels que le sémaphore
- Essentiellement, il était nécessaire de gérer plusieurs trains sur le même réseau ferroviaire de manière à ce que chaque train puisse se rendre à destination en toute sécurité sans encourir d'accident
- Ce n'est que dans les années 1960 que les chercheurs se sont intéressés à l'informatique concurrente, et c'est Edsger W. Dijkstra qui a publié le premier article dans ce domaine, où il a identifié et résolu le problème de l'exclusion mutuelle
- Ensuite, Dijkstra a défini des concepts fondamentaux de concurrence, tels que les sémaphores, les exclusions mutuelles et les blocages, ainsi que l'algorithme du plus court chemin de Dijkstra

# Histoire de la concurrence

- La concurrence, comme dans la plupart des domaines de l'informatique, est encore un domaine incroyablement jeune comparé à d'autres domaines d'étude tels que les mathématiques, et cela vaut la peine de garder cela à l'esprit
- Il y a encore un énorme potentiel de changement dans le domaine, et il reste un domaine passionnant pour tous (universitaires, concepteurs de langage et développeurs)
- L'introduction de primitives de concurrence de haut niveau et une meilleure prise en charge du langage natif ont vraiment amélioré la façon dont nous, en tant qu'architectes logiciels, mettons en œuvre des solutions concurrentes
- Pendant des années, c'était incroyablement difficile à faire, mais avec l'avènement de nouvelles API concurrentes, et la maturation des framework et des langages, cela commence à devenir beaucoup plus facile pour nous en tant que développeurs

# Histoire de la concurrence

- Les concepteurs de langages sont confrontés à un défi important lorsqu'ils tentent d'implémenter une concurrence non seulement sûre, mais efficace et facile à écrire pour les utilisateurs de cette langue
- Les langages de programmation tels que Golang, Rust et même Python ont fait de grands progrès dans ce domaine, et il est beaucoup plus facile d'exploiter tout le potentiel des machines sur lesquelles vos programmes fonctionnent

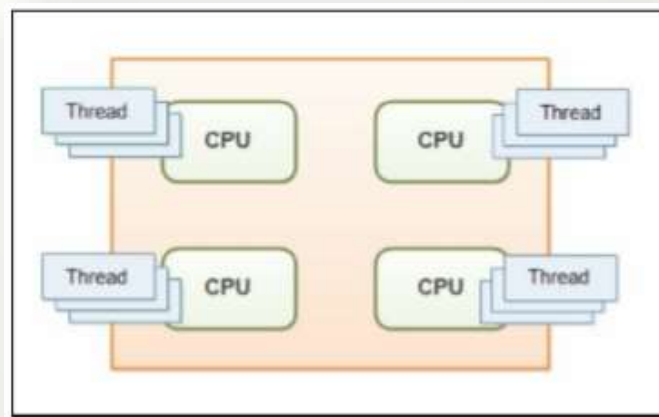
# Qu'est-ce qu'un thread ?

- Un thread peut être défini comme un flux ordonné d'instructions pouvant être programmé pour s'exécuter comme tel par les systèmes d'exploitation
- Ces threads, typiquement, vivent dans des processus, et consistent en un compteur de programme, une pile, et un ensemble de registres ainsi qu'un identifiant
- Ces threads sont la plus petite unité d'exécution à laquelle un processeur peut allouer du temps
- Les threads peuvent interagir avec des ressources partagées et la communication est possible entre plusieurs threads
- Ils sont également capables de partager de la mémoire, de lire et d'écrire différentes adresses de mémoire, mais c'est là un problème
- Lorsque deux threads commencent à partager de la mémoire et que vous n'avez aucun moyen de garantir l'ordre d'exécution d'un thread, vous pouvez commencer à voir des problèmes ou des bogues mineurs qui vous donnent des valeurs erronées ou font planter votre système



# Qu'est-ce qu'un thread ?

- La figure suivante montre comment plusieurs threads peuvent exister sur plusieurs processeurs différents



# Types de threads

- Dans un système d'exploitation typique, nous avons généralement deux types de threads distincts:
  - Threads au niveau utilisateur : Threads que nous pouvons activement créer, exécuter et tuer pour toutes nos tâches
  - Threads au niveau du noyau : Threads de très bas niveau au nom du système d'exploitation
- Python fonctionne au niveau de l'utilisateur, et donc, tout ce que nous couvrons dans ce document sera, principalement, axé sur ces threads au niveau de l'utilisateur

# Qu'est-ce que le multithreading ?

- Lorsque les gens parlent de processeurs multithread, ils font généralement référence à un processeur qui peut exécuter plusieurs threads simultanément, ce qu'ils sont capables de faire en utilisant un seul cœur capable de changer très rapidement le contexte entre plusieurs threads
- Ce contexte de commutation se déroule en si peu de temps que l'on pourrait penser que plusieurs threads fonctionnent en parallèle alors qu'en réalité ce n'est pas le cas
- Lorsque vous essayez de comprendre le multithreading, il est préférable de considérer un programme multithread comme un bureau
- Dans un programme monothread, il n'y aurait qu'une seule personne travaillant dans ce bureau à tout moment, manipulant tout le travail de manière séquentielle
- Cela deviendrait un problème si l'on considère ce qui se passe lorsque ce travailleur solitaire s'embourbe dans la paperasserie administrative et est incapable de passer à un travail différent



# Qu'est-ce que le multithreading ?

- Voyons quelques avantages du threading :
  - Les threads multiples sont excellents pour réduire le temps blocage des E/S liées aux programmes
  - Les threads sont légers en termes d'empreinte mémoire par rapport aux processus
  - Les threads partagent des ressources, et donc la communication entre eux est plus facile

# Qu'est-ce que le multithreading ?

- Il y a aussi des inconvénients, qui sont les suivants :
  - Les threads CPython sont entravés par les limitations du verrou global de l'interpréteur (GIL), dont nous parlerons plus en détail
  - Bien que la communication entre les threads puisse être plus facile, vous devez veiller à ne pas implémenter de code soumis à des conditions de concurrence
  - Il est coûteux en temps de changer de contexte entre plusieurs threads
  - En ajoutant plusieurs threads, vous pourriez voir une dégradation des performances globales de votre programme

# Qu'est-ce qu'un processus ?

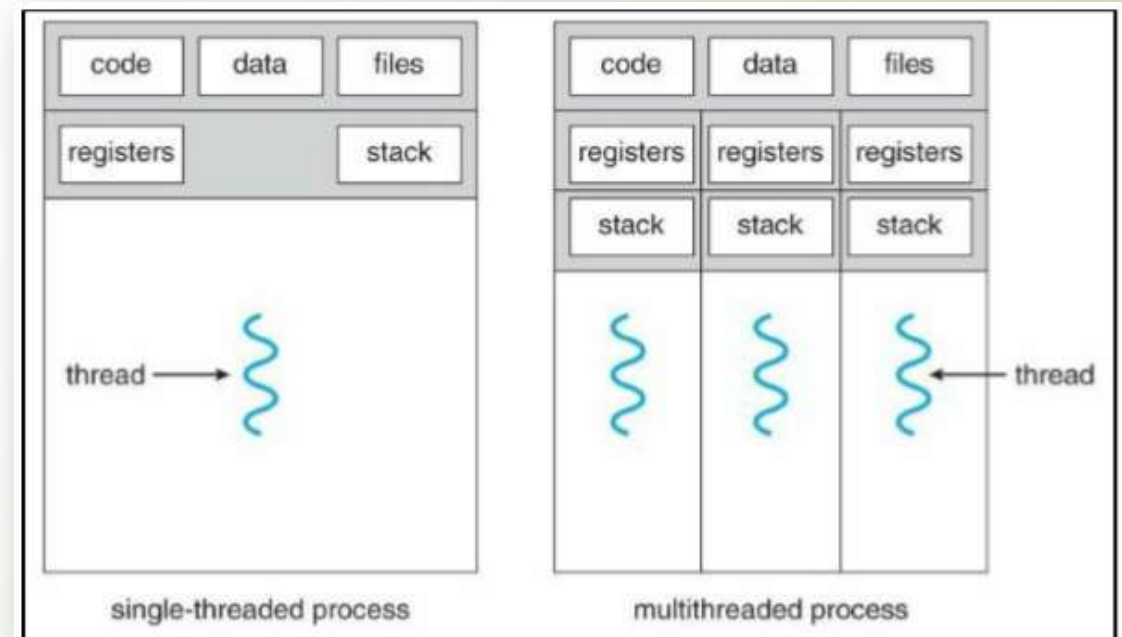
- Les processus sont très similaires aux threads
- Ils nous permettent de faire à peu près tout ce qu'un thread peut faire mais l'avantage principal est qu'ils ne sont pas liés à un noyau CPU singulier
- Si nous étendons notre analogie de bureau, cela signifie essentiellement que si nous avons un processeur à quatre cœurs, nous pourrions embaucher deux membres de l'équipe de vente dédiés et deux employés, et tous les quatre seraient en mesure d'exécuter le travail en parallèle
- Les processus sont également capables de travailler sur plusieurs choses à la fois, tout comme notre employé de bureau unique multithread

# Qu'est-ce qu'un processus ?

- Ces processus contiennent un thread principal primaire, mais peuvent engendrer plusieurs sous-threads qui contiennent chacun leur propre jeu de registres et une pile
- Ils peuvent devenir multithread si vous le souhaitez
- Tous les processus fournissent toutes les ressources dont l'ordinateur a besoin pour exécuter un programme

# Qu'est-ce qu'un processus ?

- Dans l'image suivante, vous voyez deux diagrammes côte-à-côte; les deux sont des exemples d'un processus
- Vous remarquez que le processus sur la gauche contient un seul thread, autrement connu comme le thread primaire
- Le processus sur la droite contient plusieurs threads, chacun avec son propre ensemble de registres et de piles





# Qu'est-ce qu'un processus ?

- Avec les processus, nous pouvons améliorer la vitesse de nos programmes dans des scénarios spécifiques où nos programmes sont liés au processeur et nécessitent plus de puissance CPU
- Cependant, en engendrant de multiples processus, nous sommes confrontés à de nouveaux défis en termes de communication interprocessus, et en tentant de ne pas entraver les performances en passant trop de temps sur cette communication interprocessus (IPC)

# Propriétés des processus ?

- Les processus UNIX sont créés par le système d'exploitation et contiennent généralement les éléments suivants
  - ID de processus
  - ID de groupe de processus
  - ID utilisateur et ID de groupe
  - Environnement
  - Répertoire de travail
  - Instructions de programme
  - Registres
  - Pile
  - Heap
  - Descripteurs de fichier
  - Actions de signal
  - Bibliothèques partagées
  - Outils de communication interprocessus (tels que files d'attente de messages, pipes, sémaphores ou mémoire partagée)

# Propriétés des processus ?

- Les avantages des processus sont les suivants :
  - Les processus peuvent mieux utiliser les processeurs multi cœurs
  - Ils sont meilleurs que les threads multiples pour gérer les tâches gourmandes en ressources
  - Nous pouvons contourner les limitations du GIL en engendrant plusieurs processus. Programme
  - Un processus qui se termine en erreur ne provoquera pas l'arrêt du programme entier

# Propriétés des processus ?

- Voici les principaux inconvénients des processus :
  - Pas de ressources partagées entre les processus
  - Nous devons mettre en œuvre une forme de IPC
  - Tout ceci nécessite plus de mémoire

# Multi processing ?

- En Python, nous pouvons choisir d'exécuter notre code à l'aide de plusieurs threads ou de plusieurs processus si nous souhaitons essayer d'améliorer les performances par rapport à une approche monothread standard
- Nous pouvons aller vers une approche multithread et être limité à la puissance de traitement d'un noyau de CPU, ou inversement,
- Nous pouvons aller avec une approche multi processing et utiliser le nombre total de cœurs de processeurs disponibles sur notre machine
- Dans les ordinateurs modernes d'aujourd'hui, nous avons tendance à avoir de nombreux processeurs et cœurs, de sorte que nous limiter à un seul, rend le reste de notre machine inactive
- Notre objectif est d'essayer d'extraire tout le potentiel de notre matériel et de nous assurer d'obtenir le meilleur rapport qualité-prix et de résoudre nos problèmes plus rapidement que quiconque



# Multi processing ?

- Avec le module multi processing de Python, nous pouvons utiliser efficacement le nombre total de cœurs et de processeurs, ce qui peut nous aider à obtenir de meilleures performances en ce qui concerne les problèmes liés au processeur



- La figure précédente montre un exemple de la façon dont un cœur CPU commence à déléguer des tâches à d'autres cœurs

# Multi processing ?

- Dans toutes les versions de Python supérieures ou égales à 2.6, nous pouvons obtenir le nombre de cœurs de processeur disponibles en utilisant le code suivant

```
>>> import multiprocessing
>>> multiprocessing.cpu_count()
8
>>>
```

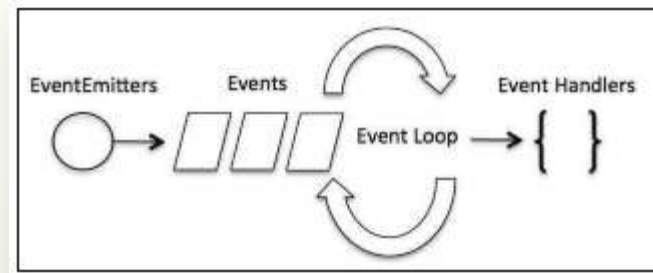
- Non seulement le multi processing nous permet d'utiliser plus de notre machine, mais nous évitons également les limitations que le verrou global d'interpréteur nous impose dans Python
- Un inconvénient potentiel de plusieurs processus est que nous n'avons intrinsèquement pas d'état partagé et que nous manquons de communication
- Nous devons donc passer à travers une forme de IPC, et la performance peut en prendre un coup
- Cependant, ce manque d'état partagé peut faciliter le travail, car vous n'avez pas à vous battre contre des conditions de concurrence potentielles dans votre code

# Programmation événementielle

- La programmation événementielle est une partie importante de nos vies
- Nous en voyons des exemples tous les jours lorsque nous ouvrons notre téléphone ou travaillons sur notre ordinateur
- Ces appareils fonctionnent uniquement de manière événementielle
- Par exemple, lorsque vous cliquez sur une icône sur votre bureau, le système d'exploitation enregistre cela comme un événement, puis effectue l'action nécessaire liée à ce style d'événement spécifique.

# Programmation événementielle

- Chaque interaction que nous faisons peut être caractérisée comme un événement ou une série d'événements, et ceux-ci déclenchent généralement des rappels (callbacks)
- Si vous avez une expérience antérieure avec JavaScript, vous devriez vous familiariser avec ce concept de rappel et le modèle de conception de rappel
- En JavaScript, le cas d'utilisation prédominant pour les rappels est lorsque vous effectuez des requêtes HTTP RESTful et que vous voulez pouvoir effectuer une action lorsque vous savez que cette action s'est terminée avec succès et que nous avons reçu notre réponse HTTP:



# Programmation événementielle

- Si nous regardons l'image précédente, elle nous montre un exemple de la façon dont les programmes pilotés par les événements traitent les événements
- Nous avons nos EventEmitters sur le côté gauche
- Ces derniers déclenchent plusieurs événements, qui sont captés par la boucle d'événements de notre programme, et, s'ils correspondent à un gestionnaire d'événements prédéfini, ce gestionnaire est alors déclenché pour gérer ledit événement



# Programmation événementielle

- Les rappels (callbacks) sont souvent utilisés dans les scénarios où une action est asynchrone
- Supposons, par exemple, que vous postuliez pour un emploi chez Google, que vous leur donniez une adresse e-mail, et qu'ils vous contacteront quand ils prendront leur décision
- Cela revient essentiellement à enregistrer un rappel sauf qu'au lieu de vous envoyer un e-mail, vous exécutez un code arbitraire chaque fois que le rappel est appelé

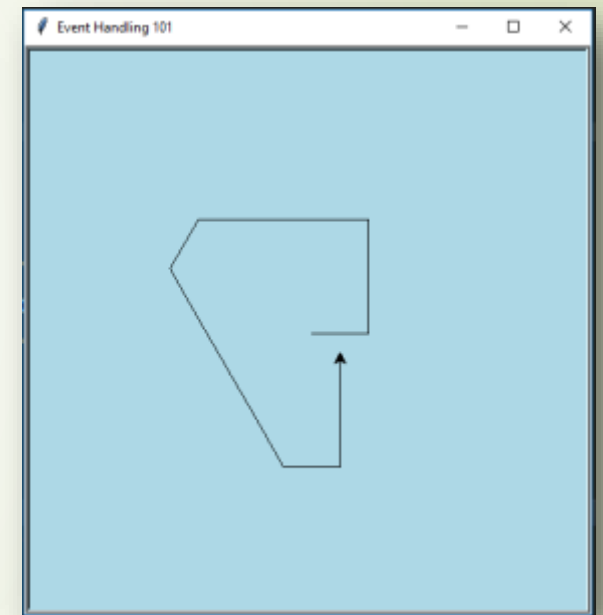
# Turtle

- Turtle est un module graphique qui a été écrit en Python, et c'est un excellent point de départ pour intéresser les enfants à la programmation
- Il gère toutes les complexités liées à la programmation graphique et leur permet de se concentrer uniquement sur l'apprentissage des bases tout en les gardant intéressés
- C'est aussi un très bon outil à utiliser pour démontrer des programmes axés sur les événements
- Il comporte des gestionnaires d'événements et des auditeurs, ce qui est tout ce dont nous avons besoin

```
turtle1.py x
1  #!/usr/bin/env python
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3
4  import turtle
5
6
7  def main():
8      import turtle
9      turtle.setup(500, 500)
10     window = turtle.Screen()
11     window.title("Event Handling 101")
12     window.bgcolor("lightblue")
13     nathan = turtle.Turtle()
14
15     def moveForward():
16         nathan.forward(50)
17
18     def moveLeft():
19         nathan.left(30)
20
21     def moveRight():
22         nathan.right(30)
23
24     def start():
25         window.onkey(moveForward, "Up")
26
27     window.onkey(moveForward, "Up")
28     window.onkey(moveLeft, "Left")
29     window.onkey(moveRight, "Right")
30     window.listen()
31     window.mainloop()
32
33
34  if __name__ == '__main__':
35     main()
36
```

# Turtle

- Dans la première ligne de cet exemple de code précédent, nous importons le module graphique Turtle
- Nous poursuivons ensuite pour mettre en place une fenêtre de tortue de base avec le titre Event Handling 101 et une couleur de fond de bleu clair
- Une fois la configuration initiale terminée, nous définissons trois gestionnaires d'événements distincts :
- `moveForward` : Quand nous voulons déplacer notre personnage de 50 unités
- `moveLeft/moveRight` : Quand nous voulons faire pivoter notre personnage dans les deux sens de 30 degrés
- Une fois que nous avons défini nos trois gestionnaires distincts, nous passons ensuite à la mise en correspondance de ces gestionnaires d'événements avec les touches vers le haut, vers la gauche et vers la droite en utilisant la méthode `onkey`



# Programmation réactive

- La programmation réactive est très similaire à celle de l'événement, mais au lieu de tourner autour des événements, elle se concentre sur les données
- Plus spécifiquement, elle traite des flux de données et réagit aux changements de données spécifiques

# ReactiveX - RxPy

- RxPy est l'équivalent Python du très populaire framework ReactiveX
- Si vous avez déjà effectué une programmation dans Angular 2 et versions suivantes, vous l'utiliserez lors de l'interaction avec les services HTTP
- Ce framework est une conglomération du modèle d'observateur, du modèle d'itérateur et de la programmation fonctionnelle
- Nous nous abonnons essentiellement à différents flux de données entrantes, puis créons des observateurs qui écoutent les événements spécifiques déclenchés
- Lorsque ces observateurs sont déclenchés, ils exécutent le code correspondant à ce qui vient de se passer



# ReactiveX - RxPy

- Nous considérerons un centre de données comme un bon exemple de la façon dont la programmation réactive peut être utilisée
- Imaginez que ce centre de données possède des milliers de racks de serveurs, qui calculent en permanence des millions et des millions de calculs
- L'un des plus grands défis de ces datacenters est de garder suffisamment refroidis tous ces racks de serveur bien serrés pour qu'ils ne s'endommagent pas
- Nous pourrions installer plusieurs thermomètres dans notre centre de données pour nous assurer de ne pas avoir trop chaud et envoyer les lectures de ces thermomètres à un ordinateur central en continu

# ReactiveX - RxPy

- Au sein de notre centrale de contrôle, nous pourrions mettre en place un programme RxPy qui observe ce flux continu d'informations sur la température
- Au sein de ces observateurs, nous pourrions alors définir une série d'événements conditionnels à écouter, puis réagir chaque fois que l'un de ces conditionnels est atteint
- Un tel exemple serait un événement qui se déclenche uniquement si la température d'une partie spécifique du centre de données devient trop chaude
- Lorsque cet événement est déclenché, nous pouvons alors automatiquement réagir et augmenter le débit de tout système de refroidissement vers cette zone particulière, et ainsi ramener la température à un bon niveau

# Programmation GPU

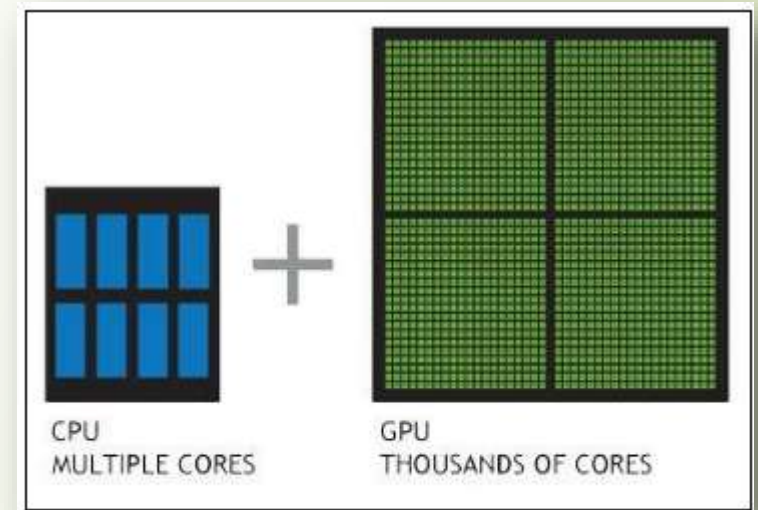
- Les GPU sont réputés pour leur capacité à rendre des jeux vidéo d'action rapides et de haute résolution
- Ils sont capables d'absorber ensemble les millions de calculs nécessaires par seconde afin de s'assurer que chaque vertex des modèles 3D de votre jeu est au bon endroit, et qu'ils sont mis à jour toutes les quelques millisecondes afin d'assurer une douceur de 60 FPS
- De manière générale, les GPU sont incroyablement performants pour effectuer la même tâche en parallèle, des millions et des millions de fois par minute
- Mais si les GPU sont si performants, alors pourquoi ne pas les utiliser à la place de nos processeurs ?
- Alors que les GPU peuvent être incroyablement performants au traitement graphique, ils ne sont cependant pas conçus pour gérer les subtilités de l'exécution d'un système d'exploitation et de l'informatique à usage général
- Les CPU ont moins de noyaux, qui sont spécifiquement conçus pour la vitesse quand il s'agit de changer de contexte entre les tâches d'exploitation
- Si les GPU avaient les mêmes tâches, vous constateriez une dégradation considérable des performances globales de votre ordinateur

# Programmation GPU

- Mais comment pouvons-nous utiliser ces cartes graphiques de haute puissance pour autre chose que la programmation graphique ?
- C'est ici qu'interviennent les bibliothèques telles que PyCUDA, OpenCL et Theano
- Ces bibliothèques tentent de faire abstraction du code complexe de bas niveau auquel les API graphiques doivent interagir pour utiliser le GPU
- Ils simplifient grandement la réutilisation des milliers de cœurs de traitement plus petits disponibles sur le GPU et leur utilisation pour nos programmes coûteux en calcul

# Programmation GPU

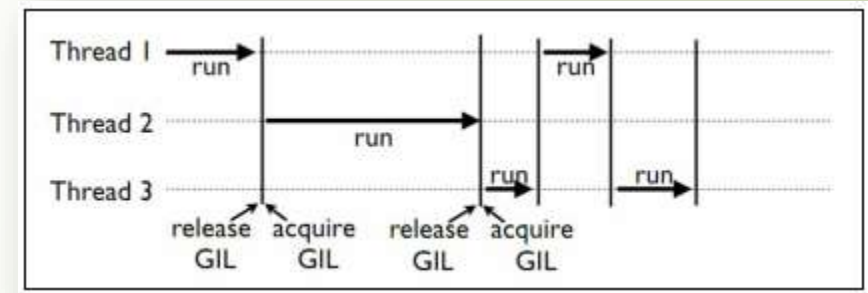
- Ces unités de traitement graphique (GPU) encapsulent tout ce que les langages de script ne sont pas
- Ils sont hautement parallélisables et construits pour un débit maximum
- En les utilisant en Python, nous sommes en mesure d'obtenir le meilleur des deux mondes
- Nous pouvons utiliser un langage favorisé par des millions de personnes en raison de sa facilité d'utilisation, et rendre nos programmes incroyablement performants





# Les limitations de Python

- Plus tôt dans le chapitre, j'ai parlé des limites du GIL ou du Global Interpreter Lock présent dans Python, mais qu'est-ce que cela signifie réellement ?
- Premièrement, je pense qu'il est important de savoir exactement ce que le GIL fait pour nous
- Le GIL est essentiellement un verrou d'exclusion mutuelle qui empêche plusieurs threads d'exécuter du code Python en parallèle
- C'est un verrou qui ne peut être tenu que par un thread à la fois, et si vous voulez qu'un thread exécute son propre code, il doit d'abord acquérir le verrou avant de pouvoir exécuter son propre code
- L'avantage que cela nous procure est que pendant qu'il est verrouillé, rien d'autre ne peut fonctionner en même temps



# Les limitations de Python

- Dans le diagramme précédent, nous voyons un exemple de la façon dont plusieurs threads sont entravés par ce GIL
- Chaque thread doit attendre et acquérir le GIL avant de pouvoir continuer à progresser, puis relâcher le GIL, généralement avant qu'il n'ait pu terminer son travail
- Il suit une approche aléatoire à la ronde, et vous n'avez aucune garantie quant au thread qui va acquérir le verrou en premier
- Pourquoi est-ce nécessaire, vous pourriez demander ?
- Eh bien, le GIL a longtemps été une partie de Python, et au fil des années a déclenché de nombreux débats sur son utilité
- Mais il a été implémenté avec de bonnes intentions et pour lutter contre la gestion de la mémoire Python non-thread-safe
- Il nous empêche de tirer parti des systèmes multiprocesseurs dans certains scénarios

# Les limitations de Python

- Guido Van Rossum, le créateur de Python, a publié une mise à jour sur la suppression du GIL et de ses avantages dans un post ici :
- <http://www.artima.com/weblogs/viewpost.jsp?thread=214235>
- Il déclare qu'il ne serait pas contre quelqu'un créant une branche de Python qui soit sans GIL, et il accepterait une fusion de ce code si, et seulement si, cela n'avait pas d'impact négatif sur la performance d'une application mono threaded
- Il y a eu des tentatives antérieures pour se débarrasser du GIL, mais il a été constaté que l'ajout de tous les verrous supplémentaires pour assurer la sécurité du fil ralentissait réellement une application d'un facteur de plus de deux
- En d'autres termes, vous auriez pu faire plus de travail avec un seul processeur qu'avec un peu plus de deux processeurs
- Il y a cependant des bibliothèques comme NumPy qui peuvent faire tout ce dont elles ont besoin sans avoir à interagir avec le GIL, et travailler en dehors du GIL est quelque chose que nous approfondirons dans les prochains chapitres de ce livre

# Les limitations de Python

- Il faut également noter qu'il existe d'autres implémentations de Python, telles que Jython et IronPython, qui n'offrent aucune forme de verrouillage d'interpréteur global et, en tant que telles, peuvent exploiter pleinement les systèmes multiprocesseurs
- Jython et IronPython s'exécutent sur des machines virtuelles différentes, ce qui leur permet de tirer parti de leurs environnements d'exécution respectifs

# Jython

- Jython est une implémentation de Python qui fonctionne directement avec la plateforme Java
- Il peut être utilisé de manière complémentaire avec Java en tant que langage de script, et il a été démontré qu'il surpassait CPython, qui est l'implémentation standard de Python, lorsqu'il travaille avec de grands ensembles de données
- Cependant, pour la majorité des choses, l'exécution par un seul noyau de CPython surpasse généralement Jython et son approche multi cœur
- L'avantage de l'utilisation de Jython réside dans le fait que vous pouvez faire des choses très intéressantes lorsque vous travaillez en Java, comme importer des bibliothèques et des framework Java existants, et les utiliser comme s'ils faisaient partie de votre code Python.



# IronPython

- IronPython est l'équivalent .NET de Jython et fonctionne au-dessus du framework .NET de Microsoft
- Encore une fois, vous serez en mesure de l'utiliser de manière complémentaire avec les applications .NET
- Ceci est quelque peu bénéfique pour les développeurs .NET, car ils sont capables d'utiliser Python comme langage de script rapide et expressif dans leurs applications .NET

# Pourquoi utiliser Python ?

- Si Python a des limitations évidentes et connues quand il s'agit d'écrire des applications performantes, alors pourquoi continuons-nous à l'utiliser ?
- La réponse courte est que c'est un langage fantastique pour faire le travail, et par le travail, je ne parle pas nécessairement d'une tâche coûteuse en termes de calcul
- C'est un langage intuitif, facile à comprendre et à apprendre pour ceux qui n'ont pas forcément beaucoup d'expérience en programmation
- Le langage a vu un taux d'adoption énorme parmi les scientifiques des données et les mathématiciens travaillant dans des domaines incroyablement intéressants tels que l'apprentissage automatique et l'analyse quantitative, qui trouvent que c'est un outil incroyablement utile dans leur arsenal
- Dans les deux écosystèmes Python 2 et 3, vous trouverez un grand nombre de bibliothèques conçues spécifiquement pour ces cas d'utilisation, et en connaissant les limites de Python, nous pouvons les atténuer efficacement, et produire un logiciel efficace et capable de faire exactement ce qui est requis

# Téléchargement d'images

- Un excellent exemple des avantages du multithreading est, sans aucun doute, l'utilisation de plusieurs threads pour télécharger plusieurs images ou fichiers
- C'est, en fait, l'un des meilleurs cas d'utilisation pour le multithreading en raison de la nature bloquante des E/S
- Pour mettre en évidence les gains de performance, nous allons récupérer 10 images différentes de <http://lorempixel.com/400/200/sports>, qui est une API gratuite qui fournit une image différente chaque fois que vous cliquez sur ce lien
- Nous allons ensuite stocker ces 10 images différentes dans un dossier temporaire afin que nous puissions les voir ou les utiliser plus tard

# Téléchargement d'images : *Séquentiel*

- Premièrement, nous devrions disposer d'une base de référence permettant de mesurer les gains de performance
- Pour ce faire, nous écrirons un programme rapide qui téléchargera séquentiellement ces 10 images, comme suit :

```
concurrency1.py x
1  #!/usr/bin/env python
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3
4  import time
5  import urllib.request
6
7
8  def downloadImage(imagePath, fileName):
9      print("Downloading Image from ", imagePath)
10     urllib.request.urlretrieve(imagePath, fileName)
11
12
13  def main():
14      t0 = time.time()
15      for i in range(10):
16          imageName = "temp/image-" + str(i) + ".jpg"
17          downloadImage("http://lorempixel.com/400/200/sports", imageName)
18          t1 = time.time()
19          total_time = t1 - t0
20      print("Execution time: {}".format(total_time))
21
22
23  if __name__ == '__main__':
24      main()
25
```

```
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Execution time: 2.46917724609375
```



# Téléchargement d'images : *Concurrent*

- Maintenant que nous avons notre base de référence, il est temps d'écrire un programme rapide qui téléchargera simultanément toutes les images dont nous avons besoin
- Nous allons continuer à créer et à démarrer des threads dans les prochains chapitres, donc ne vous inquiétez pas si vous avez du mal à comprendre le code
- Le point clé de ceci est de réaliser les gains de performance potentiels à avoir en écrivant des programmes simultanément

```
concurrency2.py x
1  #!/usr/bin/env python
2  #-*- coding: utf-8 -*-
3
4
5  import threading, urllib.request, time
6
7
8  def downloadImage(imagePath, fileName):
9      print("Downloading Image from ", imagePath)
10     urllib.request.urlretrieve(imagePath, fileName)
11
12
13  def executeThread(i):
14      imageName = "temp/image-" + str(i) + ".jpg"
15      downloadImage("http://lorempixel.com/400/200/sports", imageName)
16
17
18  def main():
19      t0 = time.time()
20      threads = []
21      for i in range(10):
22          thread = threading.Thread(target=executeThread, args=(i,))
23          threads.append(thread)
24          thread.start()
25      for i in threads:
26          i.join()
27      t1 = time.time()
28      totalTime = t1 - t0
29      print("Total Execution Time {}".format(totalTime))
30
31
32  if __name__ == '__main__':
33      main()
34
```

```
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Downloading Image from http://lorempixel.com/400/200/sports
Total Execution Time 0.5017025470733643
```



# Améliorer le calcul

- Ainsi, nous avons vu exactement comment nous pouvons améliorer des choses telles que le téléchargement d'images, mais comment pouvons-nous améliorer la performance de notre calcul de nombres ?
- Eh bien, c'est là que le multitraitement brille s'il est utilisé correctement
- Dans cet exemple, nous allons essayer de trouver les facteurs premiers de 10 000 nombres aléatoires compris entre 20 000 et 100 000 000
- Nous ne sommes pas nécessairement préoccupés par l'ordre d'exécution tant que le travail est effectué et que nous ne partageons pas la mémoire entre nos processus

# Factorisation séquentielle

- Encore une fois, nous allons écrire un script qui le fait d'une manière séquentielle, que nous pouvons facilement vérifier fonctionne correctement :

```

9991 37016767 -> [73, 507079]
9992 15042428 -> [2, 2, 811, 4637]
9993 66177718 -> [2, 3623, 9133]
9994 59639200 -> [2, 2, 2, 2, 2, 5, 5, 127, 587]
9995 10271140 -> [2, 2, 5, 11, 46687]
9996 30917369 -> [7, 643, 6869]
9997 87089 -> [73, 1193]
9998 77469870 -> [2, 3, 5, 2582329]
9999 41286402 -> [2, 3, 3, 3, 764563]
Execution Time: 1.750622272491455

```

```

concurrency3.py
1  #!/usr/bin/env python
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3
4
5  import time
6  import random
7
8
9  def calculate_prime_factors(n):
10     primfac = []
11     d = 2
12     while d * d <= n:
13         while (n % d) == 0:
14             primfac.append(d)
15             n //= d
16         d += 1
17     if n > 1:
18         primfac.append(n)
19     return primfac
20
21
22 def main():
23     print("Starting number crunching")
24     t0 = time.time()
25     for i in range(10000):
26         rand = random.randint(20000, 100000000)
27         print(i, rand, '| -> ', calculate_prime_factors(rand))
28     t1 = time.time()
29     total_time = t1 - t0
30     print("Execution Time: {}".format(total_time))
31
32
33 if __name__ == '__main__':
34     main()
35

```

# Factorisation concurrente

- Voyons maintenant comment nous pouvons améliorer les performances de ce programme en utilisant plusieurs processus
- Afin de diviser cette charge de travail, nous allons définir une fonction **executeProc** qui, au lieu de générer 10 000 nombres aléatoires à factoriser, générera 1 000 nombres aléatoires
- Nous allons créer 10 processus, et exécuter la fonction 10 fois, de sorte que le nombre total de calculs devrait être exactement le même que lorsque nous avons effectué le test séquentiel

```
29020301 -> [29020301]
95560538 -> [2, 19, 23, 31, 3527]
8703773 -> [13, 607, 1103]
65542457 -> [19, 3449603]
22495699 -> [401, 56099]
Execution Time: 1.3285346031188965
```

```
1 #!/usr/bin/env python
2 # -*- coding: utf-8 -*-
3
4 import time
5 import random
6 from multiprocessing import Process
7
8
9 def calculatePrimeFactors(n):
10     primfac = []
11     d = 2
12     while d * d <= n:
13         while (n % d) == 0:
14             primfac.append(d)
15             n //= d
16         d += 1
17     if n > 1:
18         primfac.append(n)
19     return primfac
20
21
22 def executeProc():
23     for i in range(1000):
24         rand = random.randint(20000, 100000000)
25         print(rand, '->', calculatePrimeFactors(rand))
26
27
28 def main():
29     print("Starting number crunching")
30     t0 = time.time()
31     procs = []
32     for i in range(10):
33         proc = Process(target=executeProc, args=())
34         procs.append(proc)
35         proc.start()
36     for proc in procs:
37         proc.join()
38     t1 = time.time()
39     totalTime = t1 - t0
40     print("Execution Time: {}".format(totalTime))
41
42
43 if __name__ == '__main__':
44     main()
45
```

# Concurrence vs Parallélisme

- La concurrence et le parallélisme sont deux concepts généralement confondus
- La réalité, cependant, est qu'ils sont très différents, et si vous avez conçu un logiciel concurrent au lieu d'avoir besoin d'une exécution parallèle, alors vous pourriez sérieusement affecter le véritable potentiel de performance de votre logiciel
- Pour cette raison, il est essentiel de savoir exactement ce que les deux concepts signifient afin que vous puissiez comprendre les différences
- En connaissant ces différences, vous aurez les clés pour concevoir vos propres logiciels haute performance en Python



# Comprendre la concurrence

- La concurrence est, essentiellement, de faire plusieurs choses en même temps, mais pas, spécifiquement, en parallèle
- Cela peut nous aider à améliorer les performances perçues de nos applications, et cela peut également améliorer la vitesse à laquelle nos applications fonctionnent
- La meilleure façon de voir comment la concurrence fonctionne est d'imaginer une personne travaillant sur plusieurs tâches et passant rapidement d'une tâche à l'autre
- Imaginez que cette personne travaille simultanément sur un programme et, en même temps, traite des demandes de support
- Cette personne se concentrerait principalement sur l'écriture de son programme, et rapidement le contexte passerait à la résolution d'un bug ou à la gestion d'un problème de support s'il y en avait un
- Une fois qu'ils ont terminé la tâche de support, ils peuvent à nouveau changer de contexte, pour écrire leur programme très rapidement



# Comprendre la concurrence

- Cependant, en informatique, il existe généralement deux goulets d'étranglement des performances que nous devons surveiller et éviter en écrivant nos programmes
- Il est important de connaître les différences entre les deux goulets d'étranglement
- Si vous essayez d'appliquer la concurrence à un goulot d'étranglement basé sur le processeur, alors vous constaterez que le programme commence à voir une diminution des performances
- Et si vous avez essayé d'appliquer le parallélisme à une tâche qui nécessite réellement une solution concurrente, vous pouvez à nouveau voir les mêmes performances

# Propriétés d'un système concurrent

- Tous les systèmes concurrents partagent un ensemble de propriétés similaire
- Ceux-ci peuvent être définis comme suit :
  - **Acteurs multiples** : Ceci représente les différents processus et threads qui essaient tous de progresser activement sur leurs propres tâches. Nous pourrions avoir plusieurs processus qui contiennent plusieurs threads essayant tous de s'exécuter en même temps
  - **Ressources partagées** : Cette fonctionnalité représente la mémoire, le disque et les autres ressources que les acteurs du groupe précédent doivent utiliser pour effectuer ce qu'ils doivent faire
  - **Règles** : Il s'agit d'un ensemble strict de règles que tous les systèmes concurrents doivent suivre et qui définissent quand les acteurs peuvent et ne peuvent pas acquérir de verrous, accéder à la mémoire, modifier l'état, etc. Ces règles sont essentielles pour que ces systèmes concurrents fonctionnent, sinon, nos programmes se déchireraient les uns les autres

# Goulots d'étranglement d'E/S

- Les goulots d'étranglement d'E/S sont des goulots d'étranglement où votre ordinateur passe plus de temps à attendre diverses entrées et sorties qu'à traiter les informations
- Vous trouverez généralement ce type de goulot d'étranglement lorsque vous travaillez avec une application lourde en E/S
- Nous pourrions considérer votre navigateur Web standard comme un exemple d'application aux E/S lourdes
- Dans un navigateur, nous passons généralement beaucoup plus de temps à attendre que les requêtes réseau se terminent pour charger des feuilles de style, des scripts ou des pages HTML plutôt que de les afficher à l'écran
- Si la vitesse à laquelle les données sont demandées est plus lente que la vitesse à laquelle elles sont consommées, alors vous avez un goulot d'étranglement d'E/S

# Goulots d'étranglement d'E/S

- L'un des principaux moyens d'améliorer la vitesse de ces applications est soit d'améliorer la vitesse des E/S sous-jacentes en achetant du matériel plus coûteux et plus rapide, soit d'améliorer la façon dont nous traitons ces demandes d'E/S
- Un excellent exemple de programme lié par les goulots d'étranglement d'E/S serait un robot d'indexation Web
- L'objectif principal d'un robot d'exploration Web est désormais de parcourir le Web et d'indexer les pages Web pour qu'elles puissent être prises en compte lorsque Google exécute son algorithme de classement des résultats pour déterminer les 10 premiers résultats d'un mot clé donné

# Goulots d'étranglement d'E/S

- Nous allons commencer par créer un script très simple qui ne demande qu'une page et combien de temps il faut pour demander cette page web

```
concurrency5.py x
1  #!/usr/bin/env python
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3
4  import urllib.request
5  import time
6
7
8  def main():
9      t0 = time.time()
10     request = urllib.request.urlopen("http://www.iana.org/domains/reserved")
11     page_html = request.read()
12     t1 = time.time()
13     print("\n\nTotal Time To Fetch Page: {} Seconds\n\n".format(t1 - t0))
14
15
16  if __name__ == '__main__':
17      #
18      # Call the main() function
19      #
20      main()
21
```

```
Total Time To Fetch Page: 0.562730073928833 Seconds
```



# Goulots d'étranglement d'E/S

- Maintenant, disons que nous voulions ajouter un peu de complexité et suivre les liens vers d'autres pages afin que nous puissions les indexer dans le futur
- Nous pourrions utiliser une bibliothèque comme **BeautifulSoup** afin de rendre nos vies un peu plus faciles
- Vous remarquerez à partir de cette sortie que le temps d'aller chercher la page est supérieur à une demie seconde
- Maintenant, imaginons que si nous voulions exécuter notre robot d'exploration pour un million de pages Web différentes, notre temps d'exécution total serait environ un million de fois plus long...

```
concurrency6.py x
1  #!/usr/bin/env python
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3
4
5  import urllib.request
6  import time
7  from bs4 import BeautifulSoup
8
9
10 def main():
11     t0 = time.time()
12     req = urllib.request.urlopen("http://www.iana.org/domains/reserved")
13     t1 = time.time()
14     print("\n\nTotal Time To Fetch Page: {} Seconds".format(t1 - t0))
15     soup = BeautifulSoup(req.read(), "html.parser")
16     for link in soup.find_all('a'):
17         link.get('href')
18     t2 = time.time()
19     print("Total Exececution Time: {} Seconds\n\n".format(t2 - t0))
20
21
22 if __name__ == '__main__':
23     main()
24
25
```

```
Total Time To Fetch Page: 0.5942203998565674 Seconds
Total Exececution Time: 0.6097383499145508 Seconds
```

# Goulots d'étranglement d'E/S

- La vraie cause principale de ce temps d'exécution énorme résulterait purement et simplement du goulot d'étranglement des E/S auquel nous sommes confrontés dans notre programme
- Nous passons énormément de temps à attendre sur nos demandes réseau, et une fraction de ce temps à analyser notre page récupérée pour d'autres liens à explorer

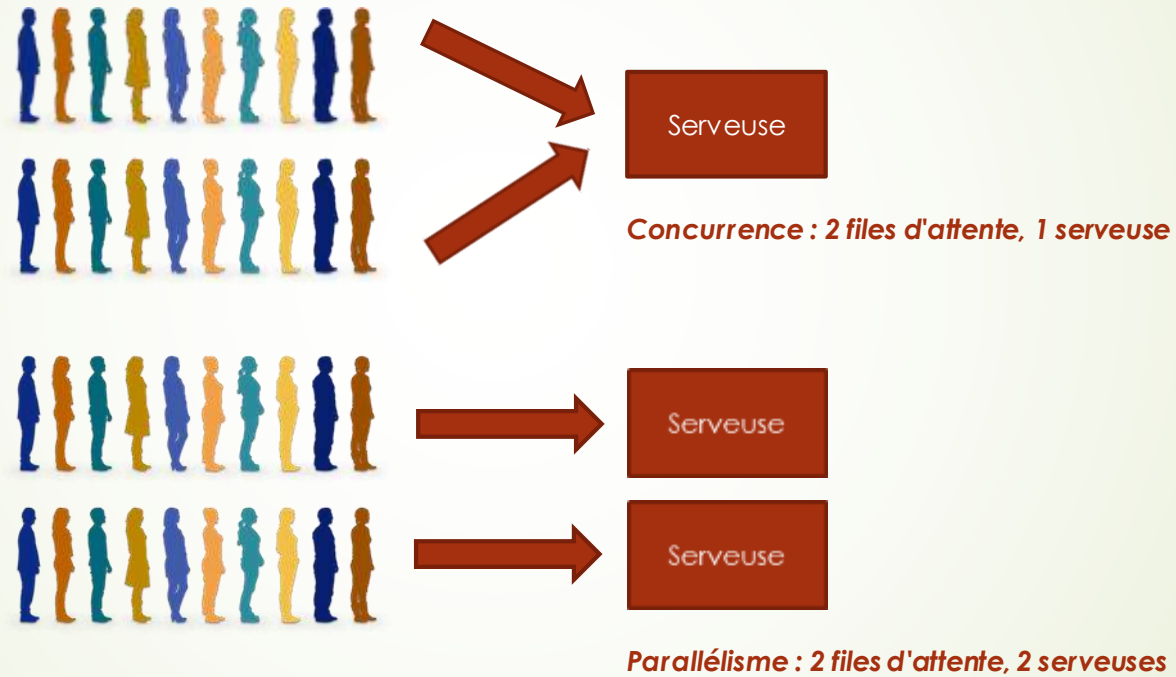
# Comprendre le parallélisme

- Au début, nous avons abordé un peu les capacités de multitraitement de Python, et comment nous pourrions l'utiliser pour tirer parti d'un plus grand nombre de cœurs de traitement dans notre matériel
- Mais que voulons-nous dire lorsque nous disons que nos programmes fonctionnent en parallèle ?
- Le parallélisme est l'art d'exécuter deux ou plusieurs actions simultanément, par opposition à la simultanéité dans laquelle vous faites des progrès sur deux ou plusieurs choses en même temps
- C'est une distinction importante, et afin d'obtenir un véritable parallélisme, nous aurons besoin de plusieurs processeurs pour exécuter nos codes en même temps

# Comprendre le parallélisme

- Une bonne analogie pour le traitement parallèle est de penser à une file d'attente pour le pain
- Si vous avez, par exemple, deux files d'attente de 20 personnes, toutes en attente d'avoir une baguette servie par la boulangère, ce serait un exemple de concurrence
- Maintenant, ajoutez une deuxième serveuse dans la boulangerie, ce serait alors un exemple de quelque chose qui se passe en parallèle
- C'est exactement comme cela que fonctionne le traitement en parallèle - chacune des serveuses dans cette boulangerie représente un noyau de traitement, et est capable de faire des progrès sur les tâches simultanément

# Comprendre le parallélisme





# Comprendre le parallélisme

- Un exemple concret qui met en évidence la véritable puissance du traitement parallèle est la carte graphique de votre ordinateur
- Ces cartes graphiques ont tendance à avoir des centaines, voire des milliers, de cœurs de traitement individuels qui vivent indépendamment, et peuvent calculer des choses en même temps
- La raison pour laquelle nous sommes en mesure d'exécuter des jeux PC haut de gamme à de telles cadences est due au fait que nous avons pu mettre autant de cœurs parallèles sur ces cartes

# Goulots d'étranglement CPU

- Un goulot d'étranglement lié à l'UC est généralement l'inverse d'un goulot d'étranglement lié aux E/S
- Ce goulot d'étranglement se trouve dans les applications qui effectuent beaucoup de calculs fastidieux ou toute autre tâche coûteuse en termes de calcul
- Ce sont des programmes pour lesquels la vitesse à laquelle ils s'exécutent est liée à la vitesse du CPU
- Si vous lancez un CPU plus rapide dans votre machine, vous devriez voir une augmentation directe de la vitesse de ces programmes
- ***Si le taux de traitement des données dépasse de loin celui auquel vous demandez des données, vous avez un goulot d'étranglement lié aux CPU***

# Concurrence et Parallélisme sur le CPU

- Comprendre les différences décrites dans les sections précédentes entre la concurrence et le parallélisme est essentiel, mais il est également très important de mieux comprendre les systèmes sur lesquels votre logiciel fonctionnera
- Avoir une appréciation des différents styles d'architecture ainsi que la mécanique de bas niveau vous aide à prendre les décisions les plus éclairées dans la conception de votre logiciel

# Single-core CPUs

- Les processeurs à un seul cœur n'exécuteront jamais qu'un seul thread à la fois, car c'est tout ce dont ils sont capables
- Cependant, afin de s'assurer que nous ne voyons pas nos applications suspendues et qu'elles ne répondent pas, ces processeurs basculent rapidement entre plusieurs threads d'exécution plusieurs milliers de fois par seconde
- Cette commutation entre threads est ce que l'on appelle un «changement de contexte», et consiste à stocker toutes les informations nécessaires pour un thread à un moment donné, puis à le restaurer à un point différent plus bas sur la ligne
- L'utilisation de ce mécanisme d'enregistrement et de restauration en continu des threads nous permet de progresser sur un certain nombre de threads dans une seconde donnée, et il semble que l'ordinateur fasse plusieurs choses à la fois
- En fait, il ne fait qu'une chose à la fois, mais à un rythme tel qu'il est imperceptible pour les utilisateurs de cette machine

# Single-core CPUs

- Lors de l'écriture d'applications multithread en Python, il est important de noter que ces commutateurs de contexte sont, par calcul, assez coûteux
- Il n'y a malheureusement aucun moyen de contourner cela, et une grande partie de la conception des systèmes d'exploitation de nos jours consiste à optimiser ces commutateurs de contexte afin de ne pas ressentir autant la douleur



# Single-core CPUs

- Les avantages des processeurs mono cœur sont les suivants :
  - Ils ne nécessitent pas de protocoles de communication complexes entre plusieurs cœurs
  - Les processeurs mono cœur nécessitent moins de puissance, ce qui les rend plus adaptés aux périphériques du type IoT
- Les processeurs mono cœurs présentent toutefois les inconvénients suivants :
  - Leur vitesse est limitée et les applications plus volumineuses les empêchent de fonctionner et de geler
  - Les problèmes de dissipation thermique imposent une limite stricte à la vitesse à laquelle un processeur mono cœur peut fonctionner

# Fréquence d'horloge

- L'une des principales limitations d'une application mono cœur s'exécutant sur une machine est la vitesse d'horloge du processeur
- Quand nous parlons de la fréquence d'horloge, nous parlons essentiellement du nombre de cycles d'horloge qu'un processeur peut exécuter chaque seconde
- Au cours des 10 dernières années, nous avons observé que les fabricants réussissaient à surpasser la loi de Moore, qui consistait essentiellement à observer que le nombre de transistors que l'on pouvait placer sur un morceau de silicium doublait à peu près tous les deux ans
- Ce doublement des transistors tous les deux ans a ouvert la voie à des gains exponentiels dans les fréquences d'horloge monoprocesseur, et les processeurs sont passés de la fréquence basse à la fréquence 4-5 GHz que nous voyons maintenant sur le processeur i7 6700k d'Intel

# Fréquence d'horloge

- Mais avec des transistors de seulement quelques nanomètres de diamètre, cela arrive inévitablement à sa fin
- Nous avons commencé à dépasser les limites de la physique et, malheureusement, si nous allons plus loin, nous commencerons à être affectés par les effets du tunnel quantique
- En raison de ces limitations physiques, nous devons commencer à regarder d'autres méthodes afin d'améliorer les vitesses auxquelles nous sommes capables de calculer les choses
- C'est ici qu'intervient le modèle d'extensibilité de Martelli

# Fréquence d'horloge

- Mais avec des transistors de seulement quelques nanomètres de diamètre, cela arrive inévitablement à sa fin
- Nous avons commencé à dépasser les limites de la physique et, malheureusement, si nous allons plus loin, nous commencerons à être affectés par les effets du tunnel quantique
- En raison de ces limitations physiques, nous devons commencer à regarder d'autres méthodes afin d'améliorer les vitesses auxquelles nous sommes capables de calculer les choses
- C'est ici qu'intervient le modèle d'extensibilité de Martelli

# Modèle d'extensibilité de Martelli

- L'auteur du "Python Cookbook", Alex Martelli, a proposé un modèle sur l'évolutivité, dont Raymond Hettinger a parlé dans son brillant exposé d'une heure sur "Thinking about Concurrency" qu'il a donné à la PyCon Russia 2016
- Ce modèle représente trois types de problèmes et programmes :
  - 1 cœur : Ceci fait référence aux programmes mono-thread et single-process
  - 2-8 cœurs: Ceci fait référence aux programmes multithread et multitraitement
  - 9+ cœurs: Ceci fait référence au calcul distribué



# Modèle d'extensibilité de Martelli

- La première catégorie, la catégorie mono cœur à un seul thread, est capable de gérer un nombre croissant de problèmes en raison de l'amélioration constante de la vitesse des processeurs à un seul cœur, et par conséquent, la seconde catégorie est rendue de plus en plus obsolète
- Nous atteindrons finalement une limite avec la vitesse à laquelle un système de base de 2-8 peut fonctionner, et nous devrons alors commencer à regarder d'autres méthodes, telles que plusieurs systèmes de CPU ou même l'informatique distribuée
- Si votre problème vaut la peine d'être résolu rapidement et nécessite beaucoup de puissance, alors l'approche sensée consiste à utiliser la catégorie informatique répartie et à faire tourner plusieurs machines et plusieurs instances de votre programme afin de résoudre vos problèmes de manière vraiment parallèle

# Modèle d'extensibilité de Martelli

- Les grands systèmes d'entreprise qui traitent des centaines de millions de requêtes sont les principaux habitants de cette catégorie
- Vous trouverez généralement que ces systèmes d'entreprise sont déployés sur des dizaines, voire des centaines, de serveurs haute performance et incroyablement puissants dans divers endroits à travers le monde

# Partage de temps - le planificateur de tâches

- L'un des éléments les plus importants du système d'exploitation est le planificateur de tâches
- Il agit comme le chef d'orchestre, et dirige tout avec une précision impeccable et un timing et une discipline incroyables
- Ce maestro n'a qu'un seul but réel, c'est de s'assurer que chaque tâche a une chance de se terminer jusqu'à l'achèvement
- Le moment et le lieu de l'exécution d'une tâche sont cependant non déterministes
- C'est-à-dire, si nous avons donné à un planificateur de tâches deux processus concurrents identiques l'un après l'autre, il n'y a aucune garantie que le premier processus se terminera en premier
- Cette nature non déterministe est ce qui rend la programmation concurrente si difficile

# Partage de temps - le planificateur de tâches

- Un excellent exemple qui met en évidence ce comportement non-déterministe est le code ci-contre
- Ici, nous avons deux threads concurrents en Python qui tentent chacun d'atteindre leur propre objectif :
- décrémenter le compteur à 1 000 ou, inversement, l'augmenter à 1 000
- Dans un processeur mono cœur, il y a la possibilité que le travailleur A réussisse à terminer sa tâche avant que le travailleur B ait une chance d'exécuter, et la même chose peut être dite pour le travailleur B
- Cependant, il y a une troisième possibilité potentielle, et c'est que le planificateur de tâches continue à basculer entre le travailleur A et le travailleur B un nombre infini de fois et ne jamais terminer

```
concurrency7.py x
1  #!/usr/bin/env python
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3
4  import threading
5  import time
6  import random
7
8  counter = 1
9
10
11 def worker_a():
12     global counter
13     while counter < 1000:
14         counter += 1
15         print("Worker A is incrementing counter to {}".format(counter))
16         sleep_time = random.randint(0, 1)
17         time.sleep(sleep_time * .5)
18
19
20 def worker_b():
21     global counter
22     while counter > -1000:
23         counter -= 1
24         print("Worker B is decrementing counter to {}".format(counter))
25         sleep_time = random.randint(0, 1)
26         time.sleep(sleep_time * .5)
27
28
29 def main():
30     t0 = time.time()
31     thread1 = threading.Thread(target=worker_a)
32     thread2 = threading.Thread(target=worker_b)
33     thread1.start()
34     thread2.start()
35     thread1.join()
36     thread2.join()
37     t1 = time.time()
38     print("Execution time {}".format(t1 - t0))
39
40
41 if __name__ == '__main__':
42     main()
43
```

# Partage de temps - le planificateur de tâches

- Le code précédent, incidemment, montre également l'un des dangers de plusieurs threads accédant à des ressources partagées sans aucune forme de synchronisation
- Il n'y a aucun moyen précis de déterminer ce qui arrivera à notre comptoir, et à ce titre, notre programme pourrait être considéré comme peu fiable



# Processeurs multi-cœurs

- Nous avons maintenant une idée de la façon dont les processeurs mono-cœur fonctionnent, mais maintenant il est temps de jeter un coup d'œil aux processeurs multi-cœurs
- Les processeurs multi-cœurs contiennent plusieurs unités de traitement indépendantes ou «noyaux»
- Chaque noyau contient tout ce dont il a besoin pour exécuter une séquence d'instructions stockées

# Processeurs multi-cœurs

- Ces noyaux suivent chacun leur propre cycle, qui consiste en le processus suivant :
  - **Récupérer** : Cette étape consiste à récupérer des instructions dans la mémoire du programme. Ceci est dicté par un compteur de programme (PC), qui identifie l'emplacement de l'étape suivante à exécuter
  - **Décoder** : Le noyau convertit l'instruction qu'il vient d'extraire et la convertit en une série de signaux qui déclencheront d'autres parties du processeur
  - **Exécuter** : Enfin, nous exécutons l'étape d'exécution. C'est ici que nous exécutons l'instruction que nous venons d'extraire et de décoder, et les résultats de cette exécution sont ensuite stockés dans un registre CPU
- Avoir plusieurs cœurs nous offre l'avantage de pouvoir travailler indépendamment sur plusieurs cycles Fetch -> Decode -> Execute
- Ce style d'architecture nous permet de créer des programmes plus performants qui tirent parti de cette exécution parallèle

# Processeurs multi-cœurs

- Les avantages des processeurs multi-cœurs sont les suivants :
  - Nous ne sommes plus limités par les mêmes limitations de performances qu'un processeur mono-cœur
  - Les applications capables de tirer parti de plusieurs cœurs auront tendance à fonctionner plus rapidement si elles sont bien conçues
- Les inconvénients des processeurs multi-cœurs :
  - Ils nécessitent plus de puissance que votre processeur mono-cœur typique
  - La communication inter-cœurs n'est pas d'une exploitation simple
  - Nous avons plusieurs façons de le faire, sur lesquelles nous reviendrons

# Styles d'architecture de systèmes

- Lors de la conception de vos programmes, il est important de noter qu'il existe un certain nombre de styles d'architecture de mémoire différents qui répondent aux besoins d'une gamme de cas d'utilisation différents
- Un style d'architecture de la mémoire peut être excellent pour les tâches de calcul parallèle et l'informatique scientifique, mais il est quelque peu compliqué en ce qui concerne vos tâches informatiques domestiques standard

# Styles d'architecture de systèmes

- Lorsque nous catégorisons ces différents styles, nous avons tendance à suivre une taxonomie proposée par un homme nommé Michael Flynn en 1972
- Cette taxonomie définit quatre styles différents d'architecture informatique
- Ceux-ci sont :
  - SISD : single instruction stream, single data stream
  - SIMD : single instruction stream, multiple data stream
  - MISD : multiple instruction stream, single data stream
  - MIMD: multiple instruction stream, multiple data stream

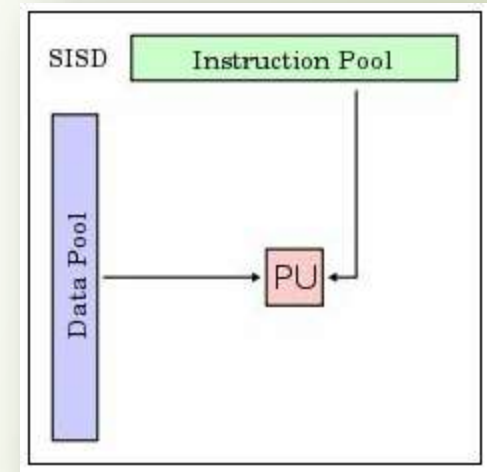


# SISD

- Flux d'instructions uniques, flux de données uniques ont tendance à être vos systèmes monoprocesseur
- Ces systèmes ont un flux séquentiel de données qui les reçoit, et une seule unité de traitement qui est utilisée pour exécuter ce flux
- Ce style d'architecture représente généralement les machines "Von Neumann" classiques, et pendant un grand nombre d'années, avant que les processeurs multi-coeurs deviennent populaires, cela représentait un ordinateur domestique typique
- Vous avez un seul processeur qui gère tout ce dont vous avez besoin
- Ceux-ci, cependant, seraient incapables de choses telles que le parallélisme d'instruction et le parallélisme de données, et des choses telles que le traitement de graphiques étaient incroyablement imposantes sur ces systèmes

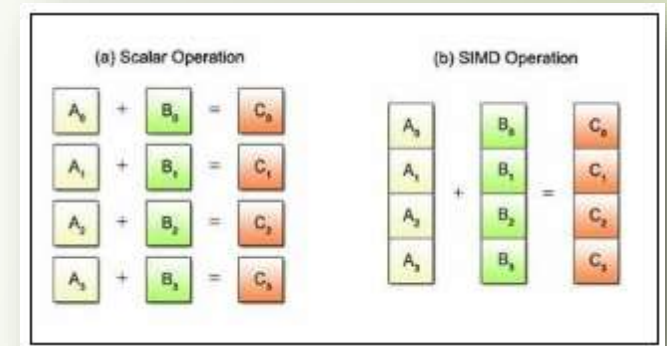
# SISD

- La figure suivante montre un aperçu de l'aspect d'un système monoprocesseur
- Il comporte une source de données traitée par une seule unité de traitement
- Ce style d'architecture présente tous les avantages et les inconvénients que nous avons soulignés plus haut dans le chapitre lorsque nous couvrions les processeurs mono-cœur
- Un exemple de monoprocesseur pourrait être l'Intel Pentium 4.



# SIMD

- SIMD (flux d'instructions unique, flux de données multiples)
- L'architecture de flux de données multiples est la mieux adaptée pour travailler avec des systèmes qui traitent beaucoup de multimédia
- Ceux-ci sont idéaux pour faire des choses telles que les graphiques 3D en raison de la façon dont ils peuvent manipuler des vecteurs
- Par exemple, disons que vous avez deux tableaux distincts, [10,15,20,25] et [20, 15,10, 5]
- Dans une architecture SIMD, vous pouvez les ajouter en une opération pour obtenir [30,30,30,30]
- Si nous devons le faire sur l'architecture scalaire, nous devons effectuer quatre opérations d'ajout distinctes, comme illustré dans la figure ci-contre



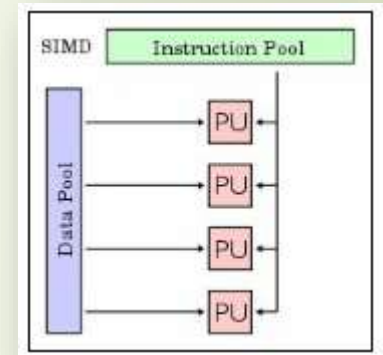
# SIMD

- Le meilleur exemple de ce style d'architecture peut être trouvé dans votre unité de traitement graphique
- Dans la programmation graphique OpenGL, vous avez des objets appelés Vertex Array Objects ou VAO, et ces VAO contiennent généralement plusieurs Vertex Buffer Objects qui décrivent un objet 3D donné dans un jeu
- Si quelqu'un devait, par exemple, déplacer son personnage, chaque élément de chaque objet Vertex Buffer devrait être recalculé incroyablement rapidement afin de nous permettre de voir le personnage se déplacer doucement sur nos écrans
- C'est là que brille la puissance de l'architecture SIMD
- Nous passons tous nos éléments dans des VAO distincts
- Une fois que ces VAO ont été peuplés, nous pouvons alors dire que nous voulons tout multiplier dans ce VAO avec une matrice de rotation
- Cela conduit alors très rapidement à effectuer la même action sur chaque élément beaucoup plus efficacement qu'une architecture non-vectorielle ne pourrait le faire



# SIMD

- Le diagramme suivant montre une vue d'ensemble de haut niveau d'une architecture SIMD
- Nous avons plusieurs flux de données, qui peuvent représenter plusieurs vecteurs, et un certain nombre d'unités de traitement, toutes capables d'agir sur une seule instruction à un moment donné
- Les cartes graphiques ont généralement des centaines d'unités de traitement individuelles
- Les principaux avantages de SIMD sont les suivants :
  - Nous sommes en mesure d'effectuer la même opération sur plusieurs éléments en utilisant une instruction
  - Comme le nombre de cœurs sur les cartes graphiques modernes augmente, ainsi le débit de ces cartes, grâce à cette architecture utiliser tous les avantages de ce style d'architecture



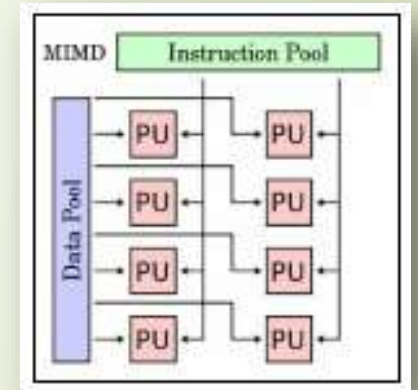


# MISD

- Les flux d'instructions multiples, les flux de données uniques ou le MISD est un style d'architecture quelque peu mal aimé, sans aucun exemple réel actuellement disponible commercialement
- Il est généralement assez difficile de trouver un cas d'utilisation dans lequel un style d'architecture MISD est approprié, et se prêterait bien à un problème
- Aucun véritable exemple d'architecture MISD n'est disponible commercialement aujourd'hui

# MIMD

- Les flux d'instructions multiples, les flux de données multiples constituent la taxonomie la plus diversifiée et encapsulent tous les processeurs multi-cœurs modernes
- Chacun des cœurs qui composent ces processeurs est capable de fonctionner indépendamment et en parallèle
- Contrairement à nos machines SIMD, les machines basées sur MIMD sont capables d'exécuter un certain nombre d'opérations distinctes sur plusieurs jeux de données en parallèle, par opposition à une seule opération sur plusieurs jeux de données
- Le diagramme ci-contre montre un exemple d'un certain nombre d'unités de traitement différentes, toutes avec un certain nombre de flux de données d'entrée différents agissant tous indépendamment
- Un multiprocesseur normal utilise typiquement l'architecture MIMD.



# Style d'architecture de mémoire informatique

- Lorsque nous commençons à accélérer nos programmes en introduisant des concepts tels que la concurrence et le parallélisme, nous commençons à faire face à de nouveaux défis qui doivent être réfléchis et traités de manière appropriée
- L'un des plus grands défis auxquels nous sommes confrontés est la vitesse à laquelle nous pouvons accéder aux données
- Il est important de noter à ce stade que si nous ne pouvons pas accéder aux données assez rapidement, cela devient un goulot d'étranglement pour nos programmes, et peu importe comment nous concevons nos systèmes de façon experte, nous ne verrons jamais de gains de performance

# Style d'architecture de mémoire informatique

- Les concepteurs d'ordinateurs recherchent de plus en plus des moyens d'améliorer la facilité avec laquelle nous pouvons développer de nouvelles solutions parallèles aux problèmes
- L'une des façons dont ils ont réussi à améliorer les choses est de fournir un espace d'adressage physique unique auquel tous nos multiples cœurs peuvent accéder au sein d'un processeur
- Cela nous enlève une certaine quantité de complexité, en tant que programmeurs, et nous permet de nous concentrer plutôt sur la sécurité de notre code
- Il existe un certain nombre de ces différents styles d'architecture utilisés dans un large éventail de scénarios différents
- Les deux styles architecturaux principaux utilisés par les concepteurs de systèmes ont tendance à être ceux qui suivent un modèle d'accès mémoire uniforme ou un modèle d'accès mémoire non uniforme, respectivement UMA et NUMA

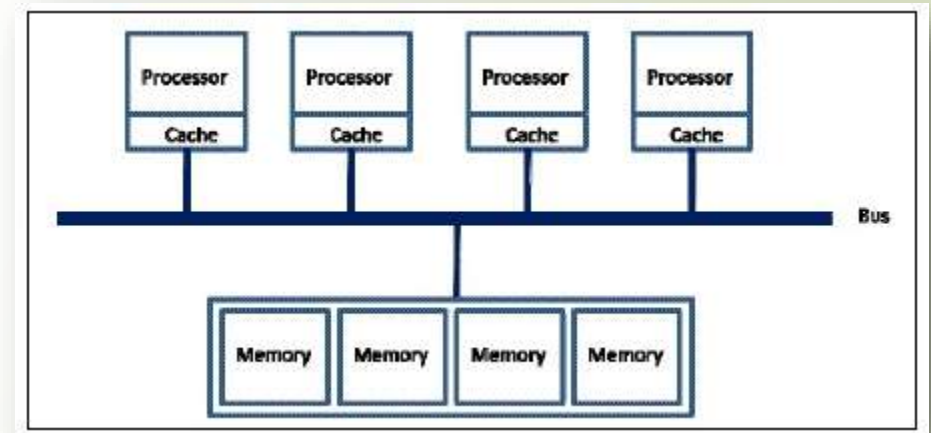
# UMA

- UMA (Uniform Memory Access) est un style d'architecture qui dispose d'un espace mémoire partagé pouvant être utilisé de manière uniforme par n'importe quel nombre de cœurs de traitement
- En termes simples, cela signifie qu'indépendamment de l'endroit où ce noyau réside, il pourra accéder directement à un emplacement mémoire en même temps, quelle que soit la proximité de la mémoire
- Ce style d'architecture est également connu sous le nom de multiprocesseurs à mémoire partagée symétrique ou SMP en abrégé.



# UMA

- L'image suivante montre comment un système de type UMA pourrait être assemblé
- Chaque processeur s'interface avec un bus, qui effectue l'ensemble de l'accès à la mémoire
- Chaque processeur ajouté à ce système augmente la pression sur la bande passante du bus, et nous ne sommes donc pas en mesure de l'adapter de la même manière que nous le ferions si nous utilisions une architecture NUMA



# UMA

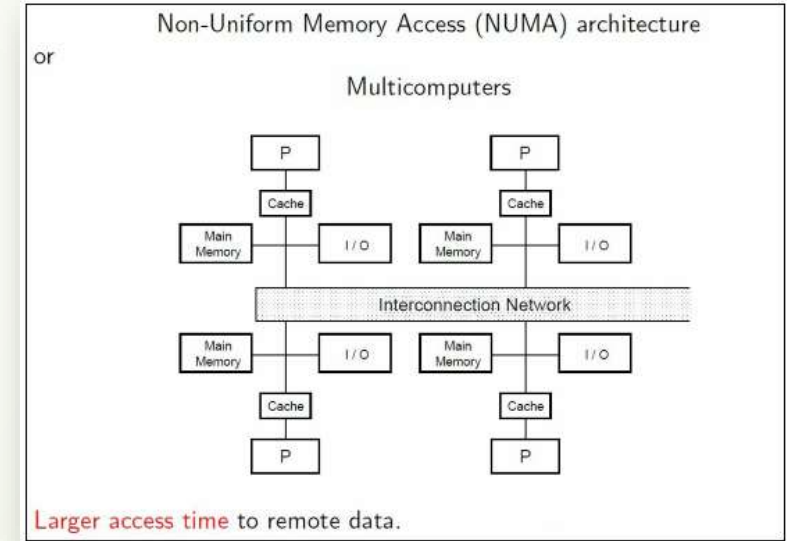
- Les avantages de l'UMA sont les suivants :
  - Tout l'accès à la RAM prend exactement le même laps de temps
  - Le cache est cohérent et consistant
  - La conception du matériel est plus simple
- Cependant, il existe un inconvénient de UMA :
  - les systèmes UMA disposent d'un bus mémoire à partir duquel tous les systèmes accèdent à la mémoire
  - Malheureusement, cela présente des problèmes de mise à l'échelle

# NUMA

- NUMA (accès mémoire non uniforme) est un style d'architecture dans lequel l'accès à la mémoire peut être plus rapide que d'autres en fonction du processeur demandé
- Cela peut être dû à l'emplacement du processeur par rapport à la mémoire
- Juste après, un diagramme qui montre exactement comment un certain nombre de processeurs s'interconnectent dans le style NUMA
- Chacun a son propre cache, l'accès à la mémoire principale, et des E/S indépendantes, et chacun est connecté au réseau d'interconnexion

# NUMA

- NUMA présente un avantage majeur :
  - Les machines NUMA sont plus évolutives que leurs homologues à accès uniforme
- Les inconvénients de NUMA sont les suivants :
  - Des temps d'accès mémoire non déterministes peuvent conduire à des temps d'accès très courts si la mémoire est locale ou beaucoup plus longue fois si la mémoire est dans des emplacements de mémoire distants
  - Les processeurs doivent observer les modifications apportées par d'autres processeurs
  - Le temps qu'il faut pour observer ces modifications augmente en fonction du nombre de processeurs qui en font partie



# Vie d'un thread

- Nous avons examiné en profondeur les concepts de concurrence et de parallélisme, ainsi que certains des problèmes clés auxquels nous sommes confrontés dans les applications Python multithread
- Il est maintenant temps de voir comment nous pouvons commencer à travailler avec des threads et les manipuler selon notre volonté.
- Nous plongerons maintenant dans la vie d'un thread
- Nous aborderons différents sujets tels que :
  - Les différents états d'un thread dans Différents types de threads - Windows vs POSIX
  - Les meilleures pratiques quand il s'agit de démarrer vos propres threads
  - Comment nous pouvons vous faciliter la vie quand il s'agit de travailler avec de nombreux threads
  - Enfin, nous verrons comment nous pouvons terminer les threads et les différents modèles de multithreading



# Les threads en Python

- Avant d'entrer dans le détail de la vie d'un thread, il est important de savoir ce que nous allons instancier en termes réels
- Pour le savoir, cependant, nous aurons besoin de jeter un œil à la définition de la classe **Thread** de Python qui peut être trouvée dans **threading.py**
- Dans ce fichier, vous devriez voir la définition de classe pour la classe Thread
- Elle a une fonction constructeur qui ressemble à ceci :

```
755 def __init__(self, group=None, target=None, name=None,  
756               args=(), kwargs=None, *, daemon=None):
```

# Les threads en Python

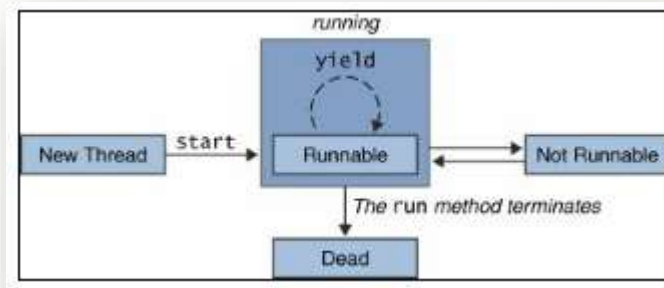
- Ce constructeur précédent prend en compte cinq arguments réels, qui sont définis comme suit dans cette définition de classe :
  - **group** : C'est un paramètre spécial qui est réservé pour une future extension
  - **target** : Ceci est l'objet callable à appeler par la méthode **run()**. Si il n'est pas transmis, cette valeur par défaut est None et rien ne sera démarré
  - **name** : Ceci est le nom du thread
  - **args** : C'est l'argument tuple pour l'invocation de la cible. Il vaut par défaut **()**
  - **kwargs** : Ceci est un dictionnaire d'arguments de mots-clés pour appeler le constructeur de la classe de base

# Etats possibles des threads

- Les threads peuvent exister dans cinq états distincts : running, not-running, runnable, starting et ended
- Lorsque nous créons un thread, nous n'avons généralement pas alloué de ressources à ce thread pour le moment
- Il n'existe dans aucun état, car il n'a pas été initialisé, et il ne peut être démarré ou arrêté
- **Nouveau thread** : Dans l'état du nouveau thread, notre thread n'a pas démarré et aucune ressource n'a été allouée. C'est simplement une instance d'un objet
- **Executable** : C'est l'état où le thread est en attente d'exécution, il dispose de toutes les ressources nécessaires pour continuer, et la seule chose qui le retient est que le planificateur de tâches ne l'a pas planifié
- **Exécution** : dans cet état, le thread fait des progrès - il exécute la tâche pour laquelle il a été conçu et a été choisi par le planificateur de tâches pour l'exécuter. De cet état, notre thread peut entrer dans un état mort si nous choisissons de le tuer, ou il pourrait entrer dans un état **Not-running**
- **Not-running** : C'est quand le thread a été suspendu d'une manière ou d'une autre. Cela peut être dû à un certain nombre de raisons, telles que l'attente de la réponse d'une demande d'E/S longue durée. Ou il pourrait être délibérément bloqué jusqu'à ce qu'un autre thread ait terminé son exécution
- **Dead** : Un thread peut atteindre cet état de deux manières différentes. Il peut, tout comme nous, mourir de causes naturelles ou être tué de façon anormale

# Etats possibles des threads

- Le diagramme suivant représente les cinq états différents dans lesquels un thread peut se trouver ainsi que les transitions possibles d'un état à un autre :



# Etats possibles des threads

- Alors maintenant que nous connaissons les différents états dans lesquels nos threads peuvent être, comment cela se traduit-il dans nos programmes Python ?
- Jetez un œil au code suivant :

```
7
8
9  def worker():
10     print("Thread entered 'Runnig' state")
11     # Entering 'Not runnable' state
12     time.sleep(3)
13     # Thread completes its task and terminates
14     print("Thread is terminating")
15
16  def main():
17     # At this point in time, the thread has no state
18     # it hasn't been allocated any system resources
19     t = threading.Thread(target=worker)
20     # When we call myThread.start(), Python allocates
21     # the necessary system
22     # resources in order for our thread to run and
23     # then calls the thread's # run method.
24     # It goes from 'Starting' state to 'Runnable'
25     # but not running
26     t.start()
27     # Here we join the thread and when this method
28     # is called # our thread goes into a 'Dead' state.
29     # It has finished the job that it was intended to do.
30     t.join()
31     print("Thread has entered a 'Dead' state")
32
33
34  if __name__ == '__main__':
35     main()
36
```



# Différents types de threads

- Python simplifie la plupart des complications des API de threads de niveau inférieur et nous permet de nous concentrer sur la création de systèmes encore plus complexes
- Non seulement cela, il nous permet d'écrire du code portable qui peut tirer parti des threads POSIX ou Windows en fonction du système d'exploitation sur lequel nous exécutons notre code
- Mais que voulons-nous dire quand nous mentionnons des choses comme les threads POSIX ou les threads Windows ?

# Threads POSIX

- Quand nous parlons de threads POSIX, nous parlons de threads qui sont implémentés pour suivre la norme IEEE POSIX 1003.1c
- Cette norme a été enregistrée en tant que marque déposée de la fondation IEEE et a été initialement développée afin de standardiser l'implémentation des threads sur une gamme de matériel sur les systèmes UNIX
- Toutes les implémentations de threads qui suivent cette norme sont généralement appelées threads POSIX ou PThreads

# Démarrer un thread

- En Python, il existe plusieurs façons de démarrer un thread
- Lorsque nous avons une tâche relativement simple que nous souhaitons multithread, nous avons la possibilité de la définir comme une seule fonction
- Dans l'exemple suivant, nous avons une fonction très simple qui dort juste pour un intervalle de temps aléatoire
- Cela représente une fonctionnalité très simple, et est idéal pour encapsuler une fonction simple, puis passer cette fonction simple comme cible pour un nouvel objet `threading.Thread` comme vu dans le code précédent

```
1 #!/usr/bin/env python
2 # -*- coding: utf-8 -*-
3
4 import threading
5 import time
6 import random
7
8
9 def execute_thread(i):
10     print("Thread {} started".format(i))
11     sleepTime = random.randint(1, 10)
12     time.sleep(sleepTime)
13     print("Thread {} finished executing".format(i))
14
15
16 def main():
17     for i in range(10):
18         thread = threading.Thread(target=execute_thread, args=(i,))
19         thread.start()
20     for t in threading.enumerate():
21         print("Active Thread: {}".format(t))
22
23
24 if __name__ == '__main__':
25     main()
26
```

```
Thread 0 started
Thread 1 started
Thread 2 started
Thread 3 started
Thread 4 started
Thread 5 started
Thread 6 started
Thread 7 started
Thread 8 started
Thread 9 started
Active Thread: <MainThread(MainThread, started 8160)>
Active Thread: <Thread(Thread-2, started 9280)>
Active Thread: <Thread(Thread-7, started 1668)>
Active Thread: <Thread(Thread-10, started 15408)>
Active Thread: <Thread(Thread-9, started 15040)>
Active Thread: <Thread(Thread-4, started 9604)>
Active Thread: <Thread(Thread-5, started 6272)>
Active Thread: <Thread(Thread-6, started 7004)>
Active Thread: <Thread(Thread-1, started 9772)>
Active Thread: <Thread(Thread-8, started 1596)>
Active Thread: <Thread(Thread-3, started 1120)>
Thread 2 finished executing
Thread 5 finished executing
Thread 1 finished executing
Thread 8 finished executing
Thread 6 finished executing
Thread 9 finished executing
Thread 3 finished executing
Thread 7 finished executing
Thread 0 finished executing
Thread 4 finished executing
```

# Hériter de la classe *thread*

- Pour les scénarios qui nécessitent plus de code que ce qui peut être encapsulé dans une seule fonction, nous pouvons en fait définir une classe qui hérite directement de la classe native des threads
- Ceci est idéal pour les scénarios où la complexité du code est trop grande pour une seule fonction, et doit plutôt être divisée en plusieurs fonctions
- Bien que cela nous donne plus de flexibilité dans le traitement des threads, nous devons prendre en compte le fait que nous devons maintenant gérer notre thread dans cette classe

# Hériter de la classe *thread*

- Pour que nous puissions définir un nouveau thread qui hérite de la classe de thread native de Python, nous devons faire ce qui suit au strict minimum :
- Transmettre la classe thread à notre définition de classe
- Appeler `Thread.__init__(self)` dans notre constructeur afin que notre thread puisse s'initialiser
- Définir une fonction `run()` qui sera appelée lorsque notre thread sera démarré

```
threads-inherit.py x
1  #!/usr/bin/env python
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3
4
5  from threading import Thread
6
7
8  class WorkerThread(Thread):
9      def __init__(self):
10         super().__init__()
11
12     def run(self):
13         print("Thread is now running")
14
15
16 def main():
17     worker_thread = WorkerThread()
18     print("Created the Thread object")
19     worker_thread.start()
20     print("Started thread")
21     worker_thread.join()
22     print("Finished thread")
23
24
25 if __name__ == '__main__':
26     main()
27
```



# Forking

- Forker un processus est créer une deuxième réplique exacte du processus donné
- En d'autres termes, lorsque nous forkons quelque chose, nous le clonons et l'exécutons comme un processus enfant du processus que nous venons de cloner
- Ce processus nouvellement créé obtient son propre espace d'adressage ainsi qu'une copie exacte des données du parent et du code exécuté dans le processus parent
- Une fois créé, ce nouveau clone reçoit son propre ID de processus (PID) et est indépendant du processus parent à partir duquel il a été cloné
- **Ce mécanisme n'est pas directement disponible sous Windows (implémenté dans CygWin seulement)**

```
fork_process.py x
1  #!/usr/bin/env python
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3
4
5  import os
6
7
8  def child():
9      print("We are in the child process with PID= %d" % os.getpid())
10
11
12  def parent():
13      print("We are in the parent process with PID= %d" % os.getpid())
14      newRef = os.fork()
15      if newRef == 0:
16          child()
17      else:
18          print("We are in the parent process and our child process has PID= %d" % newRef)
19
20
21  def main():
22      parent()
23
24
25  if __name__ == '__main__':
26      main()
27
```

```
==> python3 fork_process.py
We are in the parent process with PID= 6736
We are in the parent process and our child process has PID= 9132
We are in the child process with PID= 9132
deckert@LAPTOP-FEJV2L8L /cygdrive/d/pythonworkspace/learning-python/samples
==>
```

# Forking

- Pourquoi voudriez-vous cloner un processus existant ?
- Si vous avez déjà fait une forme quelconque d'hébergement de site Web, vous avez probablement déjà rencontré Apache
- Apache utilise fortement le forking pour créer plusieurs processus serveur
- Chacun de ces processus indépendants est capable de gérer ses propres demandes dans son propre espace d'adressage
- Ceci est idéal dans ce scénario, car il nous donne une certaine protection dans la mesure où, en cas de panne ou de blocage d'un processus, les autres processus qui s'exécutent en même temps ne sont pas affectés et peuvent continuer à répondre aux nouvelles demandes

# Démoniser un thread

- Premièrement, avant de regarder les threads démons, je pense qu'il est important de savoir de quoi il s'agit
- Les threads démons sont des threads qui, par définition, n'ont pas de point de terminaison défini
- Ils continueront à fonctionner indéfiniment jusqu'à ce que votre programme se termine
- Pourquoi est-ce utile ?
- Supposons, par exemple, que vous ayez un équilibreur de charge qui envoie des demandes de service à plusieurs instances de votre application

# Démoniser un thread

- Vous pouvez avoir une forme de service de registre qui permet à votre équilibreur de charge de savoir où envoyer ces demandes, mais comment ce registre de service connaît-il l'état de votre instance ?
- Généralement, dans ce scénario, nous envoyons à intervalles réguliers un paquet appelé "pulsation" ou "keep alive" pour indiquer à notre service de registre : "Hey, je suis toujours 200!"
- Cet exemple est un cas d'utilisation principal pour les threads démon au sein de notre application
- Nous pourrions migrer le travail d'envoi d'un signal de pulsation vers notre registre de service à un thread de démon, et le lancer lorsque notre application démarre
- Ce thread démon sera ensuite placé en arrière-plan de notre programme, et enverra périodiquement cette mise à jour sans aucune intervention de notre part
- Ce qui est encore mieux, c'est que notre thread démon sera tué sans que nous ayons à nous en soucier quand notre instance s'arrêtera

# Démoniser un thread

## ➔ Exemple de thread démon

```
Standard thread started
Sending heartbeat signal 1
Sending heartbeat signal 2
Sending heartbeat signal 3
Sending heartbeat signal 4
Sending heartbeat signal 5
Sending heartbeat signal 6
Sending heartbeat signal 7
Sending heartbeat signal 8
Sending heartbeat signal 9
Sending heartbeat signal 10
Standard thread stopped
```

```
daemon_thread.py x
1  #!/usr/bin/env python
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3
4  import threading
5  import time
6
7
8  def standard_thread():
9      print("Standard thread started")
10     time.sleep(20)
11     print("Standard thread stopped")
12
13
14  def daemon_thread():
15     i = 1
16     while True:
17         print("Sending heartbeat signal {}".format(i))
18         i += 1
19         time.sleep(2)
20
21
22  def main():
23     standardThread = threading.Thread(target=standard_thread)
24     daemonThread = threading.Thread(target=daemon_thread)
25     daemonThread.setDaemon(True)
26     standardThread.start()
27     daemonThread.start()
28
29
30  if __name__ == '__main__':
31     main()
32
```



# Démarrage de nombreux threads

- Le premier exemple que nous verrons est comment nous pouvons démarrer plusieurs threads en même temps
- Nous pouvons créer plusieurs objets threads en utilisant une boucle **for**, puis en les démarrant dans la même boucle **for**
- Dans l'exemple suivant, nous définissons une fonction qui prend un nombre entier et qui dort pendant une durée aléatoire, en imprimant les deux quand elle commence et se termine
- Nous créons ensuite une boucle for qui boucle jusqu'à 10 et crée 10 objets thread distincts dont la cible est définie sur notre fonction `execute_thread`
- Il démarre ensuite l'objet thread que nous venons de créer, puis nous imprimons les threads actifs en cours.

# Démarrage de nombreux threads

➡ Exemple

```
multiple_threads.py x
1  #!/usr/bin/env python
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3
4  import threading
5  import time
6  import random
7
8
9  def execute_thread(i):
10     print("Thread {} started".format(i))
11     sleep_time = random.randint(1, 10)
12     time.sleep(sleep_time)
13     print("Thread {} finished".format(i))
14
15
16 def main():
17     for i in range(10):
18         thread = threading.Thread(target=execute_thread, args=(i,))
19         thread.start()
20         print("Active threads:", threading.enumerate())
21
22
23 if __name__ == '__main__':
24     main()
25
```

# Ralentir les programmes en utilisant des threads

- En travaillant avec des threads, il est important de savoir que démarrer des centaines de threads et les lancer tous sur un problème spécifique n'améliorera probablement pas les performances de votre application
- Il est très probable que si vous lancez des centaines ou des milliers de threads, vous pourriez, en fait, tuer complètement la performance

# Obtenir le nombre total de threads actifs

- Parfois, lorsque vous souhaitez, par exemple, interroger l'état de votre application, vous pouvez interroger le nombre de threads actifs en cours d'exécution dans votre programme Python
- Heureusement, le module de threading natif de Python nous permet facilement de l'obtenir avec un simple appel comme celui démontré dans l'extrait de code suivant :

```
threads_count.py
1  #!/usr/bin/env python
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3
4  import threading
5  import random
6  import time
7
8
9  def worker(i):
10     time.sleep(random.randint(2, 10))
11
12
13  def main():
14     for i in range(5000):
15         t = threading.Thread(target=worker, args=(i,))
16         t.start()
17         count = threading.active_count()
18         while count > 1:
19             count = threading.active_count()
20             print("{} active threads".format(count))
21             time.sleep(0.5)
22
23
24  if __name__ == '__main__':
25     main()
26
```

```
5001 active threads
5001 active threads
5001 active threads
4834 active threads
4434 active threads
4277 active threads
3892 active threads
3742 active threads
3349 active threads
3176 active threads
2816 active threads
2610 active threads
2238 active threads
2060 active threads
1723 active threads
1519 active threads
1149 active threads
966 active threads
590 active threads
373 active threads
1 active threads
```

Process finished with exit code 0

# Obtenir le thread courant

- Un moyen simple et rapide de déterminer le fil sur lequel nous travaillons, nous pouvons utiliser la fonction `threading.current_thread()`, comme indiqué dans l'exemple suivant :

```
threads_current.py x
1  #!/usr/bin/env python
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3
4  import threading
5
6
7  def worker():
8      print("Current thread is {}".format(threading.current_thread()))
9
10
11 def main():
12     threads = []
13     for i in range(10):
14         thread = threading.Thread(target=worker)
15         thread.start()
16         threads.append(thread)
17     for thread in threads:
18         thread.join()
19
20
21 if __name__ == '__main__':
22     main()
23
```

```
Current thread is <Thread(Thread-1, started 27356)>
Current thread is <Thread(Thread-2, started 25396)>
Current thread is <Thread(Thread-3, started 24708)>
Current thread is <Thread(Thread-4, started 27076)>
Current thread is <Thread(Thread-5, started 24276)>
Current thread is <Thread(Thread-6, started 24512)>
Current thread is <Thread(Thread-7, started 24944)>
Current thread is <Thread(Thread-8, started 24484)>
Current thread is <Thread(Thread-9, started 24784)>
Current thread is <Thread(Thread-10, started 23784)>
```

```
Process finished with exit code 0
```



# Thread principal

- Tous les programmes Python comportent au moins un thread
- Ce thread unique est le thread principal
- En Python, nous sommes en mesure d'appeler la fonction `main_thread()`, bien nommée, où que nous soyons pour récupérer l'objet principal

```
threads_main.py x
2  #-*- coding: utf-8 -*-
3
4  import threading
5  import time
6
7
8  def worker():
9      print("Child thread starting")
10     time.sleep(1)
11     print("Current thread: {}".format(threading.current_thread()))
12     print("Main thread: {}".format(threading.main_thread()))
13
14
15 def main():
16     threads = []
17     for i in range(5):
18         thread = threading.Thread(target=worker)
19         thread.start()
20         threads.append(thread)
21     for thread in threads:
22         thread.join()
23
24
25 if __name__ == '__main__':
26     main()
27
```

```
Child thread starting
Child thread starting
Child thread starting
Child thread starting
Child thread starting
Current thread: <Thread(Thread-2, started 24916)>
Current thread: <Thread(Thread-3, started 26748)>
Main thread: <_MainThread(MainThread, started 28864)>
Current thread: <Thread(Thread-5, started 23928)>
Main thread: <_MainThread(MainThread, started 28864)>
Current thread: <Thread(Thread-4, started 25900)>
Main thread: <_MainThread(MainThread, started 28864)>
Current thread: <Thread(Thread-1, started 25924)>
Main thread: <_MainThread(MainThread, started 28864)>
Main thread: <_MainThread(MainThread, started 28864)>

Process finished with exit code 0
```

# Identifier les threads

- Dans certains scénarios, il peut être très utile de pouvoir distinguer les différents threads
- Dans certains cas, votre application peut être composée de centaines de threads différents, et les identifier peut vous aider à résoudre vos problèmes de débogage et à identifier les problèmes rencontrés avec votre programme sous-jacent
- Dans les systèmes massifs, il est judicieux de séparer les threads en groupes s'ils exécutent des tâches différentes
- Supposons, par exemple, que vous ayez une application qui soit à la fois à l'écoute des changements de cours des actions entrantes et qui tente également de prédire où ira ce cours
- Vous pouvez, par exemple, avoir deux groupes de threads différents ici : un groupe à l'écoute des changements et l'autre effectuant les calculs nécessaires
- Avoir des conventions de nommage différentes pour les threads qui font l'écoute et les threads qui font les calculs pourrait rendre votre travail de débogage beaucoup plus facile

# Identifier les threads

➔ Exemple :

```
Thead Worker_A-0 started
Thead Worker_A-1 started
Thead Worker_B-0 started
Thead Worker_B-1 started
Thead Worker_B-0 finished
Thead Worker_A-0 finished
Thead Worker_B-1 finished
Thead Worker_A-1 finished
Process finished with exit code 0
```

```
threads_naming.py x
1  #!/usr/bin/env python
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3
4  import threading
5  import time
6  import random
7
8
9  def worker_a():
10     print("Thead {} started".format(threading.current_thread().getName()))
11     time.sleep(random.randint(1, 2))
12     print("Thead {} finished".format(threading.current_thread().getName()))
13
14
15  def worker_b():
16     print("Thead {} started".format(threading.current_thread().getName()))
17     time.sleep(random.randint(1, 2))
18     print("Thead {} finished".format(threading.current_thread().getName()))
19
20
21  def main():
22     threads = []
23     for i in range(2):
24         thread = threading.Thread(target=worker_a, name='Worker_A-' + str(i))
25         thread.start()
26         threads.append(thread)
27     for i in range(2):
28         thread = threading.Thread(target=worker_b, name='Worker_B-' + str(i))
29         thread.start()
30         threads.append(thread)
31     for thread in threads:
32         thread.join()
33
34
35  if __name__ == '__main__':
36     main()
37
```

# Terminer un thread

- Tuer les threads est considéré comme une mauvaise pratique, et que je déconseille activement
- Python ne fournit pas réellement une fonction de thread natif avec laquelle tuer d'autres threads, alors que cela devrait déclencher des drapeaux
- Ces threads que vous souhaitez terminer peuvent contenir une ressource critique qui doit être ouverte et fermée correctement, ou ils peuvent également être les parents de plusieurs threads enfants
- En supprimant les threads parents sans tuer leurs threads enfants, nous créons essentiellement des threads orphelins

# Meilleures pratiques pour arrêter les threads

- Si vous avez besoin d'un mécanisme d'arrêt de thread, il vous incombe de mettre en place ce mécanisme permettant un arrêt en douceur plutôt qu'un "assassinat"
- Cependant, il existe une solution de contournement
- Alors que les threads ne possèdent peut-être pas de mécanisme natif de terminaison, les processus disposent en fait d'un tel mécanisme
- Comme vous devriez le savoir maintenant, les processus sont essentiellement des versions plus robustes des threads, et bien que cela ne soit pas idéal, dans certaines situations vous devez vous assurer que vos programmes peuvent s'arrêter normalement
- Cela se présente comme une solution bien plus élégante que votre propre système terminaison de thread



# Processus orphelins

- Les processus orphelins sont des processus qui n'ont pas de processus parent actif
- Ils utilisent les ressources du système et n'offrent aucun avantage, et la seule façon de les tuer est d'énumérer les processus vivants, puis de les tuer

# Comment le système d'exploitation gère les threads

- Maintenant que nous avons jeté un coup d'œil sur le cycle de vie d'un thread, il est important de savoir comment ces threads fonctionnent réellement dans nos machines
- Comprendre des choses comme le modèle multithreading et comment les threads Python sont mappés aux threads du système est important pour prendre les bonnes décisions lors de la conception de votre logiciel haute performance

# Création de processus par rapport aux threads

- Un processus, comme nous l'avons vu, est une version plus lourde d'un thread simple dans le sens où nous pouvons faire des choses comme faire tourner plusieurs threads dans un processus
- Ils peuvent effectuer plus de tâches liées au processeur mieux qu'un thread standard en raison du fait qu'ils ont chacun leur propre instance GIL séparée
- Cependant, il est important de noter que même si ceux-ci peuvent être bien meilleurs pour les CPU, ils nécessitent également beaucoup plus de ressources
- Être plus exigeant en ressources signifie qu'ils sont aussi plus chers à créer à la volée et à tuer aussi rapidement
- Dans cet exemple suivant, nous examinerons l'impact sur les performances de la rotation de plusieurs threads, et nous comparerons cela à la rotation de plusieurs processus

# Création de processus par rapport aux threads

- Maintenant, bien que le temps nécessaire pour effectuer ces deux tâches soit minime pour notre exemple relativement léger, considérez l'impact sur les performances que vous obtiendriez si vous commencez des centaines ou des milliers de processus ou de threads sur d'énormes baies de serveurs
- Une façon de lutter contre cela est de faire toute la création de processus ou de threads au début et de les stocker dans un pool afin qu'ils puissent s'endormir et attendre d'autres instructions sans que nous ayons à supporter ces coûts élevés de création

```
Total for creating 50 threads: 0.015633106231689453
Total for creating 50 processes: 0.39647436141967773

Process finished with exit code 0
```

```
1 #!/usr/bin/env python
2 # -*- coding: utf-8 -*-
3
4
5 import threading
6 from multiprocessing import Process
7 import time
8
9
10 def worker():
11     time.sleep(0.5)
12
13
14 def main():
15     t0 = time.time()
16     threads = []
17     i = 50
18     for i in range(i):
19         thread = threading.Thread(target=worker)
20         thread.start()
21         threads.append(thread)
22     t1 = time.time()
23     print('\n\nTotal for creating {} threads: {}'.format(i + 1, t1 - t0))
24     for thread in threads:
25         thread.join()
26
27     t0 = time.time()
28     procs = []
29     i = 50
30     for i in range(i):
31         proc = Process(target=worker)
32         proc.start()
33         procs.append(proc)
34     t1 = time.time()
35     print('Total for creating {} processes: {}'.format(i + 1, t1 - t0))
36     for proc in procs:
37         proc.join()
38
39
40 if __name__ == '__main__':
41     main()
42
```

# Modèles multithread

- Le début de ce document fournit une brève introduction à la concurrence, où nous avons parlé des deux types distincts de threads que nous avons sur une seule machine
- Il s'agissait de threads utilisateur et de threads du noyau, et il est utile de savoir comment ils se mêlent, ainsi que les différentes façons de les mêler
- Au total, il existe trois différents styles de mappage :
  - Un thread utilisateur vers un thread noyau
  - Plusieurs threads utilisateur vers un thread noyau
  - Plusieurs threads utilisateur vers plusieurs threads noyau
- Dans Python, nous avons généralement un mappage d'un thread utilisateur sur un thread noyau
- Ainsi, chaque thread que vous créez dans vos applications multithread occupera une quantité de ressources significative sur votre machine.

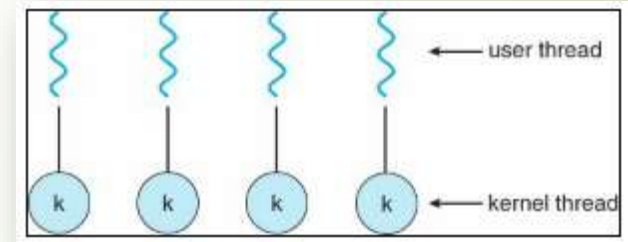


# Modèles multithread

- Cependant, il existe certains modules dans l'écosystème Python qui vous permettent d'implémenter une fonctionnalité multithread à votre programme tout en restant sur un seul thread
- L'un des exemples les plus significatif est le module **asyncio**

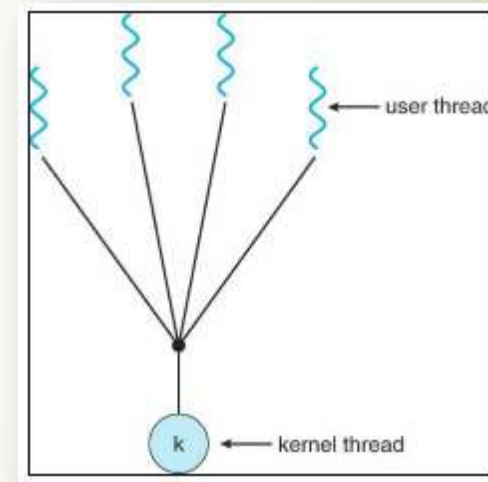
# Mappage de threads un-à-un

- Dans ce mappage, nous voyons qu'un thread de niveau utilisateur est mappé directement à un thread au niveau du noyau
- Les mappages un-à-un peuvent être coûteux en raison des coûts inhérents à la création et à la gestion des threads au niveau du noyau, mais ils offrent des avantages dans la mesure où les threads au niveau utilisateur ne sont pas soumis au même niveau de blocage que le mappage de un à plusieurs



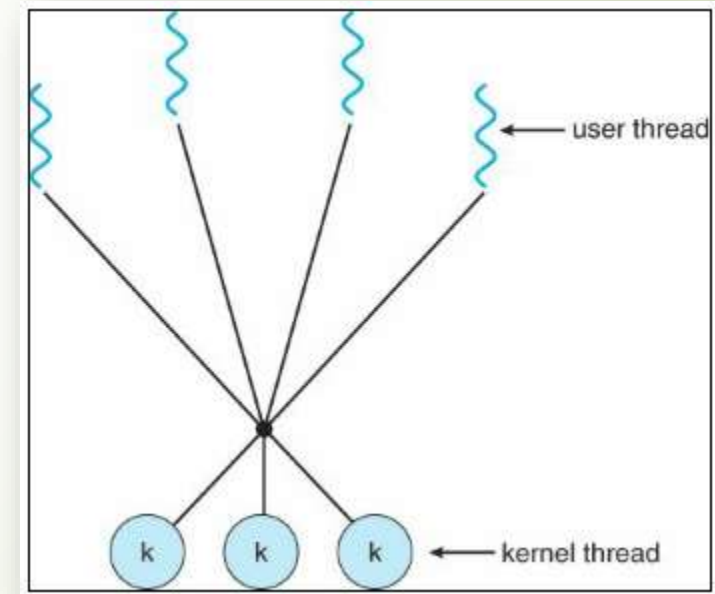
# Mappage de threads un-à-plusieurs

- Dans les mappages plusieurs à un, de nombreux threads de niveau utilisateur sont mappés à un thread au niveau du noyau solitaire
- Ceci est avantageux car nous pouvons gérer efficacement les threads de niveau utilisateur
- Cependant, si le thread au niveau utilisateur est bloqué, les autres threads mappés au thread au niveau du noyau seront également bloqués



# Mappage de threads plusieurs-à-plusieurs

- Dans ce modèle de thread, de nombreux threads de niveau utilisateur sont mappés à de nombreux threads de niveau noyau
- Cela se présente comme la solution aux insuffisances des deux modèles précédents
- Les threads individuels au niveau de l'utilisateur peuvent être mappés à une combinaison d'un seul thread au niveau du noyau ou de plusieurs threads du noyau
- Il nous offre, en tant que programmeurs, la possibilité de choisir les threads au niveau de l'utilisateur que nous souhaitons mapper aux threads au niveau du noyau, et, globalement, nous donne beaucoup de pouvoir pour garantir les performances les plus élevées lorsque nous travaillons un environnement multithread



# Synchronisation entre les threads

- Maintenant que nous avons examiné les threads, et comment nous pouvons travailler avec et créer ces threads en utilisant divers mécanismes, il est temps d'examiner certaines des primitives de synchronisation de base que nous pouvons utiliser dans nos applications multithreads
- Il ne suffit pas simplement d'ajouter plusieurs threads à votre application afin d'améliorer les performances
- Vous devez également prendre en considération les complexités telles que les situations de compétition, et vous assurer que votre code est correctement protégé contre elles



# Synchronisation entre les threads

- Vous savez donc ce que sont les threads et comment les démarrer et les terminer correctement en Python, et avec un peu de chance, vous commencez à réaliser au moins une partie de la complexité qu'il faut pour implémenter des programmes concurrents
- Mais comment nous assurer de mettre en œuvre le multithreading de manière sûre sans compromettre le déroulement de notre programme ?
- Nous allons voir certains des problèmes fondamentaux qui peuvent affecter les applications multithread si elles ne sont pas protégées

# Synchronisation entre les threads

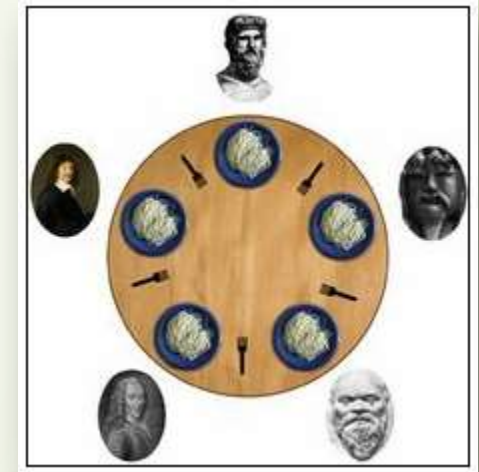
- Avant de couvrir certaines des primitives de synchronisation clés, nous devons d'abord examiner certains des problèmes pouvant survenir lors de l'utilisation des primitives
- Cela nous amène directement à l'un des problèmes les plus importants et les plus redoutés auxquels on peut être confronté lors de la conception de systèmes concurrents, c'est-à-dire un **deadlock**
- L'une des meilleures façons d'illustrer ce concept de deadlock est de regarder le problème du dîner des philosophes...

# Le diner des philosophes

- Le problème du diner des philosophes est l'une des illustrations les plus célèbres de certains des problèmes que vous pouvez rencontrer lorsque vous travaillez dans des systèmes logiciels concurrents
- C'était, à l'origine le fameux Edsger Dijkstra qui a présenté ce problème au monde
- Ce fut Tony Hoare, cependant, qui a donné au problème sa formulation plus officielle

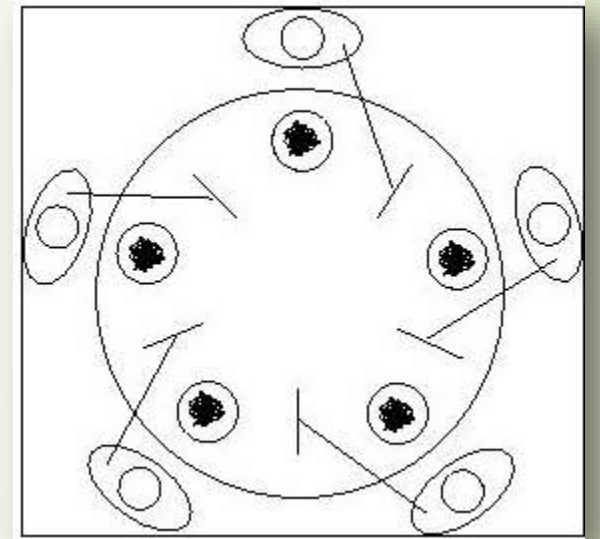
# Le diner des philosophes

- Dans ce problème, nous rencontrons cinq philosophes célèbres assis à une table ronde mangeant des bols de spaghetti
- Entre chacun de ces bols, il y a cinq fourchettes que les philosophes peuvent utiliser pour manger leur nourriture
- Pour une raison étrange cependant, ces philosophes décident qu'ils ont chacun besoin de deux des cinq fourchettes pour manger leur nourriture
- Chacun de ces philosophes, cependant, pourrait être soit en état de manger ou de penser, et chaque fois qu'ils choisissent de plonger dans la nourriture en face d'eux, ils doivent d'abord obtenir à la fois la fourche gauche et la fourche droite
- Cependant, quand un philosophe prend une fourchette, il doit attendre d'avoir mangé avant de pouvoir abandonner cette fourchette



# Le diner des philosophes

- Dans le diagramme, nous voyons juste une telle situation se produire
- Chacun des cinq philosophes a pris la fourchette gauche et est maintenant assis en train de penser jusqu'à ce que la fourchette droite soit disponible
- Puisque chaque philosophe n'abandonnera jamais sa fourchette avant d'avoir mangé, la table du dîner est dans une impasse et n'ira jamais plus loin





# Le diner des philosophes

- Ce problème illustre un problème clé que nous pouvons rencontrer lorsque nous concevons nos propres systèmes concurrents et qui repose sur des primitives de synchronisation clés (verrous) afin de fonctionner correctement
- Nos fourchettes, dans cet exemple, sont nos ressources système, et chaque philosophe représente un processus concurrent

# Le diner des philosophes

## Le programme

```
1 #!/usr/bin/env python
2 # -*- coding: utf-8 -*-
3
4 import random
5 import time
6 import threading
7
8
9 class Philosopher(threading.Thread):
10
11     def main():
12
13         fork1 = threading.Lock()
14         fork2 = threading.Lock()
15         fork3 = threading.Lock()
16         fork4 = threading.Lock()
17         fork5 = threading.Lock()
18
19         philosopher1 = Philosopher("Kant", fork1, fork2)
20         philosopher2 = Philosopher("Aristotle", fork2, fork3)
21         philosopher3 = Philosopher("Spinoza", fork3, fork4)
22         philosopher4 = Philosopher("Marx", fork4, fork5)
23         philosopher5 = Philosopher("Russell", fork5, fork1)
24
25         philosopher1.start()
26         philosopher2.start()
27         philosopher3.start()
28         philosopher4.start()
29         philosopher5.start()
30
31         philosopher1.join()
32         philosopher2.join()
33         philosopher3.join()
34         philosopher4.join()
35         philosopher5.join()
36
37 if __name__ == '__main__':
38     main()
39
```

```
9 class Philosopher(threading.Thread):
10
11     def __init__(self, name, leftFork, rightFork):
12         print("{} Has Sat Down At the Table".format(name))
13         threading.Thread.__init__(self, name=name)
14         self.leftFork = leftFork
15         self.rightFork = rightFork
16
17     def run(self):
18         print("{} has started thinking".format(threading.currentThread().getName()))
19         while True:
20             time.sleep(random.randint(1, 5))
21             print("{} has finished thinking".format(threading.currentThread().getName()))
22             self.leftFork.acquire()
23             time.sleep(random.randint(1, 5))
24             try:
25                 print("{} has acquired the left fork".format(threading.currentThread().getName()))
26
27                 self.rightFork.acquire()
28                 try:
29                     print("{} has attained both forks, currently eating".format(threading.currentThread().getName()))
30                     finally:
31                         self.rightFork.release()
32                     print("{} has released the right fork".format(threading.currentThread().getName()))
33                 finally:
34                     self.leftFork.release()
35                 print("{} has released the left fork".format(threading.currentThread().getName()))
36
```

# Le diner des philosophes

- Diagramme de concurrence de notre programme...



# Conditions de compétition

- Maintenant que nous avons regardé les deadlocks, il est temps de parler des conditions de compétition
- Les conditions de compétition sont un aspect tout aussi gênant et souvent maudit de la programmation concurrente et qui affecte des centaines, voire des milliers de programmes à travers le monde
- La définition standard d'une condition de concurrence est la suivante :
- "Une condition de compétition est le comportement d'un système électronique, logiciel ou autre dont la sortie dépend de la séquence ou du calendrier d'autres événements incontrôlables"

# Conditions de compétition

- Séparons cette définition en termes plus simples
- L'une des meilleures métaphores pour décrire une condition de concurrence est si nous imaginons l'écriture d'une application bancaire qui met à jour le solde de votre compte chaque fois que vous déposez ou retirez de l'argent de ce compte
- Imaginez, nous avons commencé avec 2.000€ sur notre compte bancaire, et disons que nous sommes sur le point de recevoir un bonus de 5.000€, parce que nous avons réussi à corriger un problème de simultanéité dans un travail qui coûtait des millions
- Maintenant, imaginez aussi que vous devez également payer un loyer de 1.000€ le même jour
- C'est là qu'une condition de compétition potentielle pourrait vous laisser de votre poche



# Conditions de compétition

- Si notre application bancaire comportait deux processus, dont l'un concernerait le retrait, le processus A, et l'autre le processus de dépôt, le processus B
- Imaginons que le processus B, qui traite des dépôts sur votre compte, lise votre solde bancaire à 2.000€
- Si le processus A devait commencer son retrait pour le loyer juste après le début du processus B, le solde de départ serait de 2.000€
- Le processus B achèverait alors sa transaction et ajouterait correctement 5.000€ à nos 2.000€, ce qui nous laisserait la somme totale de 7.000€

# Conditions de compétition

- Cependant, puisque le processus A a commencé sa transaction en pensant que le solde du compte de départ était de 2.000€, il nous laisserait involontairement moins de bonus lorsqu'il mettrait à jour notre solde bancaire final à 1.000€
- C'est un exemple typique d'une condition de concurrence dans notre logiciel, et c'est un danger très réel qui attend toujours de nous frapper de la manière la plus malheureuse

# Séquence d'exécution du processus

- Jetons un coup d'oeil à ce qui s'est passé de manière plus détaillée
- Si nous regardons le tableau suivant, nous verrons le flux d'exécution idéal pour les processus A et B
- Cependant, étant donné que nous n'avons pas mis en œuvre les mécanismes de synchronisation appropriés pour protéger le solde de notre compte, le processus A et le processus B ont suivi le chemin d'exécution suivant et nous ont donné un résultat erroné

| Thread 1       | Thread 2       |   | Integer value |
|----------------|----------------|---|---------------|
|                |                |   | 0             |
| read value     |                | ← | 0             |
| increase value |                |   | 0             |
| write back     |                | → | 1             |
|                | read value     | ← | 1             |
|                | increase value |   | 1             |
|                | write back     | → | 2             |

| Thread 1       | Thread 2       |   | Integer value |
|----------------|----------------|---|---------------|
|                |                |   | 0             |
| read value     |                | ← | 0             |
|                | read value     | ← | 0             |
| increase value |                |   | 0             |
|                | increase value |   | 0             |
| write back     |                | → | 1             |
|                | write back     | → | 1             |

# La solution

- Comment pouvons-nous résoudre le problème précédent afin que nous ne vivions plus dans la crainte de perdre nos primes à l'avenir ?
- Dans cet exemple relativement simple, la réponse serait d'encapsuler le code qui lit d'abord le solde du compte, et d'exécuter toutes les transactions nécessaires dans un verrou
- En enveloppant le code qui effectue la lecture du solde du compte et la mise à jour dans un verrou, nous nous assurons que le processus A doit d'abord acquérir le verrou pour lire et mettre à jour le solde de notre compte, et de même pour le processus B
- Ceci rendrait notre programme déterministe et libre de notre condition de race initiale
- Mais en le transformant en un programme déterministe, nous convertissons essentiellement cette section de code en une section sérielle unique de code qui pourrait avoir un impact sur les performances si nous avons plusieurs threads

# Section critique de code

- Nous pouvons identifier les sections critiques comme toute partie de notre code qui modifie ou accède à une ressource partagée
- Ces sections critiques ne peuvent, en aucun cas, être exécutées par plus d'un processus à la fois
- C'est lorsque ces sections critiques sont exécutées simultanément que nous commençons à voir un comportement inattendu ou erroné
- Supposons, par exemple, que nous écrivions le code pour l'exemple d'application bancaire précédemment défini
- Nous pourrions catégoriser la partie du code qui fait la lecture initiale du compte bancaire jusqu'au moment où il met à jour la ligne de fond des comptes comme section critique
- C'est par l'exécution simultanée de cette section critique que nous avons d'abord rencontré une condition de compétition
- En comprenant où dans notre code, nous avons des sections critiques, nous, en tant que programmeurs, sommes capables de protéger plus précisément ces sections en utilisant certaines des primitives que nous allons détailler



# Système de fichiers

- Il est important de noter que les conditions de course peuvent affecter notre système de fichiers ainsi que nos programmes
- Un problème potentiel pourrait être que deux processus tentent simultanément de modifier un fichier sur le système de fichiers
- Sans les contrôles de synchronisation appropriés autour de ces fichiers, il est possible que le fichier devienne potentiellement corrompu et inutilisable avec deux processus qui y écrivent

# Systèmes vitaux

- L'un des pires exemples de la façon dont les conditions de compétition peuvent infecter notre logiciel est dans le logiciel qui contrôlait les appareils de radiothérapie Therac-25
- Cette condition de course était, malheureusement, suffisante pour causer la mort d'au moins trois patients qui recevaient un traitement de la machine
- La plupart du temps, le logiciel que nous écrivons ne sera pas aussi critique que le logiciel utilisé dans les dispositifs médicaux comme celui-ci
- Cependant, il s'agit d'un avertissement très morbide pour s'assurer que vous essayez de prendre toutes les mesures afin d'éviter que votre propre logiciel soit affecté



# Ressources partagées et conditions de compétition

- L'une des principales choses à éviter lors de l'implémentation simultanée de vos applications est la condition de compétition
- Ces conditions de concurrence peuvent paralyser nos applications et causer des bogues difficiles à déboguer et encore plus difficiles à corriger
- Afin d'éviter ces problèmes, nous devons à la fois comprendre comment ces conditions de compétition se produisent et comment nous pouvons nous en prémunir en utilisant les primitives de synchronisation que nous allons maintenant aborder
- Comprendre la synchronisation et les primitives de base qui vous sont disponibles est essentiel si vous voulez créer des programmes performants et sécurisés pour les threads en Python
- Heureusement, nous avons de nombreuses primitives de synchronisation différentes disponibles dans le module Python de threading qui peuvent nous aider dans un certain nombre de situations concurrentes différentes

# La méthode `join()`

- Quand il s'agit de développer des systèmes d'entreprise incroyablement importants, être capable de dicter l'ordre d'exécution de certaines de nos tâches est extrêmement important
- Heureusement, l'objet `thread` de Python nous permet de conserver une certaine forme de contrôle, car ils sont livrés avec une méthode de jointure
- La méthode `join()`, essentiellement, empêche le thread parent de continuer à progresser jusqu'à ce que ce thread enfant ait confirmé qu'il s'est terminé
- Cela peut se faire soit par une fin naturelle, soit lorsque le thread lance une exception non gérée



# Locks

- Les verrous sont un mécanisme essentiel lorsque vous essayez d'accéder à des ressources partagées à partir de plusieurs threads d'exécution
- La meilleure façon d'imaginer cela est d'imaginer que vous avez une salle de bains et plusieurs colocataires
- Lorsque vous voulez vous rafraîchir ou prendre une douche, vous voudriez verrouiller la porte pour que personne d'autre ne puisse utiliser la salle de bain en même temps
- Un verrou en Python est une primitive de synchronisation qui nous permet de verrouiller notre porte de salle de bain
- Il peut être dans un état "verrouillé" ou "déverrouillé", et nous ne pouvons acquérir un verrou que lorsqu'il est dans un état "déverrouillé"



# Locks

➡ Code et  
diagramme de  
concurrency

```

concurrency8.py x
1  #!/usr/bin/env python
2  #- coding: utf-8 -*-
3
4  import threading
5  import time
6  import random
7
8  counter = 1
9  lock = threading.Lock()
10
11 def worker_a(): ...
12
13 def worker_b(): ...
14
15 def main():
16     t0 = time.time()
17     thread1 = threading.Thread(target=worker_a)
18     thread2 = threading.Thread(target=worker_b)
19     thread1.start()
20     thread2.start()
21     thread1.join()
22     thread2.join()
23     t1 = time.time()
24     print("Execution time {}".format(t1 - t0))
25
26 if __name__ == '__main__':
27     main()
28

```



```

12 def worker_a():
13     global counter
14     lock.acquire()
15     try:
16         while counter < 10:
17             counter += 1
18             print("Worker A is incrementing counter to {}".format(counter))
19             sleep_time = random.randint(0, 1)
20             time.sleep(sleep_time * .5)
21     finally:
22         lock.release()
23
24 def worker_b():
25     global counter
26     lock.acquire()
27     try:
28         while counter > -10:
29             counter -= 1
30             print("Worker B is decrementing counter to {}".format(counter))
31             sleep_time = random.randint(0, 1)
32             time.sleep(sleep_time * .5)
33     finally:
34         lock.release()
35

```

# RLocks

- Les verrous réentrants (**RLocks**) sont des primitives de synchronisation qui fonctionnent un peu comme notre primitive de verrou standard, mais peuvent être acquis par un thread plusieurs fois si ce thread le possède déjà
- Par exemple, par exemple, thread-1 acquiert le RLock, donc, à chaque fois que thread-1 acquiert le verrou, un compteur dans la primitive RLock est incrémenté de 1
- Si thread-2 a essayé d'acquérir le RLock, alors il devrait attendre jusqu'à ce que le compteur du RLock tombe à 0 avant qu'il puisse être acquis
- Thread-2 entrerait dans un état de blocage jusqu'à ce que cette condition 0 soit remplie
- Pourquoi est-ce utile, cependant ?
- Eh bien, cela peut être utile lorsque vous voulez, par exemple, avoir un accès sécurisé pour une méthode au sein d'une classe qui accède à d'autres méthodes de classe

# RLocks

➡ Exemple de code

```
1  #!/usr/bin/env python
2  # -*- coding: utf-8 -*-
3
4
5  import threading
6  import time
7
8
9  class myWorker():
10     def __init__(self):
11         self.a = 1
12         self.b = 2
13         self.RLock = threading.RLock()
14
15     def modifyA(self):
16         with self.RLock:
17             print("Modifying A : RLock Acquired: {}".format(self.RLock._is_owned()))
18             print("{} ".format(self.RLock))
19             self.a = self.a + 1
20             time.sleep(5)
21
22     def modifyB(self):
23         with self.RLock:
24             print("Modifying B : RLock Acquired: {}".format(self.RLock._is_owned()))
25             print("{} ".format(self.RLock))
26             self.b = self.b + 1
27             time.sleep(5)
28
29     def modifyBoth(self):
30         with self.RLock:
31             print("Rlock acquired, modifying A and B")
32             print("{} ".format(self.RLock))
33             self.modifyA()
34             self.modifyB()
35             print("{} ".format(self.RLock))
36
37
38     def main():
39         workerA = myWorker()
40         workerA.modifyBoth()
41
42
43     if __name__ == '__main__':
44         # Call the main() function
45         #
46         main()
47
48
```

# Références

- Python.org : <https://www.python.org/>
- ...

# Outils

- IDE Pycharm Community : <https://www.jetbrains.com/pycharm/>
- Analyse en ligne de code Python : <http://www.pythontutor.com/>
- ...