



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB  
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E SOCIAIS APLICADAS – CCEA

---

# SINCRONIZAÇÃO EM SISTEMAS DISTRIBUÍDOS

---

*Ingrid Morgane Medeiros de Lucena*

- Como as regiões críticas são implementadas em um SD?
- Como os recursos são alocados aos processos?
- Em SO, os problemas de exclusão mútua e região crítica são solucionados através de semáforos ou monitores.
- Tais métodos utilizam memória compartilhada para implementar a solução, portanto, impossível de ser feito em um SD.
- Pergunta: como promover a sincronização em um ambiente distribuído?

# SINCRONIZAÇÃO ATRAVÉS DO CLOCK

- Os Sistemas Distribuídos utilizam algoritmos distribuídos na implementação de serviços e aplicações.
- Geralmente não é desejável ter todas as informações sobre o sistema em um único lugar.
- Os algoritmos distribuídos apresentam as seguintes propriedades:
  - As informações relevantes são espalhadas pelas múltiplas máquinas;
  - Os processos tomam as decisões baseadas somente em informações locais;
  - Um ponto de falha que paralise todo o sistema deve ser evitado;
  - Não existe relógio comum ou um tempo global.

- Em Lamport (1978) - “Time, Clocks, and the Ordering of Events in a Distributed System” é provada que a sincronização dos relógios é possível e apresenta o algoritmo para se conseguir isto.
- Posteriormente, em outro artigo ele defende que a sincronização dos clocks não precisa ser absoluta, pelos seguintes motivos:
  - Se dois processos não interagem, não é necessário que seus clocks sejam sincronizados.
  - Usualmente o que importa não é que todos os processos concordem com o exato tempo em que os eventos aconteceram, mas que concordem na ordem em que os eventos ocorreram.

- Lamport definiu a seguinte relação: “acontece-antes”:  $a \rightarrow b$  (a acontece antes de b)
- Significa que todos os processos concordam que primeiro o evento **a** ocorreu e depois disto, o evento **b** ocorreu. Esta relação pode ser observada em duas situações:
  - Se **a** e **b** são eventos no mesmo processo, e **a** ocorre antes de **b**, então  $a \rightarrow b$  é verdadeiro.

# ALGORITMO DE LAMPORT

A relação “acontece-antes” é transitiva, logo: se  $a \rightarrow b$  e  $b \rightarrow c$ , então  $a \rightarrow c$

- Se dois eventos  $x$  e  $y$ , acontecem em **diferentes processos** que não trocam mensagens, então  $x \rightarrow y$  não é verdadeiro, nem  $y \rightarrow x$  é verdadeiro.
- Estes eventos são ditos concorrentes, o que significa que nada pode ser dito sobre quando eles aconteceram.

# ALGORITMO DE LAMPORT

É necessário um modo de medição de tal forma que para todo evento  $a$ , possa ser assumido que ele ocorreu em um tempo  $C(a)$  no qual todos os processos concordem.

Se  $a \rightarrow b$ , então  $C(a) < C(b)$ .

# ALGORITMO DE LAMPORT

P0		P1		P2
<u>0</u>		<u>0</u>		<u>0</u>
<u>6</u>		<u>8</u>		10
12		16		20
18		24		30
24		32		40
30		40		50
36		48		60
42		56		70
48		64		80
54		72		90
60		80		100

The diagram illustrates message exchanges between three processes: P0, P1, and P2. The table shows the sequence of messages sent and received by each process. Arrows indicate the direction of message passing:

- P0 sends a message to P1 (from 6 to 8).
- P1 sends a message to P2 (from 24 to 40).
- P2 sends a message to P1 (from 60 to 56).
- P1 sends a message to P0 (from 64 to 54).

O que acontece de estranho entre as trocas de mensagens?



# ALGORITMO DE LAMPORT

P0		P1		P2
<u>0</u>		<u>0</u>		<u>0</u>
<u>6</u>		<u>8</u>		10
12		16		20
18		24		30
24		32		40
30		40		50
36		48		60
42		61		70
48		69		80
70		77		90
76		85		100

The diagram illustrates the state of three processes (P0, P1, P2) in Lamport's algorithm. Each process has a sequence of values. The values 61, 69, 70, 76, 77, and 85 are highlighted in red. Arrows indicate the next value to be assigned by each process: P0 points to 16, P1 points to 40, and P2 points to 61.

# ALGORITMO PARA SINCRONIZAÇÃO DE CLOCK - Alg. De Berkeley

- Nenhuma máquina tem um receptor de Tempo Universal Coordenado.
- O Servidor de Tempo é ativo, e requer, periodicamente de cada máquina, o tempo do seu relógio.
- O Servidor de Tempo calcula a média dos tempos (considerando o tempo dele mesmo) e diz para cada máquina como ajustar seu relógio para ter seu tempo igual à média calculada.

# EXCLUSÃO MÚTUA - Algoritmo Centralizado

- A melhor maneira de se conseguir exclusão mútua em um sistema distribuído é imitar o que é feito no sistema centralizado (com um único processador).
- Um processo é eleito como Coordenador.
- Quando um processo quer entrar na região crítica, ele envia uma mensagem requisitando ao Coordenador permissão para isso.
- Se nenhum outro processo está na região crítica, o Coordenador envia uma resposta dando permissão.

- Ao receber a mensagem o processo requisitante entra na região crítica.
- Caso outro processo peça permissão para entrar na região crítica, e o Coordenador sabendo que outro processo está na região, envia resposta **bloqueando** este processo até que ele possa entrar na região.
- Quando o processo deixa a região, ele envia para o Coordenador uma mensagem liberando a região crítica.

# EXCLUSÃO MÚTUA - Algoritmo Distribuído

- O Algoritmo centralizado tem o problema de uma falha no Coordenador inviabilizar o mecanismo (todo elemento centralizador é um ponto crítico de falhas).
- Algoritmo distribuído - Quando um processo quer entrar na região crítica, ele constrói uma mensagem contendo o nome da região, número do processo e o tempo corrente.
- A mensagem é enviada para todos os outros processos. Quando um processo recebe uma mensagem de requisição de outro processo sua ação vai depender de sua situação relativa à região crítica

## Possibilidades:

- Se o receptor não está na região crítica e não quer entrar, ele envia de volta uma msg OK;
- Se o receptor já está na região, ele não responde e coloca a requisição na fila;
- Se o receptor quer entrar na região crítica, mas ainda não o fez, ele compara o tempo da msg que chegou com o tempo da msg que ele enviou para os outros processos.
- O menor tempo vence.

# EXCLUSÃO MÚTUA - Algoritmo Token Ring

- É construído um anel lógico por software no qual a cada processo é atribuído uma posição no anel.
- Quando o anel é inicializado, o processo 0 ganha o token. O token circula no anel (passa do processo  $k$  para o  $k+1$ ). Quando o processo ganha o token ele verifica se ele quer entrar na região crítica. Caso positivo, ele entra na região, realiza o seu trabalho e ao deixar a região passa o token para o elemento seguinte do anel.
- Se o processo não quer entrar na região crítica ele simplesmente passa o token. Como consequência quando nenhum processo quer entrar na região crítica o token fica circulando pelo anel.

# ALGORITMO TOKEN RING

- Problemas:
  - Se o token é perdido ele precisa ser regenerado. A detecção de um token perdido é difícil.
  - Se um processo falhar também ocorrem problemas.
  - A solução é fazer o processo que recebe o token confirmar o recebimento.
  - O processo que falhou pode ser retirado do anel, e o “token” enviado para o processo seguinte.
  - Essa solução requer que todos os processos conheçam a configuração do anel.



Algoritmo	Problemas
Centralizado	Falha do Coordenador
Distribuído	Falha de Qualquer Processo
Token Ring	Perda do Token

# ELEIÇÃO DO COORDENADOR

- Muitos algoritmos distribuídos requerem um processo como coordenador.
- Geralmente não importa qual seja o processo coordenador, mas um deles tem que exercer esta função.

- Quando um processo nota que o coordenador não está respondendo a uma requisição, ele inicia uma eleição. A eleição é convocada por um processo P da seguinte forma:
  - P envia uma mensagem de ELEIÇÃO para todos os processos com números maiores que o seu;
  - Se nenhum responde, P ganha a eleição e se torna coordenador;
  - Se um processo com número maior responder, o número maior assume a coordenação.

# ALGORITMO DO DITADOR

- Quando um processo recebe uma mensagem de ELEIÇÃO de um processo de menor número, ele envia uma mensagem OK de volta indicando que ele vai tomar o comando. Depois disso ele inicia uma eleição.
- Eventualmente todos os processos abandonam a disputa, com exceção de um que é o novo coordenador.
- Ele envia uma mensagem a todos os processos avisando que é o novo coordenador.
- Se um processo que estava “fora do ar” volta, ele inicia uma eleição. Caso ele seja o processo ativo de número mais alto rodando no sistema, ele ganha a eleição e assume a coordenação.

# Referências

Andrew S. Tanenbaum; Maarten van Steen - Distributed Systems: Principles and Paradigms, Prentice-Hall, 2007, ISBN-10: 0132392275, ISBN-13: 9780132392273

Lectures dos autores Andrew S. Tanenbaum e Maarteen van Steen (“[www.cs.vu.nl](http://www.cs.vu.nl)” e “[www.distributed-systems.net](http://www.distributed-systems.net)”)

George Coulouris; Jean Dollimore; Tim Kindberg – Sistemas Distribuídos: Conceitos e Projeto, Bookman, 4th Edition, 2007, ISBN 9788560031498

Notas de Aula do Prof. Ricardo Anido do Instituto de Computação (IC) da UNICAMP - [www.ic.unicamp.br/~ranido](http://www.ic.unicamp.br/~ranido)

Notas de aula do Prof. Dr. Francisco Isidro Massetto, Universidade Federal do ABC