



**Sistemas Operativos
Departamento de Computación
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales
Universidad de Buenos Aires**

**Trabajo Práctico 1:
Scheduling**

| | |
|---------------------|--|
| Adrian Vinocur | adrian.vinocur@gmail.com |
| Alejandro Albertini | ale.dc@hotmail.com |
| Raul Brum | brumraul@gmail.com |

Resumen

En este trabajo estudiaremos el problema de planificar (scheduling) la ejecución de tareas. Analizaremos de manera experimental algunos de los algoritmos clásicos como FCFS, Round Robin. Además analizaremos otros que utilizan prioridades para resolver el problema de planificación en tiempo real como RM (Rate Monotonic) y EDF (Earlier Deadline First).

Palabras Claves: Scheduler, Scheduling, FCFS, Round Robin, RM, Rate Monotonic, EDF, Earlier Deadline First, Quantum

Índice

| | |
|------------------------------|-----------|
| 1. Introducción | 3 |
| 2. Desarrollo | 4 |
| 2.1. Ejercicio 1 | 4 |
| 2.2. Ejercicio 2 | 4 |
| 2.3. Ejercicio 3 | 4 |
| 2.4. Ejercicio 4 | 5 |
| 2.5. Ejercicio 5 | 8 |
| 2.6. Ejercicio 6 | 10 |
| 2.7. Ejercicio 7 | 10 |
| 2.8. Ejercicio 8 | 10 |
| 2.9. Ejercicio 9 | 10 |
| 2.10. Ejercicio 10 | 11 |
| 3. Conclusiones | 13 |

1. Introducción

En el presente trabajo nos proponemos a implementar la lógica de varios planificadores de tareas.

Para implementar los algoritmos utilizaremos el simulador provisto por la catedra, nuestro trabajo consistirá en implementar ciertos algoritmos de scheduler en lenguaje c++ y realizar experimentos empíricos tratando de encontrar en particular para Round Robin el Quantum que nos de mejores resultados en las pruebas tratando de satisfacer métricas que nos son compatibles entre sí (Es decir encontrar un punto de equilibrio entre ellas).

Además analizaremos un paper sobre scheduling basados en prioridades para procesos en tiempo real con ciertos requerimientos de deadlines obligatorios. Implementaremos estos últimos y buscaremos ejemplos para ilustrar el comportamiento de estos.

El trabajo se encuentra dividido en 10 ejercicios cuya meta de estos es abarcar lo anteriormente comentado. Se decidió omitir una sesión resultados agregando los gráficos directamente en la sesión desarrollo, lo que se busca con esta estructuración del informe es mantener cada ejercicio con explicaciones y graficos juntos para comodidad del lector.

2. Desarrollo

2.1. Ejercicio 1

TODO: AGREGAR ALGO

2.2. Ejercicio 2

TODO: AGREGAR ALGO

2.3. Ejercicio 3

El algoritmo de scheduling de Round Robin (RR) está diseñado específicamente para cumplir con las necesidades de los sistemas de time-sharing. Es similar al scheduler FCFS, con la adición de desalojo (o preemption), lo cual le permite al sistema intercambiar los procesos en ejecución. Se define un quantum, que es una pequeña unidad de tiempo, por lo general de 10 a 100 milisegundos de longitud. La cola de "listos" (ready) se trata como una cola circular. El scheduler recorre la cola, asignando CPU a cada proceso por a lo sumo 1 quantum de tiempo. Para implementar RR, mantenemos la cola de ready como una cola FIFO de procesos. Los nuevos procesos son añadidos al final de la cola. El CPU toma el primer proceso de la cola de ready, establece un timer para interrumpir luego de 1 quantum, y realiza el dispatch del proceso.

Luego pueden suceder una de dos cosas:

- El proceso utiliza CPU por menos que 1 quantum. En este caso el proceso mismo devolverá el CPU voluntariamente (ya sea porque terminó o porque se bloqueó). El scheduler procederá entonces con el siguiente proceso en la cola de ready.
- El proceso continúa corriendo luego de 1 quantum. En este caso el timer se disparará, elevando una interrupción al sistema operativo. Entonces se realizará un cambio de contexto, en el cual el scheduler desalojará al proceso, que será ubicado al final de la cola de ready, y procederá con el siguiente proceso en la mencionada cola.

En el algoritmo de Round Robin, ningún proceso es alocado en la CPU por más tiempo que un quantum (a menos que sea el único proceso que pueda ser ejecutado). Si un proceso excede el tiempo de un quantum en CPU, el mismo es desalojado y puesto nuevamente en la cola. Round Robin es por lo tanto un algoritmo con desalojo. Si hay n procesos en la cola de ready y el quantum es q , entonces cada proceso recibe $1/n$ de tiempo de CPU en pedazos de a lo sumo q unidades de tiempo. Cada proceso esperará a lo sumo $(n - 1) * q$ unidades de tiempo hasta su próximo quantum. La performance del algoritmo de Round Robin depende, como veremos más adelante, del tamaño del quantum. En un extremo, si el quantum es demasiado largo, se comporta como si fuera FCFS. En contraste, si el quantum es extremadamente corto, esto se denomina procesador compartido, y (en teoría) crea la apariencia de que cada uno de los n procesos cuenta con su propio procesador corriendo a $1/n$ veces la velocidad real del procesador.

En esta sección nos propusimos simular un algoritmo de Round Robin que permita el intercambio entre procesadores. Esto significa, en este caso, que cada proceso recibirá el primer procesador libre que se encuentre, sin importar que sea o no el mismo procesador en el que se haya ejecutado previamente. Para lograrlo, utilizamos las siguientes estructuras auxiliares:

- Una cola de ready, que contiene los PID de los procesos que están listos para ser ejecutados.
- Un mapa que almacena el proceso y el tiempo restante que cuenta para correr en cada core.

El scheduler se inicializa con la tarea IDLE corriendo en cada core. El quantum asignado a la tarea IDLE es siempre cero, para que pueda ser desalojada a continuación por cualquier tarea "real" que requiera el uso de CPU.

Con cada tick del reloj, se evalúa qué hacer según el motivo del mismo:

- Si es un bloqueo, se remueve al proceso del CPU y el mismo renuncia a su quantum restante. El mismo será colocado de vuelta al final de la cola de ready cuando se reciba la señal de que se ha desbloqueado. Si hay un proceso disponible en la cola de ready, se le asignará ese core y se establecerá su tiempo disponible como el total del quantum. Caso contrario, se asignará un ciclo de ejecución en ese core a la tarea IDLE.
- Si el proceso ha finalizado, se remueve el proceso del CPU, y se procede al siguiente en la cola como en el caso anterior.
- Si el proceso continúa en ejecución, se decrementa su tiempo disponible en CPU. Si ha excedido su quantum, será desalojado y puesto en el final de la cola de ready. Se retornará como proceso siguiente al primero de la cola, que podría ser el mismo proceso si no hubiera otro disponible.

2.4. Ejercicio 4

Se realizaron distintas corridas del algoritmo Round Robin, para ilustrar su comportamiento:

Corrida 1:

@11:

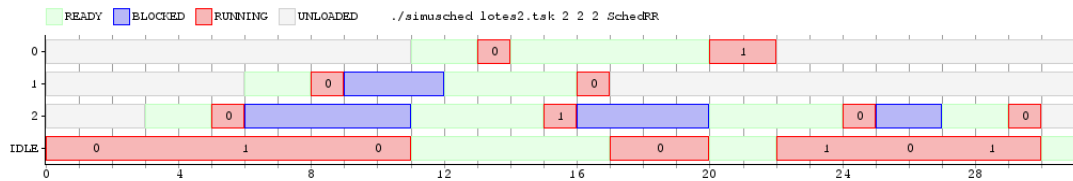
TaskCPU 2

@6:

TaskConsola 1 3 4

@3:

TaskConsola 3 2 6



Como se puede observar, los procesos liberan el CPU al bloquearse. También se observa que los mismos cambian de procesador, como es el caso del 0 y el 2. Se nota en estos casos la penalidad de 2 ciclos por cambio de procesador (añadida a los 2 ciclos de cambio de contexto). En este caso el quantum de ambos procesadores es 4.

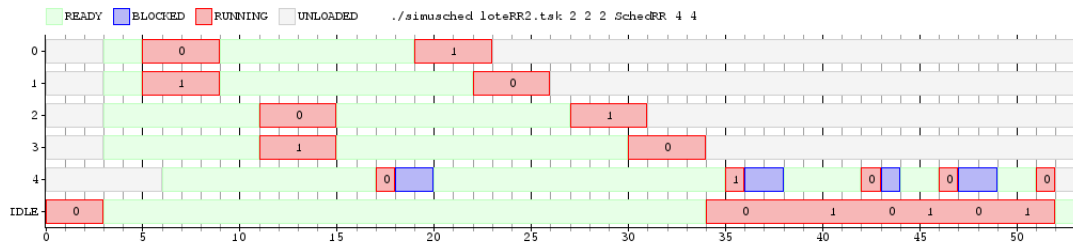
Corrida 2:

@3:

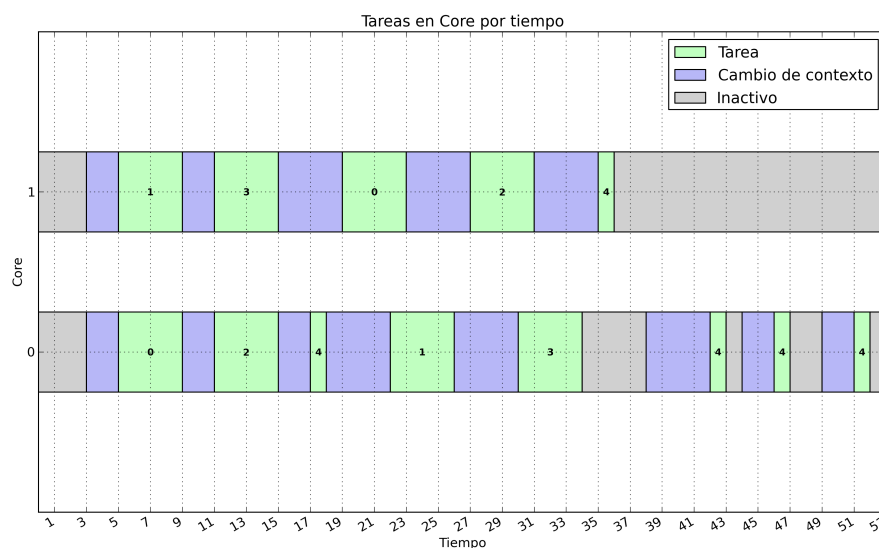
*4 TaskCPU 7

@6:

TaskConsola 4 1 3



En este caso corren 4 tareas de cpu, y una de consola. El quantum es de 4 ciclos y se cuenta con 2 procesadores. Se puede observar como las tareas comparten el uso de CPU y son desalojadas al finalizar su quantum. También se observa que el scheduler, por simplicidad de implementación, no identifica en qué procesador estaba corriendo la tarea, causando una penalidad extra de cambio de procesador. También se observa que los tiempos de espera son bastante elevados en este caso.



En el gráfico anterior se observa más claramente que el algoritmo no es muy eficiente en este caso, ya que se está invirtiendo mucho tiempo en cambios de contexto (es casi lo mismo que el tiempo de ejecución real de las tareas).

Corrida 3:

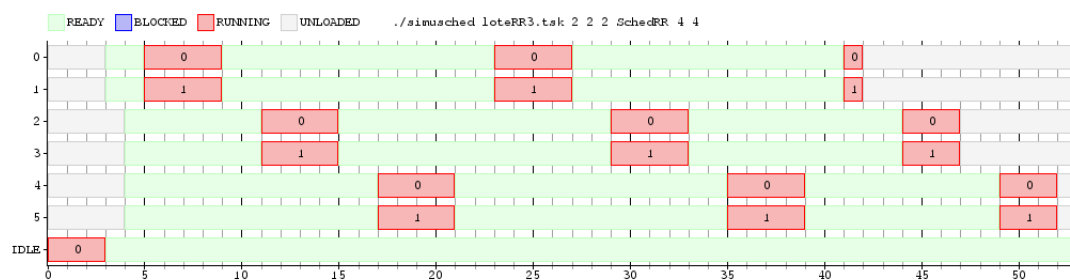
@3:

*2 TaskCPU 8

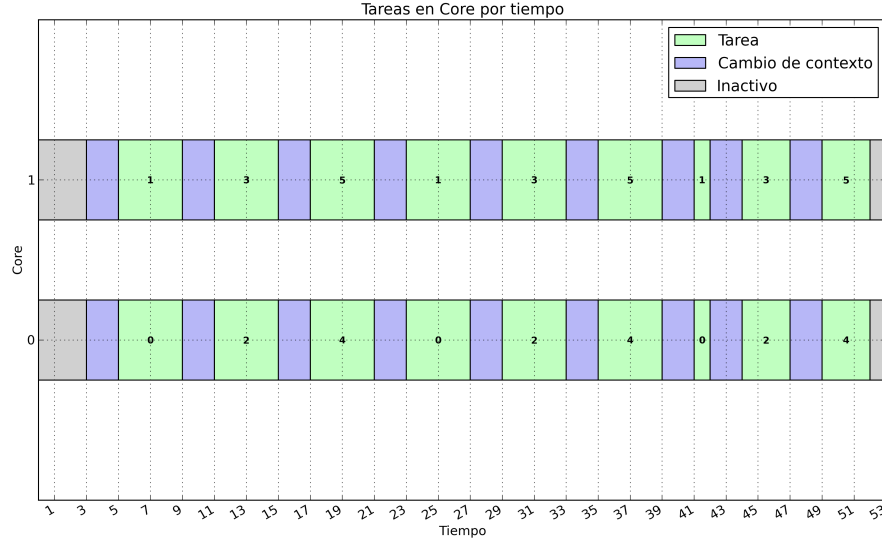
@4:

*4 TaskCPU 10

Se corrió en este caso con 2 cores y quantum 4. En este caso no se incluyeron tareas interactivas.



Como se observa en los gráficos, este es un caso más "feliz", donde el costo de cambio de contexto es mucho menor, y la utilización del CPU es más eficiente (más uso en ejecución de las tareas que en cambios de contexto)



2.5. Ejercicio 5

El paper se centra en la problemática de programar varias tareas con un solo procesador en un determinado contexto. Dicho contexto establece que las tareas tienen que cumplir un deadline y hay que garantizar el cumplimiento de este.

Analizan únicamente schedulers que utilizan prioridades y que admiten desalojo (preemptive) de tareas (En particular RM, EDF y una versión mixta).

El algoritmo de la sección 7 lo introducen por las limitaciones de RM.

La cota que definen los autores para poder saber si un conjunto de N tareas es factible para N grande es aproximadamente de $\ln(X)$ es decir un poco menos del 70 % de utilización de CPU. Es decir si el conjunto de N tareas utiliza aprox menos de $\ln(X)$ de tiempo de CPU entonces se puede programar con RM cumpliendo los deadlines, si no cumple esa cota dependerá del conjunto y los periodos de las tareas para determinar si es factible o no.

El algoritmo de EDF proporciona una cota de factibilidad mucho mejor, si y solo si es factible programar un conjunto de tareas si su procesamiento no supera el 100 % de uso de CPU.

Esta cota de factibilidad de programación de tareas que tiene EDF implica que un conjunto de tareas puede ser programado respetando deadlines por un scheduler si y solo si EDF es capaz de hacerlo.

El teorema 7 deduce la cota de factibilidad de programación de un conjunto de tareas utilizando el algoritmo EDF.

Consiste en analizar el consumo de CPU que asigna a cada tarea el algoritmo EDF en un rango de tiempo grande. Sumando estos tiempos se obtiene el uso total de CPU asignado a tareas en ese rango.

La demostración de que si las tareas usan más del 100 % no se pueden programar con un solo CPU es simple dado que vale para cualquier scheduler, en ese sentido de la demostración ni siquiera usa que es EDF.

La demostración de que si las tareas tiene un consumo de CPU total no mayor al 100 % entonces se pueden programar con EDF es un poco más compleja y requiere de un teorema anterior de ese paper que dice que "Cuando se usa EDF no hay tiempo desperdiciado (procesador IDLE) antes de un overflow (incumplimiento de deadline)". Gracias a esta propiedad de EDF en el teorema 7 se demuestra (utilizando el absurdo) que se pueden programar las tareas.

Diseño de SchedFixed:

Se implemento con una cola de prioridad para los procesos listos, donde se asigno mayor prioridad a las tareas que tenían menor periodo (i.e. mayor frecuencia).

Además generalizamos este algoritmo para más de un core y con desalojo por bloqueo. Nota: Sabemos que no era necesario porque en el paper solo se menciona un core y un solo recurso el CPU.

Al programar mantuvimos el invariante de que en cada momento se trata de ejecutar la tarea de mayor prioridad comparando en cada tick la tarea que esta corriendo en el core con las que estan esperando en la cola de listos. En caso de encontrar una tarea más prioritaria en la cola de listo, se desaloja la que esta corriendo (Se hace un swap entre estas tareas).

Diseño de SchedDynamic:

Se implemento con una cola de prioridad para los procesos listos y adicionalmente con un map para guardar los deadlines, si bien el deadline se guarda en la cola de listos junto a su pid en una tupla, en cuando se necesita retirar de la cola de listos (ejemplo: cuando se bloquea o esta ejecutando en algún core) se guarda temporalmente en la otra estructura.

También en este caso generalizamos a varios cores e implementamos el desalojo por bloqueo.

Al programar mantuvimos el invariante de que en cada momento se trata de ejecutar la tarea cuyo deadline esta más próximo. Para esto se compara en cada tick la tarea que esta corriendo contra las tareas de la cola de listos, si se encuentra una que tiene deadline más proximo, se hace un swap de las tareas.

2.6. Ejercicio 6

TODO: AGREGAR ALGO

2.7. Ejercicio 7

TODO: AGREGAR ALGO

2.8. Ejercicio 8

TODO: AGREGAR ALGO

2.9. Ejercicio 9

Para mostrar con un ejemplo un caso que no sea factible para el scheduler RM y si lo sea para EDF nos basto el siguiente lote de 2 tareas periodicas:

Nota: Para simplificar el ejemplo consideramos en este caso despreciable el tiempo de cambio de contexto.

Lote:

@0:

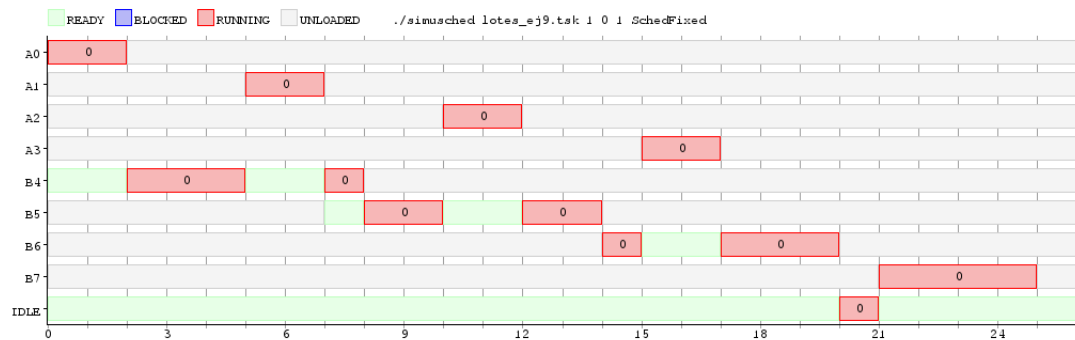
&A4,5,1

@0:

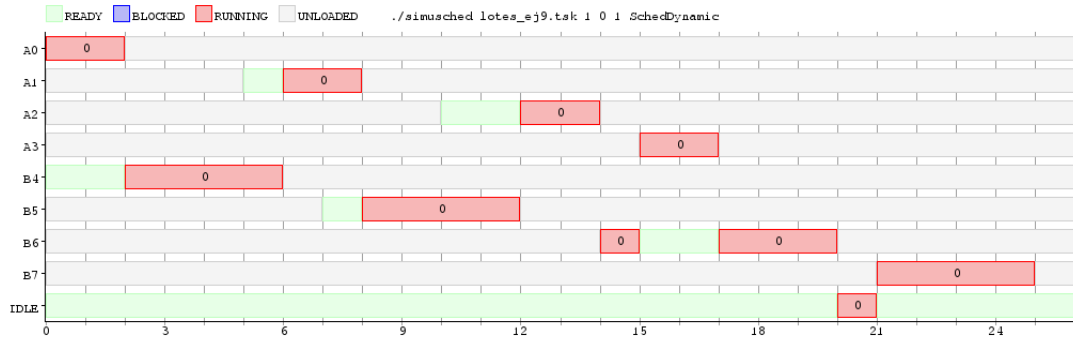
&B4,7,3

Produciendo los siguientes gráfico:

Para RM:



Para EDF:



La tarea de la familia A tiene un periodo menor que el de la familia B por lo cual según el scheduler RM tiene mayor prioridad asignada. Esta elección de priorizar a la familia A provoca un perjuicio en la familia B por lo que la familia B no puede cumplir su deadline en $T = 7$ (Se produce un overflow).

En el caso del gráfico de EDF se puede observar que le da el CPU un poco más a la familia B por tener el deadline más próximo logrando evitar así el incumplimiento del deadline (en $T = 5$ deja esperando a la tarea de la familia A).

Algo interesante para destacar es que en este caso ambos scheduler ocuparon el mismo tiempo el CPU con trabajos, lo que cambia es que el scheduler RM a diferencia de EDF tiende a gastar más tiempo de computo en tareas de mayor prioridad dejándolo poco procesamiento a las de menor prioridad.

2.10. Ejercicio 10

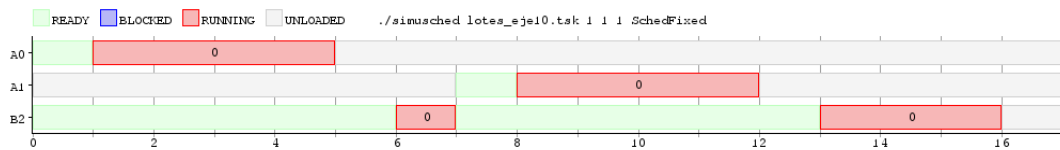
En este caso encontramos un ejemplo en el cual las tareas son factibles tanto para RM como para EDF pero con un mejor uso de CPU por parte de EDF.

Nota: En este caso asignamos al cambio de contexto un costo 1.

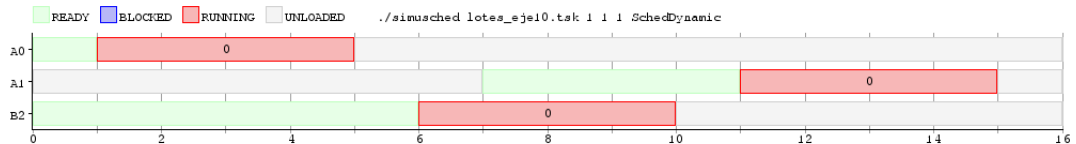
Lote:

Produciendo los siguientes gráficos:

Para RM:



Para EDF:



En este caso vemos que el scheduler RM necesita 1 cambio de contexto más que EDF lo que hace que el tiempo neto de procesamiento en tareas sea mayor en EDF (cambios de contexto con RM en $T=\{0, 5, 7, 12\}$ mientras que EDF en $T=\{0, 5, 10\}$).

Intuitivamente se nos ocurre una conjetura para explicar este resultado, que sería que RM en general necesita más cambios de contexto porque toda tarea de menor prioridad es desalojada por las de mayor prioridad y como estas últimas tienen menor periodo (i.e. mayor frecuencia) la cantidad de desalojos es mayor.

3. Conclusiones

TODO: agregar algo!