

**Национальный исследовательский университет**

**«Высшая школа экономики»**

**Факультет компьютерных наук**

**Департамент**

**Программная инженерия**

**Самостоятельная работа по дисциплине**

**«Архитектура вычислительных систем»**

Тема работы: Задача о каннибалах. Племя из  $n$  дикарей ест вместе из большого горшка, который вмещает  $m$  кусков тушеного миссионера. Когда дикарь хочет обедать, он ест из горшка один кусок, если только горшок не пуст, иначе дикарь будит повара и ждет, пока тот не наполнит горшок.

Повар, сварив обед, засыпает. Создать многопоточное приложение, моделирующее обед дикарей. При решении задачи использовать семафоры.

Выполнил: студент группы БПИ191(1) Бен Мустафа Анас Риадович.

Преподаватель: Легалов Александр Иванович

## Вариант 5

Задача о каннибалах. Племя из  $n$  дикарей ест вместе из большого горшка, который вмещает  $m$  кусков тушеного миссионера. Когда дикарь хочет обедать, он ест из горшка один кусок, если только горшок не пуст, иначе дикарь будит повара и ждет, пока тот не наполнит горшок. Повар, сварив обед, засыпает. Создать многопоточное приложение, моделирующее обед дикарей.

### 1. Описание принципа построения работы программы.

В данной задаче, использующей многопоточность, достаточно большое количество данных (переменных) попадало под категорию тех, доступ к которым должен осуществляться только одним потоком для избежания ошибок при выполнении программы. Поэтому было решено создать отдельную функцию *EatProcess*, содержащую в себе критическую секцию, в которой данные обрабатывал бы только один поток. Для ограничений критической секции были использованы мьютексы.

*Мьютексные семафоры (мьютексы) являются упрощённой реализацией семафоров, аналогичной двоичным семафорам с тем отличием, что мьютексы должны отпущаться тем же процессом или потоком, который осуществляет их захват, однако в зависимости от типа и реализации попытка освобождения другим потоком может как освободить мьютекс, так и вернуть ошибку.<sup>1</sup>*

#### 1.1. Описание метода *EatProcess*.

Метод *EatProcess* используется как метод, в котором осуществляется вся основная логика работы программы. Метод работает следующим образом: при входе в тело метода объявлена блокировка, что гарантирует вхождение только одного потока для работы с данными в критической секции.

Далее поток вычисляет порядковый номер текущего дикаря, декрементирует переменную горшка, хранящую в себе текущее количество кусков в горшке, выводит необходимую информацию на экран пользователя.

Затем, идёт проверка на опустошенность горшка. В случае, если горшок ещё не пуст, данный поток завершает свою работу в функции и передаёт управление следующему потоку, ожидающему разблокировки входа в критическую секцию. В случае, если на момент работы текущего потока горшок оказывается пустым, текущий поток вызывает другой поток — поток повара, ожидая завершения его работы. Поток повара, в свою очередь, наполняет горшок необходимым количеством кусков миссионера (задаётся пользователем при старте работы программы) и завершает свою работу с соответствующим сообщением, передав управление обратно потоку-вызывателю.

---

<sup>1</sup> Источник — [https://ru.wikipedia.org/wiki/Семафор\\_\(программирование\)#Виды\\_семафоров](https://ru.wikipedia.org/wiki/Семафор_(программирование)#Виды_семафоров)

```

void EatProcess() {
    mtx.lock(); // Начало критической секции
    currentIndexOfDikar %= quantityOfDikari; // Порядковый номер дикаря
    currentquantityOfKuski -= 1; // Дикарь ест и из горшка вычитается один кусок

    cout << "Дикарь номер " << currentIndexOfDikar + 1 << " съел один кусок. Осталось кусков в горшке : " << currentquantityOfKuski << "
    currentIndexOfDikar += 1;

    if (currentquantityOfKuski == 0) { // В случае, если горшок пуст, вызывает поток для повара
        auto *th = new thread([&]() {
            currentquantityOfKuski = quantityOfKuski; // Повар заполняет горшок обратно
            cout << "Повар только что проснулся и заполнил горшок " << currentquantityOfKuski << " кусками миссионера. ID потока : " <<
            th->join();
            delete th; // Очищаем память от использованного потока повара
        });
    }
    mtx.unlock(); // Конец критической секции
}

```

## 1.2. Описание метода *repeatEatProcess*.

Метод *repeatEatProcess* используется для удобства ограничения количества итераций заполнения/опустошения горшка (пользователь задаёт количество итераций при старте работы с программой). Для того, чтобы программа не выполнялась бесконечное количество раз, на входе пользователь задаёт количество итераций (кругов) для дикарей.

```

// Функция реализована для удобства ограничения количества итераций заполнения/опустошения горшка (пользователь задаёт кол-во итераций в программе)
void repeatEatProcess() {
    for (int loopIterator = 0; loopIterator < quantityOfRepeats; ++loopIterator) {
        for (int i = 0; i < quantityOfDikari; ++i) {
            threads[i] = thread(EatProcess);
        }
        for (int i = 0; i < quantityOfDikari; ++i) {
            threads[i].join();
        }
    }
}

```

## 2. Описание входных данных.

Для удобства использования программы пользователю предлагается выбор для входных данных при запуске программы, о чём пользователь получает соответствующую информацию:

```

/Users/anasbenmustafa/CLionProjects/Microproject2_threads/cmake-build-debug/testproj2
1. Ввести параметры вручную.
2. Сгенерировать параметры.
Выберете нужный вариант :

```

Важно отметить, что любые некорректные данные обрабатываются программой:

```

/Users/anasbenmustafa/CLionProjects/Microproject2_threads/cmake-build-debug/testproj2
1. Ввести параметры вручную.
2. Сгенерировать параметры.
Выберете нужный вариант : 3
Неправильный ввод! Перезапустите программу и попробуйте снова!
Process finished with exit code 0

```

```
/Users/anasbenmustafa/CLionProjects/Microproject2_threads/cmake-build-debug/testproj2
1. Ввести параметры вручную.
2. Сгенерировать параметры.
Выберете нужный вариант : дцфвдц
Неправильный ввод! Перезапустите программу и попробуйте снова!
Process finished with exit code 0
```

2.1. Данные могут быть переданы в программу вручную пользователем. При этом ему необходимо ввести количество повторений алгоритма, количество дикарей и количество кусков в горшке.

---

```
/Users/anasbenmustafa/CLionProjects/Microproject2_threads/cmake-build-debug/testproj2
1. Ввести параметры вручную.
2. Сгенерировать параметры.
Выберете нужный вариант : 1

Введите количество повторений алгоритма : 2
Введите количество дикарей : 2
Введите количество кусков в горшке : 4
```

2.2. Также пользователь может воспользоваться встроенным генератором данных. При выборе этого варианта работы программы, количество повторений алгоритма, количество дикарей и количество кусков в горшке заполняются случайно сгенерированными числами из функции *getRandomNumber*.

```
// Генерируем randomное число между значениями min и max.
int getRandomNumber(int min, int max)
{
    static const double fraction = 1.0 / (static_cast<double>(RAND_MAX) + 1.0);
    // Равномерно распределяем randomное число в нашем диапазоне
    return static_cast<int>(rand() * fraction * (max - min + 1) + min);
}
```

```
/Users/anasbenmustafa/CLionProjects/Microproject2_threads/cmake-build-debug/testproj2
1. Ввести параметры вручную.
2. Сгенерировать параметры.
Выберете нужный вариант : 2

Сгенерированные данные следующие :
Количество повторений алгоритма : 1
Количество дикарей : 7
Количество кусков в горшке : 38
```

### 3. Описание выходных данных.

Вне зависимости от типа входных данных (вручную или текстовым документом), в качестве выходных данных программы пользователь получает полный процесс работы алгоритма с выводами информации по работе каждого потока и ID потока, в котором данное действие произошло. Также в конце программы пользователь получает информацию о конечном количестве времени, которое было затрачено на работу программы.

```
/Users/anasbenmustafa/CLionProjects/Microproject2_threads/cmake-build-debug/testproj2
```

```
1. Ввести параметры вручную.
```

```
2. Сгенерировать параметры.
```

```
Выберете нужный вариант : 1
```

```
Введите количество повторений алгоритма : 4
```

```
Введите количество дикарей : 4
```

```
Введите количество кусков в горшке : 5
```

```
Дикарь номер 1 съел один кусок. Осталось кусков в горшке : 4. ID потока : 0x70000e5b5000
```

```
Дикарь номер 2 съел один кусок. Осталось кусков в горшке : 3. ID потока : 0x70000e532000
```

```
Дикарь номер 3 съел один кусок. Осталось кусков в горшке : 2. ID потока : 0x70000e638000
```

```
Дикарь номер 4 съел один кусок. Осталось кусков в горшке : 1. ID потока : 0x70000e6bb000
```

```
Дикарь номер 1 съел один кусок. Осталось кусков в горшке : 0. ID потока : 0x70000e532000
```

```
Повар только что проснулся и заполнил горшок 5 кусками миссионера. ID потока : 0x70000e73e000
```

```
Дикарь номер 2 съел один кусок. Осталось кусков в горшке : 4. ID потока : 0x70000e5b5000
```

```
Дикарь номер 3 съел один кусок. Осталось кусков в горшке : 3. ID потока : 0x70000e638000
```

```
Дикарь номер 4 съел один кусок. Осталось кусков в горшке : 2. ID потока : 0x70000e6bb000
```

```
Дикарь номер 1 съел один кусок. Осталось кусков в горшке : 1. ID потока : 0x70000e532000
```

```
Дикарь номер 2 съел один кусок. Осталось кусков в горшке : 0. ID потока : 0x70000e638000
```

```
Повар только что проснулся и заполнил горшок 5 кусками миссионера. ID потока : 0x70000e73e000
```

```
Дикарь номер 3 съел один кусок. Осталось кусков в горшке : 4. ID потока : 0x70000e6bb000
```

```
Дикарь номер 4 съел один кусок. Осталось кусков в горшке : 3. ID потока : 0x70000e5b5000
```

```
Дикарь номер 1 съел один кусок. Осталось кусков в горшке : 2. ID потока : 0x70000e532000
```

```
Дикарь номер 2 съел один кусок. Осталось кусков в горшке : 1. ID потока : 0x70000e5b5000
```

```
Дикарь номер 3 съел один кусок. Осталось кусков в горшке : 0. ID потока : 0x70000e638000
```

```
Повар только что проснулся и заполнил горшок 5 кусками миссионера. ID потока : 0x70000e532000
```

```
Дикарь номер 4 съел один кусок. Осталось кусков в горшке : 4. ID потока : 0x70000e6bb000
```

```
Конечное время работы программы : 1 ms
```



## Список используемых источников

1. <https://habr.com/ru/post/72929/>
2. <https://www.rsdn.org/article/baseserv/critsec.xml>
3. [https://ru.bmstu.wiki/Критическая\\_секция](https://ru.bmstu.wiki/Критическая_секция)
4. <http://cppstudio.com/post/339/>