

# Вежбе 4 - време, синхронизација

Радован Туровић

# Време

# Време

- ▶ Понекад је неопходно да водимо рачуна о протеклом времену током програма.
- ▶ Ми то највише користимо за симулације, али се користи и када желимо да рачунар садржи фину контролу времена.
- ▶ Ц++ нуди софистициран систем који то омогућава

## Пропорција (std::ratio)

- ▶ Класа за аритметичке операције са рационалним бројевима у време превођења (енг. compile time).

- ▶ `typedef ratio<1, 1000> milli; // npr. metar 1 je 1000 milimetara`

- ▶ Предефинисани типови:

- ▶ nano
- ▶ micro
- ▶ milli
- ▶ centi
- ▶ deci
- ▶ deca
- ▶ hecto
- ▶ mega
- ▶ ...

## Мерење времена у језику Ц++

- ▶ Све је у простору имена `std::chrono`.
- ▶ Битне су 3 класе:
  - ▶ `std::chrono::duration` - временски период/интервал (између два тренутка у времену)
  - ▶ `std::chrono::time_point` - тренутак у времену (измерен часовником)
  - ▶ `std::chrono::Clock` - часовник

# Временски период

- ▶ Представљен класом `std::chrono::duration`.
- ▶ Предефинисани типови:
  - ▶ `hours`
  - ▶ `minutes`
  - ▶ `seconds`
  - ▶ `milliseconds`
  - ▶ `microseconds`
  - ▶ `nanoseconds`
  - ▶ `...`

# Временски период

Предефинисани типови временских периода:

```
typedef duration<long, ratio<60>> minutes;  
typedef duration<long> seconds;  
typedef duration<long, milli> milliseconds;
```

- ▶ први параметар шаблона - тип интерне евиденције о времену (може бити било који бројчани тип)
- ▶ други параметар шаблона - однос (енг. ratio) према референтној јединици: секунди

## Временски период

```
typedef duration<long, ratio<60>> minutes;
minutes m1(3); // 3: tokom upotrebe se
               // preracunava u sekunde [180s]

minutes m2(5);
minutes m3 = m1 + m2; // 8 minuta [480s]

typedef duration<double, milli> dms;
dms dm1(1.3);
dms dm2(5);
dms dm3 = dm1 + dm2; // 6.3
dms dm4 = dm1 + m1; // 180 001.3 = 3 min + 1.3ms
minutes m4 = m1 + dm2;
// linija iznad se ne kompajlira! Gubitak preciznosti!
milliseconds m5 = dm1;
// linija iznad se ne kompajlira! G. P.! [double->long]
```



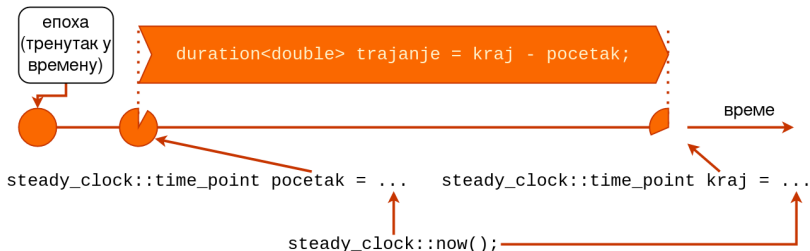
# Тренутак у времену

- ▶ Представљен је класом `std::chrono::time_point`.
- ▶ Представља **епоху** плус или минус временски период (енг. `duration`).
- ▶ Епоха је унапред фиксиран моменат у времену!
  - ▶ за UNIX системе то је типично 1.1.1970. у 00:00 GMT.
- ▶ Тренутно време се може сазнати позивом методе `now()` неког од часовника.

## Часовник

- ▶ Бележи протекло време од почетка епохе. Стандард дефинише 8 часовника, од којих су наредна 3 ту од Ц++11 стандарда:
  1. `std::chrono::system_clock` - базиран на системском сату, подесан за приказ календарских информација кориснику (приказ у облику датума и времена) али због скокова није најподеснији за мерење трајања операција
  2. `std::chrono::steady_clock` - увек монотono растући, најадекватнији за мерење операција
  3. `std::chrono::high_resolution_clock` - часовник највише могуће прецизности; неретко се може наићи на ситуацију да је већ 2. сат најпрецизнији па су исти

## Приказ односа појмова о времену



# Привремено заустављање активности нити

- ▶ Понекад хоћемо да нит сачека не услов већ неки период времена.

```
using namespace chrono;  
// ...  
this_thread::sleep_for(seconds(1));  
// такође, од стандарда c++14 може и:  
this_thread::sleep_for(1s);
```

# Синхронизација

# Синхронизација

- ▶ У примерима са претходног часа су ресурси били у спремном стању тако да је било довољно приступ ресурсима ограничити на једну нит у једном тренутку.
- ▶ Међутим, поставља се питање да ли је таква врста контроле приступа довољно добра увек?

## Пример: нервозни паркинг (04\_parking)

```
// parking.hpp
void udji(int rbr) {
    while (true) {
        unique_lock<mutex> lock(m);
        if (stanje == SLOBODAN) {
            stanje = ZAUZET;
            break;
        }
    }
}
```

## Оптерећење рачунара

- ▶ Отворимо нов терминал и у њему покренемо наредбу: `top`
  - ▶ за Виндовс ентузијасте ту је таск менаџер.
- ▶ Увидети тренутно стање искоришћености процесора.
- ▶ Покренемо пример `08_parking` и пратимо промене стања.
- ▶ Шта се десило?



## Активно чекање

- ▶ Активно чекање је појава непрестаног покушавања приступа ресурсу све док он не буде слободан за коришћење.
- ▶ У претходном примеру смо видели да решење функционише, али да преоптерећује рачунар без потребе.
- ▶ Како бисмо решили проблем активног чекања?

## `std::condition_variable`

- ▶ Класа `std::condition_variable` управо решава проблем активног чекања.
- ▶ Ради искључиво са објектима класе `std::unique_lock`.
- ▶ Подржава операције:
  - ▶ `wait()`
  - ▶ `notify_one()`
  - ▶ `notify_all()`
- ▶ У пракси опонаша ред чекања јер води евиденцију о свим нитима које покушавају да заузму пропусницу.

## Пример: прво ја

```
...
thread nit1([&m, &prvi, &prvi_prosao] {
    unique_lock<mutex> l(m);
    while (!prvi)
        prvi_prosao.wait(l);
    cout << "Sacekali smo prvog!" << endl;
}), nit2([&m, &prvi, &prvi_prosao] {
    unique_lock<mutex> l(m);
    prvi = true;
    cout << "Prvi zavrsio." << endl;
    l.unlock();
    prvi_prosao.notify_one();
});
...
```

## Пример: стрпљив паркинг (04\_parking)

```
// parking.hpp
void udji(int rbr) {
    unique_lock<mutex> l(m);
    while (stanje == ZAUZET) {
        slobodan.wait(l);
    }
    // alternativa za while petlju:
    // slobodan.wait(l, [&this]{return stanje != ZAUZET});
    stanje = ZAUZET;
}
```