

Граф действий для восстановления дерева процессов

Горбунов Егор Алексеевич

15 мая 2017 г.

1 Основные понятия

1.1 Введение

Задача данного документа — это формализация задачи восстановления дерева процессов в Linux. Перед тем как вводить основные понятия, неформально опишем задачу восстановления:

Задача восстановления дерева процессов в Linux — это задача поиска и исполнения последовательности действий, которые, будучи исполненными, приведут исходных «пустой» процесс в состояние целевого дерева процессов. Дополнительное ограничение: действия должны быть выполнимы из пространства пользователя.

Для этой задачи, целевое дерево процессов — это набор из нескольких процессов, объединённых в дерево отношением родитель-ребёнок. Каждый процесс из этого дерева, в рамках задачи восстановления, есть ни что иное, как статичный набор ресурсов — снимок состояния. Целевой процесс мы рассматриваем не как развивающийся во времени организм, а просто как состояние этого процесса в определённый момент времени.

Целевое состояние дерево процессов в Linux состоит из множества атрибутов: состояние виртуальной памяти, состояние регистров процессора, идентификатор процесса, группы, сессии и прочие идентификаторы, файловые дескрипторы, которые указывают на открытые файлы, открытые соединения, пространства имён, в которых находится процесс, и так далее. В данном документе мы будем именовать все эти атрибуты понятием «ресурс». Таким образом целевое дерево процессов для нас — это набор ресурсов. Ниже мы попытаемся формализовать все этим понятия.

Решение задачи восстановления предполагает, что найденная последовательность действий может быть выполнена достаточно быстро, чтобы удовлетворять требованиям живой миграции.

1.2 Ресурс и процесс

Для разработки наиболее общего подхода к алгоритму восстановления (генерации команд для восстановления), в плане покрываемых ресурсов, понятие ресурса должно быть достаточно широким.

Определение 1. *Ресурс* — r — некоторая структура в ядре ОС, которая так или иначе используется *процессом* и операционной системой. Такая структура — это абстрактное понятие само по себе, она может представлять из себя реальный экземпляр сишной структуры, но может быть чем-то менее осязаемым.

Ресурсы существуют не просто так, а как описывается в определении, они используются процессами. Обычно, процесс не может взаимодействовать с ресурсом, как со структурой/объектом в ядре, напрямую. Вместо этого у процесса есть некоторый интерфейс к ресурсу.

Определение 2. *Интерфейс к ресурсу* — *handle* — это объект, через который процесс получает доступ к ресурсу. Будем обозначать его как h .

Во введении мы неформально говорили, что дерево процессов (и один процесс в частности) — это набор ресурсов. В терминах определений выше мы будем считать что процесс — это набор пар (r, h) , где r — ресурс, а h — интерфейс к ресурсу.

Пример 1. При открытия файла процессом (вызов `open()`) ядро создаёт объект `file`, а процессу возвращается файловый дескриптор `fd`, посредством которого с файлом можно работать. Файловый дескриптор — это по сути просто число, с помощью которого можно идентифицировать файл. В это случае *ресурс* — это объект `file`, а *handle* — это файловый дескриптор. Из этого примера видно:

- Понятие интерфейса к ресурсу нельзя отождествлять с самим ресурсом, т.к. сам ресурс может иметь несколько интерфейсов: два файловых дескриптора указывают на один и тот же файл: $(r, h_1), (r, h_2)$

Замечание 1. Возможно есть способ обойтись без понятия *handle*. Каким-то образом считать и файловые дескрипторы отдельными ресурсами. Но в этом понятием, пока что, всё лучше укладывается в голове.

Формализуем понятие процесса.

Определение 3. *Процесс* — это множество пар (r_i, h_i) из ресурсов и интерфейсов к ним. Будем обозначать процессы заглавными буквами и писать, например: $P = \{(r_1, h_1), (r_2, h_2), \dots, (r_n, h_n)\}$

Факт того, что процесс P владеет ресурсом r , к которому получает доступ через *handle* h , обозначаем так: $(r, h) \in P$. Также будем писать, что $r \in P$, если $\exists h : (r, h) \in P$.

Будем предполагать далее, что существует множество процессов \mathcal{P} , в которое входят всевозможные P . Все кванторы (\exists, \forall) , аргументами которых является процесс, будут обозначать, что процесс этот берётся из \mathcal{P} , т.е. $\exists P \iff \exists P \in \mathcal{P}$.

Определение 4. Дерево процессов — это множество из нескольких процессов: $T = \{P_1, P_2, \dots, P_k\}$, среди которых выделен корневой процесс P_{root} , а для всех остальных процессов верно:

$$\forall P \in T, P \neq P_{\text{root}} : (\text{task}, \text{ppid}) \in P, \exists P' \in T, (\text{task}, \text{pid}) \in P'$$

Т.е. родитель любого из процессов, кроме одного (P_{root}), находится в T .

1.3 Разделяемые и неразделяемые ресурсы

Ресурсы можно разбить на два множества: те, что могут быть разделены между несколькими процессами и те, что индивидуальны для каждого процесса.

Определение 5. *Разделяемый ресурс* — такой ресурс r , что

$$\exists P_1, P_2 \in \mathcal{P} : P_1 \neq P_2 \wedge (r, h_1) \in P_1 \wedge (r, h_2) \in P_2$$

То есть возможны такие два процесса, что оба процесса ссылаются на один и тот же ресурс r в ядре

Неразделяемый ресурс, соответственно, тот, что не является разделяемым в рамках определения выше.

К примеру:

- идентификатор процесса (pid) — неразделяемый ресурс.
- значения регистров потока — неразделяемый ресурс
- открытый файл — разделяемый ресурс
- группа процессов — разделяемый ресурс
- сессия процессов — разделяемый ресурс

1.4 Наследуемый ресурс

Как говорилось ранее, между процессами в дереве есть отношение родитель-ребёнок. При создании процесса-ребёнка процессом-родителем в Linux, часть ресурсов может наследоваться ребёнком. Для того, чтобы учитывать это при построении последовательности действий для восстановления, вводим:

Определение 6. $isInherited(r)$ — предикат (свойство ресурса), который принимает значение истины, если ресурс r наследуется процессом-ребёнком от процесса-родителя при создании.

1.5 Разделение ресурса между процессами

Помимо наследования, один ресурс может быть «передан» от одного процесса другому уже после того, как эти процессы были созданы. Некоторые ресурсы могут быть разделены таким образом, а некоторые нет. В связи с этим нам понадобится ещё один предикат (свойство ресурса):

Определение 7. $isSharable(r)$ — предикат, который принимает значение истины, если ресурс r можно «разделить» между уже созданными процессами.

Пример 2. К примеру, процесс в Linux не может переместиться из одной сессии в другую, уже существующую (т.е. сессия не $isSharable(r)$). Но при этом внутри сессии, процесс может перейти в другую группу

(разделить группу с каким-то другим процессом). Так же маппинги (Virtual Memory Area) не могут быть переданы между процессами, в то время как файловые дескрипторы можно разделить.

Также есть ресурсы с особенной семантикой: например, `private mappings` — это, казалось бы, неразделяемый ресурс, который при наследовании, всё же, становится разделяемым из-за механизма `Copy On Write`.

Замечание 2. Так же отдельного внимания заслуживают `pid namespace`. Тут я о них просто упоминаю, но механизм перехода в `pid namespace` должен быть как-то встроен в модель, описываемую в этом документе: пока я об это не думал. Это частный случай! С ним всё не так красиво будет, скорее всего (но возможно, его можно будет как-то спрятать внутри конкретной реализации исполнения действия `ForkAction(, ,)`, о котором см. ниже)

1.6 Одиночный ресурс

В силу довольно общего определения термина «ресурс» в рамках нашего подхода, приходится эти ресурсы разделять на классы. Выше уже были введены классы ресурсов: `isSharable(r)` и `isInherited(r)`. Ещё одним важным свойством некоторых ресурсов является то, что иногда ресурс может существовать в единственном экземпляре. У каждого ресурса есть тип (ведь мы как-то идентифицируем ресурсы!), будь-то файл, группа, идентификатор процесса, сессия, `namespace`. Таким образом для ресурсов некоторого типа верно, что одновременно два экземпляра этого типа процесс содержать не может.

Определение 8. Тип ресурса r — $\text{type}(r)$

Определение 9. $\text{isSingle}(r)$ — предикат, истинный для ресурса r , если

$$\forall P \in \mathcal{P}, (r, _) \in P : \forall (r', _) \in P, r' \neq r : \text{type}(r) \neq \text{type}(r')$$

Т.е. если процесс P содержит ресурс r , то для любого другого ресурса r' этого процесса верно: $\text{type}(r') \neq \text{type}(r)$

Пример 3. Примером такого «одиночного» ресурса являются:

- Группа процесса
- Сессия процесса
- `Namespace` любого типа
- Идентификатор процесса

В свою очередь открытый файл таким ресурсом не является.

2 Действия и свойства процесса восстановления

Во введении мы дали неформальное определение задачи восстановления: поиск (и выполнение) набора действий, которые нужно исполнить для успешного воссоздания целевого дерева. Для формализации этой задачи мы должны понять, из какого множества нам вообще выбирать эти самые «действия».

Ресурсы Linux процесса различны, а значит и их восстановление выполняется по-разному. Т.к. ресурс так или иначе находится в ядре ОС, а из пространства пользователя мы получаем доступ к ядру через системные вызовы (так же существуют специальные файловые системы в духе /proc), то восстановление каждого ресурса — это последовательность из каких-то системных вызовов. Таким образом, множеством возможных действий, мы можем выбрать множество системных вызовов. Такой подход приведёт к ряду трудностей:

- Нет абстракции от деталей восстановления каждого ресурса в каждой его возможной конфигурации, из-за чего построение алгоритмов для восстановления зависимостей между ресурсами и процессами теряется в деталях и становится сложным
- Формализация алгоритмов восстановления становится очень трудной из-за огромного количества команд (действий), в них содержащихся
- Трудность выделить общий подход (независящий от конкретного типа ресурса) к процессу восстановления

Мы попытаемся избежать этих трудностей и внести конкретные детали восстановления каждого из типов ресурсов внутрь более общих, но более простых, с логической точки зрения, команд. Таким образом, в этом разделе мы введём множество команд, достаточно абстрактных, чтобы они могли быть применимы к восстановлению как можно более широкого числа ресурсов. Так же в этом разделе мы введём несколько дополнительных сущностей (свойств), которые помогут нам при генерации (поиске) последовательности действий для восстановления.

На самом деле то, как мы ввели понятие ресурса и дерева процессов, не позволяют нам вводить низкоуровневых команд, т.к. эти понятия были введены довольно общо.

Замечание 3. Мы говорим про некий список команд, который должен быть исполнен. Кем же он должен исполняться? Т.к. нас интересует решение, работающее в пространстве пользователя, то исполнителями команд должны быть сами процессы (+ процессы помощники, которые не находятся в целевом дереве, но как-то могут помочь его восстановлению): других выходов, как я понимаю, нет.

На этом этапе мы, перед введением множества тех самых действий, можем формализовать задачу восстановления дерева процессов. Будем считать, что действия берутся из множества допустимых действий \mathcal{A} .

Определение 10. Задача восстановления дерева процессов $T = \{P_1, P_2, \dots, P_k\}$ — это задача поиска

упорядоченной и конечной последовательности действий $A = [a_1, a_2, \dots, a_n]$, $\forall i : a_i \in \mathcal{A}$, такой, что:

$$\{P_0\} \xRightarrow{A} \{P_0\} \cup T$$

Тут символ \xRightarrow{A} обозначает исполнение команд из последовательности A , а $\{P_0\}$ — это стартовое дерево процессов, которое необходимо в силу того, что кто-то должен начать исполнять команды (см. замечание 3)

2.1 Создание ресурса

Действия будем стараться вводить исходя из возможностей Linux. Пускай целевое дерево процессов состоит из одного единственного процесса: $P = \{(r_1, h_1), \dots, (r_n, h_n)\}$. Каким способом процесс P мог завладеть одним из ресурсов r_i ? Он мог создать его сам: открыть файл, сокет, пайп или создать маппинг.

Таким образом, первое действие, которое мы вводим — это создание ресурса:

Определение 11. Действие создания ресурса — $CreateAction(P, r, h)$ — процесс P создаёт ресурс r с интерфейсом h к нему. Данное действие выполняется самим процессом P и имеет следующий эффект по отношению к процессу:

$$P \xRightarrow{CreateAction(P, r, h)} (r, h) \cup P$$

Замечание 4. Важно понимать, что ресурс — это «структура» в ядре (см. определение 1), а значит действие создания ресурса инициирует создание некоторого объекта в ядре. Ядро — это глобальное хранилище ресурсов, а значит 2 разных действия создания ресурса всегда создают разные ресурсы в ядре:

$$\forall CreateAction(P_1, r_1, h_1), CreateAction(P_2, r_2, h_2) \in \mathcal{A} : r_1 \neq r_2$$

Предположим, что $(r, h) \in P$, т.е. P ссылается на ресурс r . Мы знаем по ранее сказанному, что ресурсы могут быть разделены между процессами, но при решении задачи восстановления дерева процессов, мы не можем знать, в какой последовательности ресурсы передавались друг между другом (вспомни, что есть ресурсы, которые можно «разделить» между живыми процессами, см. определение 7). Всё, что видим мы — это просто снимок состояния дерева. Мы должны как-то понять, какой ресурс каким процессом будет создаваться. Заметим, что если процесс ссылается на ресурс r , то это не значит, что он вообще был способен создать этот ресурс самостоятельно. Из-за этого вводим следующий формализм:

Определение 12. $possibleCreators(T, r)$ — это множество процессов $P \in T$ такое, что P способен создать ресурс r .

Пример 4. Положим, что мы восстанавливаем дерево T .

- r — ресурс, что $type(r) = RegularFile$, тогда $possibleCreators(T, r) = T$. (тут вопрос: на деле, файл может открыть только тот процесс, у которого достаточно для этого прав, но в нашей модели мы можем запускать процесс восстановления с наивысшими правами, а потом всё понижать до нуж-

ных)

- Пусть $T = \{P_1, P_2, P_3\}$. Пускай $(task_1, pid : 1) \in P_1, (task_2, pid : 2) \in P_2, (task_3, pid : 3) \in P_3$. Рассмотрим ресурс $r = pgroupr_2$ (группа процессов с $id = 2$). Тогда верно следующее:

- $possibleCreators(T, r) = \{P_2\}$. Вообще говоря, создание группы 2 может быть осуществлено ещё родителем P_2 (допустим это P_1): создание ресурса процессом P_1 будет заключаться в вызове $setpgid(2, 2)$, после чего $setpgid(0, 2)$. Но в этом случае мы изменяем состояние сразу нескольких процессов, что противоречит семантике $CreateAction(, ,)$.
- $possibleCreators(\{P_1\}, r) = \emptyset$, т.к. в одиночку процесс P_1 создать этот ресурс не способен (ибо необходим процесс с идентификатором $pid = 2$)

2.2 Создание процесса

Мы бы могли относиться к процессу как к ресурсу, но это больше вносит неоднозначности, нежели чем помогает обобщить процесс восстановления, т.к. всё равно мы логически разделяем ресурсы и процессы. Поэтому к действию создания ресурса добавляется действие создания процесса.

Определение 13. Действие создания процесса — $ForkAction(P_1, P_2, pid)$ — процесс P_1 создаёт потомка (процесс) P_2 с «интерфейсом» (идентификатором процесса) pid . Действие имеет следующий эффект:

$$\{P_1\} \xrightarrow{ForkAction(P_1, P_2, pid)} \{(child\ task, pid) \cup P_1, P_2\}$$

При этом процесс, который создаётся (P_2) не является пустым. Он может наследовать часть ресурсов своего родителя и может просто получать некоторые ресурсы при рождении, например собственный pid . Также у процесса всегда есть родитель: $parent(P)$.

2.3 Наследование ресурса при рождении

Выше мы вводили понятие $isInherited(r)$ — истина, если r наследуется процессом-ребёнком от родителя при создании. Наследуемые ресурсы должны быть учтены при построении последовательности действий:

После выполнения действия $ForkAction(P_1, P_2, pid)$ верно, что:

$$\forall (r, h) \in P_1 \wedge isInherited(r) : (r, h') \in P_2. \quad (1)$$

Замечание 5. Часто $h == h'$ (не всегда ли?) в Linux. Например, открытые файловые дескрипторы процесса-родителя сохраняют свои значения в процессе-ребёнке. Аналогично происходит с адресами начала и конца маппингов и др. Равенство тут понимается не в смысле того, что это одинаковые объекты, а в смысле того, что это одинаковые значения.

Выше, в разделах 1.4 и 1.5 обсуждались ресурсы, которые должны разделяться наследованием (`private mappings, ...`). Мы будем считать, что те ресурсы, что обязательно должны разделяться наследованием не `isSharable(r)`.

2.4 Разделение ресурса при жизни

Мы уже описали два действия, позволяющие процессам получать ресурсы: создание ресурса (`CreateAction(, ,)`) и получение ресурса при рождении (`ForkAction(, ,)`). Достаточно ли этих команд для того, чтобы описать действиями процесс восстановления любого дерева процессов T ?

Посмотрим на следующее дерево процессов:

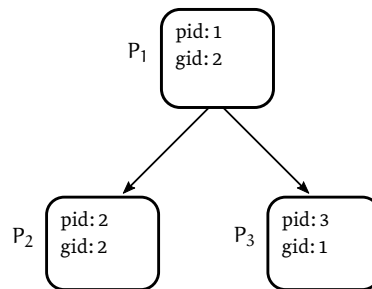


Рис. 1: Дерево T из 3 процессов

$$P_1 = \{(task_1, pid : 1), (pgroup_2, pgid : 2)\}$$

$$P_2 = \{(task_2, pid : 2), (pgroup_2, pgid : 2)\}$$

$$P_3 = \{(task_3, pid : 3), (pgroup_1, pgid : 1)\}$$

В силу специфики Linux, ресурс `pgroup2` не может быть создан процессом P_1 , если процесса P_2 ещё не существует (см. пример под определением 12). Таким образом нам нужно сначала выполнить действие по созданию процесса P_2 , после чего уже создавать ресурс `pgroup2`. Но выполнение действия создания ресурса, по нашему определению, должно затрагивать лишь один процесс, а значит, что за выполнение одного `CreateAction(, ,)` ресурс `pgroup2` появляется только у одного из процессов (например P_2 , после чего нам необходимо этот ресурс передать P_1).

Таким образом видно, что действий по созданию ресурса и процесса может быть недостаточно (глобальная причина этого заключается в том, как я понимаю, что не каждый процесс может создать произвольный ресурс).

По этим причинам мы вводим ещё одно действие: сделка (разделение ресурса). Введение этого действия оправдывается не только проблемой, описанной выше, но так же и тем, что глупо использовать лишь часть возможностей в Linux по передаче ресурсов между процессами.

Определение 14. Действие разделения ресурса — `ShareAction(P_1, P_2, r, h)` — процесс P_1 разделяет ресурс r процессу P_2 (т.е. у P_2 до выполнения действия не было этого ресурса) так, что процесс P_2 получает доступ к r посредством `handle r`. После выполнения действия верно: $(r, h) \in P_2$

2.5 Зависимость между ресурсами

Одни ресурсы могут зависеть от других. В моём текущем понимании, зависимости между ресурсами проявляются при создании этих ресурсов и этим можно ограничиться. Примеры зависимостей:

- Не приватная Virtual Memory Area зависит от того или иного файла, который необходим для создания этого маппинга (`mmap(. . .)`)
- ...

Зависимость между ресурсами влияет на порядок выполнения действий при восстановлении. Мы введём обозначение для множества ресурсов, от которых зависит ресурс.

Определение 15. $resourceDependencies(r, h)$ — множество ресурсов (r', h') , от которых зависит ресурс r (с handle h).

2.6 «Удаление» ресурса

Может случаться так, что процесс из дерева, в целевой своей конфигурации, имеет ресурс r , т.е. $(r, h) \in P$. При этом $(q, _) \in resourceDependencies(r, h)$, но $(q, _) \notin P$. Это значит, что в последовательности действий для восстановления должно фигурировать действие по удалению ресурса q из процесса, после того, как ресурс r был создан. Для того, чтобы обслуживать такую ситуацию, введём действие по удалению ресурса, а точнее пары (r, h) .

Определение 16. Действие «удаления» ресурса — $RemoveAction(P, r, h)$ — процесс P удаляет «из себя» пару (r, h) . Таким образом верно:

$$\{P_1 \cup \{(r, h)\}\} \xrightarrow{RemoveAction(P_1, r, h)} \{P_1\}$$

Выше, в определении 9, мы вводили понятие ресурса, который может присутствовать у процесса лишь в одном экземпляре. По сути это значит, что при восстановлении дерева, действие $CreateAction(P, ,)$ для ресурса этого типа может быть выполнено только один раз. Тут нам приходит на помощь действие $RemoveAction(, ,)$: с помощью него можно несколько раз создать такой ресурс, только так, чтобы каждому созданию сопутствовало удаление (возможно, кроме последнего создания). Т.е. если некоторый ресурс r таков, что $isSharable(r) = false$ и при этом в целевом дереве T есть несколько процессов ссылающихся на r , то разделяться в процессе восстановления этот ресурс должен методом наследования.

Замечание 6. PS: также, помимо обычных действий ($CreateAction(P, r, h)$, $ShareAction(P_1, P_2, r, h)$) можно вводить их «временные» аналоги. Временное действие будет обозначать, что эффект этого действия должен быть устранён по окончании восстановления. Но мы будем использовать подход с $RemoveAction(P, r, h)$

3 Последовательность действий для восстановления

Выше мы ввели следующие команды:

- *CreateAction*(P, r, h) (опр. 11)
- *ForkAction*(P_1, P_2, pid) (опр. 13)
- *ShareAction*(P_1, P_2, r, h) (опр. 14)
- *RemoveAction*(P_1, r, h) (опр. 16)

Все эти команды (со всевозможными комбинациями параметров, соответственно) будут составлять множество всех команд \mathcal{A} .

Также мы ввели следующие вспомогательные свойства ресурсов и не только:

- *isSharable*(r) (опр. 7)
- *isInherited*(r) (опр. 6)
- *resourceDependencies*(r, h) (опр. 15)
- *isSingle*(r) (опр. 9)
- *possibleCreators*(T, r) (опр. 12)

Теперь наша задача в том, чтобы используя всё это построить решение задачи восстановления, т.е. построить список команд из \mathcal{A} для восстановления.

На входе мы имеем дерево процессов $T = \{P_1, P_2, \dots, P_n\}$, где каждый из процессов

$$P_i = \{(r_1, h_1), (r_2, h_2), \dots, (r_{n_i}, h_{n_i})\}$$

3.1 Замыкание ресурсов относительно зависимостей

Выше говорилось, что одни ресурсы могут зависеть от других (при создании), но при этом если для какого-то процесса $P \in T$ верно, что $(r, h) \in P$ и $(q, _) \in \text{resourceDependencies}((r, h))$, то может случиться так, что $(q, _) \notin P$. Поэтому первый шаг, который мы выполним перед генерацией последовательности действий — это замкнём ресурсы процессов относительно зависимости между ресурсами. В листинге 1 описана процедура замыкания.

После выполнения замыкания мы имеем новое дерево процессов T' такое, что: для любого процесса $P \in T'$ верно, что если $(r, h) \in P$, то и для любой зависимости $(q, _) \in \text{resourceDependencies}((r, h)) \Rightarrow (q, _) \in P$.

Сложность процедуры `close_against_dependencies`: $\mathcal{O}\left(n \cdot \bigcup_{i=1}^n |P_i|\right)$, в смысле числа итераций (выполнения операции объединения множеств $|=$), где n — число процессов.

Listing 1 Замыкание процессов относительно зависимостей между ресурсами

```
def close_against_dependencies(T):  
    """  
    @param T - исходное дерево процессов  
    @return новое дерево процессов, той же мощности, что и T, но в котором все процессы  
            замкнуты относительно зависимостей  
    """  
    new_T = set()  
  
    for P in T:  
        new_P = P  
        deps = new_P  
  
        while len(deps) > 0:  
            next_deps = set()  
  
            for (r, h) in deps:  
                next_deps |= resourceDependencies(r, h)  
  
            new_P |= next_deps  
            deps = next_deps  
  
        new_T.add(new_P)  
  
    return new_T
```

Далее будем решать задачу для нового дерева T' , но в конце обязательно перейдём к решению исходной задачи путём добавления нужных действий $RemoveAction(, ,)$.

Замечание 7. Во время операции замыкания мы добавляем новые ресурсы к процессу. В рамках нашей модели это абсолютно допустимая операция, но всегда ли такое допустимо в настоящем Linux процессе? Думаю, что нет. Проблема в том, что когда мы имеем исходное дерево процессов $T = \{P_1, P_2, \dots, P_k\}$, то мы можем считать, что оно верно, с точки зрения допустимости конфигураций ресурсов каждого из процессов P_i в Linux, т.к. это дерево мы берём с реального снимка (dump) реального дерева. Но как только мы начинаем искусственно добавлять новые ресурсы, мы уже не можем быть уверены в том, что получаемые конфигурации ресурсов могут реально существовать. Простой пример: допустим, процесс держит «ресурс» — $VMA(start=0, end=10)$ (virtual memory area), а другой его ресурс зависит от $VMA(start=0, end=5)$. Но два таких маппинга не могут одновременно присутствовать в процессе! Возможные решения данной проблемы: эксплуатировать ранее введённое понятие $isSingle(r)$ (это может как-то сработать для описанного простого примера), вводить в модель дополнительные сущности, отвечающие на вопрос «А могут ли два этих ресурса одновременно существовать?», после чего выстраивать граф действий, о котором речь пойдёт дальше, так, что в итоговой его линеаризации два этих ресурса будут создаваться и разрушаться последовательно.

В силу замечания выше введём ещё один вспомогательный предикат:

Определение 17. $canExistAtOnce(r_1, h_1, r_2, h_2,)$ — предикат, возвращающий True, если (r_1, h_1) и (r_2, h_2) могут одновременно принадлежать одному и тому же процессу (в один момент времени).

3.2 Замыкание ресурсов относительно наследования

Рассмотрим следующую гипотетическую ситуацию: ресурс r разделяется несколькими процессами, при этом $isSharable(r) = false$, а значит ресурс r должен был разделяться между процессами наследованием и никак иначе; при этом, процессы, ссылающиеся на ресурс не образуют дерево (как на рисунке 2).

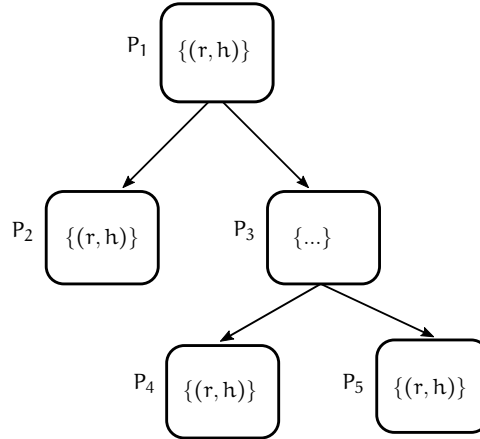


Рис. 2: Разделяемый наследованием ресурс, удалённый в нелистовом процессе

Случай, который похож на случай с зависимостью, на которую не ссылается процесс. И разрешить проблему можно похожим образом: добавить временно ресурсы в нужный процессы так, чтобы процессы, разделяющие ресурс передаваемый исключительно наследованием, формировали дерево. Конечно, после использования временные ресурсы должны быть удалены. Процедура замыкания описана в листинге 2.

Listing 2 Замыкание относительно наследования

```
def close_against_inheritance(T):
    new_T = copy(T)
    all_resources = get_all_resources(new_T) # возвращает множество всех ресурсов всех процессов

    for r in all_resources:
        processes = get_holders(new_T, r) # возвращает множество процессов,
                                           # ссылающихся на ресурс, используя любой handle
        top = get_top_process(processes) # возвращает самый верхний (ближе к корню) процесс

        for P in processes:
            cur_P = parent(P)

            while P != top and cur_P not in processes:
                # значит cur_P не содержит (r, _) ни под каким хэндлом, т.е. нашли "дырку"
                # т.к. у любого ресурса есть интерфейс, то его мы тоже должны сконструировать
                # любым способом, допустимым для процесса
                cur_P.add(r, construct_handle(cur_P, r))
                cur_P = parent(cur_P)

    return new_T
```

Асимптотическая сложность данной процедуры: $\mathcal{O}\left(n \cdot \bigcup_{i=1}^n P_i\right)$ (опять же, я тут не учитываю сложности отдельных операций, т.к. их считаю достаточно простыми: все они вкладываются в полиномиальные рамки с лёгкостью). Тут важно увидеть, что внутренний цикл `while` выполняется суммарно не более

$\text{len}(\text{new_T}) = n$. А внешний цикл совершает итераций столько, сколько у нас всего ресурсов в объединении всех процессов.

Заметим, что тут мы видим аналогичную проблему, описанную в замечании 7. Мы будем с этим бороться аналогично, на этапе генерации последовательности команд, используя предикат $\text{canExistAtOnce}(\cdot, \cdot)$.

Будем считать, что у нас теперь есть деревья newT и T , что T — целевое, а newT — целевое, но замкнутое относительно зависимостей и наследования. Будем работать с первым, после чего подкрутим последовательность действий, чтобы удовлетворить исходной задаче. Заметим, что $\text{canExistAtOnce}(r_1, h_1, r_2, h_2)$ может быть false только если $(r_1, h_1) \in \text{newT} \wedge (r_1, h_1) \notin T$ или $(r_2, h_2) \in \text{newT} \wedge (r_2, h_2) \notin T$ (т.е. хотя бы один из ресурсов r_1 или r_2 должен быть в newT)

Замечание 8. Мы помним, что часть ресурсов у нас при создании процесса-ребёнка наследуются. Может случиться так, что один из наследованных ресурсов r не должен находиться в целевом процессе-ребёнке, а значит он должен быть удалён, причём до создания других ресурсов (желательно), ведь они могут конфликтовать. Такие удаления ($\text{RemoveAction}(\cdot, \cdot)$) мы добавим в самом конце нашей процедуры построения списка команд в нужное место (сразу после $\text{ForkAction}(\cdot, \cdot)$ процесса-ребёнка) В рамках модели эти ресурсы нам никак не мешают.

3.3 Добавление ресурса к possibleCreators

Когда мы вводили определение 12, мы заметили, что не каждый процесс может создать определённый ресурс. Например, группа с идентификатором ID может быть создана только процессом с $\text{pid} = ID$. Можно представить ситуацию, что процесс P — единственный, кто может создать ресурс r , но при этом мы, на снимке дерева, наблюдаем то, что на r ссылается только $Q \neq P$, а у P этого ресурса вообще нет. Что делать? Такое действительно может произойти, например, с группами процессов: $P_1 = \{(\text{group2}, \text{gid} = 1)\}$, $P_2 = \{(\text{group2}, \text{gid} = 1)\}$, $P_3 = \{(\text{group1}, \text{gid} = 1)\}$: такое дерево вполне себе может существовать в Linux, но при его восстановлении нам будет необходимо в какой-то момент сделать так, чтобы процесс P_1 создал группу 1.

Для обслуживания таких ситуаций мы сделаем следующее. Ещё немного измени исходное дерево процессов так, чтобы для любого ресурса r : $\text{possibleCreators}(T, r) \cap \text{resourceHolders}(T, r) \neq \emptyset$.

3.4 Добавление вспомогательного корневого процесса

Для того, чтобы у всех процессов целевого дерева процессов существовал родитель, ответственный за его создание, мы добавляем вспомогательный процесс P_0 , который будет ответственен за создание корня дерева T : $\text{parent}(\text{root}(T)) = P_0$.

Тут нужно подвести итог. Исходно мы имели дерево

$$T = \{P_1, \dots, P_n\}$$

Listing 3 Расширение ресурсов процесса, который ответственен за создание этого ресурса, но не ссылается на него

```
def ensure_creators_have_holder(T):
    new_T = copy(T)
    for r in get_all_resources(new_T):
        creators = possibleCreators(new_T, r)
        if len(creators) == 0:
            # Наш алгоритм тут возвращает ошибку, пока мы не поддерживаем таких
            # ресурсов, которые не могут быть созданы ни одним из процессов из
            # снимка (такое возможно, опять же, с группами)
            raise ProcessTreeIsNotComplete()
        if len(creators & get_holders(r)) == 0:
            P = top(creators) # наиболее высокий в дереве процесс
            P.add(r, construct_handle(P, r))
    return new_T
```

являющееся допустимым снимком дерева процессов Linux, но после описанных операций добавления временных ресурсов и прочего, мы имеем дерево:

$$T' = \{P_0, P'_1, \dots, P'_n\}$$

такое, что:

- $P'_i \cap P_i = P_i$
- $P_0 = \text{root}(T') = \text{parent}(\text{root}(T))$
- Для любого ресурса $r \in T'$ верно, что $\text{possibleCreators}(T', r) \cap \text{resourceHolders}(T', r) \neq \emptyset$
- $\forall P' \in T'$: для любой пары $(r, h) \in P'$, верно, что $\text{resourceDependencies}(r, h) \subset P'$
- Для любого ресурса $r \in T'$ такого, что r разделяется только наследованием, т.е. $\text{isInherited}(r) = \text{true} \wedge \text{isSharable}(r) = \text{false}$ верно, что $\text{resourceHolders}(T', r)$ образуют дерево (не лес!) относительно отношения родитель-ребёнок
- $\forall i \forall (r, h), (r', h') \in P_i : \text{canExistAtOnce}(r, h, r', h') = \text{true}$ но при этом, возможно, что для какой-то пары ресурсов $(r, h) \in P'_i \cap P_i, (r', h') \in P'_i : \text{canExistAtOnce}(r, h, r', h') = \text{false}$

Мы будем обозначать: $P_i \cap P'_i = \text{Tmp}_i$

3.5 Генерация множества действий

На первом шаге мы сгенерируем множество действий A , которые далее соберём в граф, линеаризация (топологическая сортировка) которого и будет ответом на задачу.

- $\text{ForkAction}(,)$: действие должно присутствовать в A для каждого процесса из дерева. См. листинг 4.
- $\text{CreateAction}(,)$: действие должно быть добавлено для каждого ресурса, причём создавать этот ресурс обязан тот процесс, который может это сделать (P из $\text{possibleCreators}(T, r)$). См. листинг 5.

Listing 4 Добавление действий *ForkAction*(parent(P), P, P.pid) для всех $P \in T \setminus \{P_0\}$

```
def get_fork_actions(T):
    acts = set()
    for P in T:
        if P == root(T):
            continue
        acts.add(ForkAction(parent(P), P, P.pid))
    return acts
```

Listing 5 Добавление действий создания ресурсов

```
def get_resource_creator(T, r):
    return top(possibleCreators(T, r) ∩ get_holders(T, r))

def get_create_actions(T):
    acts = set()
    resources = get_all_resources(T)
    for r in resources:
        creator = get_resource_creator(T, r)
        h = get_creator_handle(creator, r) # возвращает любой из хэндлов, по
                                           # которому creator ссылается на r,
                                           # но всегда один!
        acts.add(CreateAction(creator, r, h))
    return acts
```

- *RemoveAction*(, ,): Данное действие должно быть добавлено для каждого временного ресурса ($r \in T_{tmp_i}$) в каждом процессе. В отличие от действия создания ресурса данное действие может выполняться несколько раз для одного и того же ресурса, но с разными handle. Генерация показана в листинге 6. Также данное действие должно быть добавлено для всех наследуемых ресурсов, но т.к. на данном этапе мы не знаем конкретной последовательности действий, то мы не можем сказать, какие конкретно ресурсы будут наследоваться, поэтому выполним это последним шагом.

Listing 6 Добавление действий удаления временных ресурсов

```
def get_remove_tmp_acts(T):
    acts = set()
    for P in T:
        tmps = get_tmp_resources(P) # возвращает множество временных ресурсов
                                    # см. выше  $T_{tmp_i}$ 
        for (r, h) in tmps:
            acts.add(RemoveAction(P, r, h))
    return acts
```

- *ShareAction*(, , ,): мы считаем, что если ресурс поддерживает возможность разделения его при жизни (как альтернатива наследованию), то нужно её использовать. Поэтому для каждого ресурса r , который *isSharable*(r) = true, мы будем генерировать действия разделения этого ресурса нуждающимся. См. листинг 7.

3.6 Отношение предшествования над действиями

Мы имеем мешок действий, которые должны быть выполнены. Их нужно теперь как-то упорядочить. Простота и атомарность выбранных действий позволяет нам задать частичный порядок (sic!), на осно-

Listing 7 Генерация действий разделения ресурсов

```
def get_share_acts(T):
    acts = set()
    rs = get_all_resources(T)
    for r in rs:
        if not isSharable(r):
            continue

        creator = get_resource_creator(T, r)
        holders = get_holders(T, r)
        for P in holders:
            handles = get_resource_handles(P, r) # возвращает список handle'ов на ресурс
                                                # напр: [h1, h2] значит, что в P есть пары
                                                # (r, h1), (r, h2)

            for h in handles:
                acts.add(ShareAction(creator, P, r, h))
```

ве которого потом построить граф и, если получится, линеаризовать его (если не получится, то значит, что мы столкнулись с деревом, которое наш алгоритм восстановить не в силах, об этом будем говорить подробнее позже).

Предшествование должно строиться по следующим правилам:

- (1) Все действия от лица процесса P должны выполняться строго после того, как было выполнено создание этого процесса: $ForkAction(_, P, _)$
- (2) Все действия от лица процесса P с ресурсом r , будь то $RemoveAction(P, r, h)$, $ShareAction(P, _, r, _)$ должны выполняться строго после действия, эффектом которого было появление ресурса r у процесса P (это может быть как создание, так и share), в т.ч. с определённым хэндлом.
- (3) Все действия, в рамках процесса P , которые используют ресурс (r, h) должны быть выполнены до $RemoveAction(P, r, h)$ (кроме самого действия удаления), если такое действие в наличии (его может не быть для ресурсов, которые должны присутствовать в финальном дереве).
- (4) $\forall P_1, P_2$, действие $ShareAction(P_1, P_2, r, h)$ (если существует такое) должно выполняться строго после того, что были выполнены $ForkAction(_, P_1, pid_1)$ и $ForkAction(_, P_2, pid_2)$.
- (5) Для всех ресурсов, которые разделяются больше чем одним процессом, т.е. $|get_holders(T, r)| > 1$ и при этом разделяться должны наследованием, т.е. $isInherited(r) = true \wedge isSharable(r) = false$, должно выполняться следующее: создание ресурса должно происходить до выполнения $ForkAction(_, _, _)$ процессов, которые тоже разделяют этот ресурс.
- (6) Также нужно разобраться с действиями, затрагивающими ресурсы, которые могут конфликтовать ($canExistAtOnce(_, _) = false$). Тут дела обстоят немного более хитро. Пускай два ресурса (r, h) и (r', h') в рамках одного процесса P_i' конфликтуют. Не умаляя общности мы можем считать, что $(r, h) \in Tmp_i$ (т.к. только «временные» ресурсы могут вызывать конфликты, см. замечание 7). В этом случае нам нужно упорядочить работу с этими ресурсами так, что все действия над (r, h) происходят раньше, чем все действия над (r', h') .

asdasd

$$\overbrace{1+2+3}^1$$

3.7 Граф и сортировка

ЖУТЬ!

4 Классификация ресурсов

4.1 Идентификаторы процесса

Ресурс	<i>handle</i>	Наследование	Разделение (share)
Сам процесс	pid	нет	нет
Группа процесса	pgid	да	да, setpgid()
Сессия процесса	ssid	да	нет
Идентификатор пользователя	uid	да	да, setuid()