

Sistemi Operativi
Unità 7: I Thread
Sincronizzazione

Martino Trevisan
Università di Trieste
Dipartimento di Ingegneria e Architettura

Argomenti

1. Perché é necessaria
2. I mutex
3. I semafori

Perché é necessaria

Perché é necessaria

Definizioni

Concorrenza: un programma con più flussi di esecuzione

Parallelismo: un programma che esegue su più calcoli contemporaneamente

Un programma può essere **concorrente senza essere parallelo**

- Ha tanti thread che eseguono su un sistema con una sola CPU

Perché é necessaria

Definizioni

Un programma può essere **parallelo senza essere concorrente**

- Le moderne CPU hanno istruzioni che manipolano più dati
- Paradigma **Single Instruction Multiple Data (SIMD)**
- Una singola istruzione per sommare due vettori
- La CPU ha una ALU che permette di effettuare più operazioni in parallelo
- Usando un singolo thread/processo

Perché é necessaria

Obbiettivi della programmazione parallela

Teoricamente, parallelizzando e usando N core anziché 1, dovremmo avere:

$$\textit{Tempo Impiegato} = \frac{\textit{Tempo con un core}}{N}$$

In realtà, vale solo per un numero ridotto di processori e core.

- Solitamente, con un numero ridotto di core, si ha davvero un incremento
- Poi c'è un appiattimento

Perché é necessaria

Legge di Amdahl

"Il miglioramento delle prestazioni di un sistema che si può ottenere ottimizzando una certa parte del sistema è limitato dalla frazione di tempo in cui tale parte è effettivamente utilizzata"

Ovvero: la parte di codice non parallelizzabile, penalizza tutto il programma

Problema: non tutti gli algoritmi sono parallelizzabili!

Perché é necessaria Parallelizzazione

Definizione: Esecuzione di un algoritmo tramite più flussi simultanei

Non tutti gli algoritmi sono parallelizzabili

Parallelizzabile:

- Calcolare la somma di un vettore

Non Parallelizzabile:

- Calcolare le cifre di $\sqrt{2}$

Perché é necessaria Parallelizzazione

C'è molta ricerca per tentare di parallelizzare gli algoritmi

- Trovando espedienti matematici
- Calcolando soluzioni approssimate

Problema sentito nel **machine learning**

- Addestrare una rete neurale usando molti core (e nodi)
 - Problema risolto
- Algoritmi di **clustering** paralleli
 - Problema in parte aperto

I mutex

I mutex

Il problema delle sezione critiche

I thread condividono la memoria

- Possono condividere informazioni usando **Variabili Condivise**

E' necessario sincronizzare l'accesso alle variabili condivise

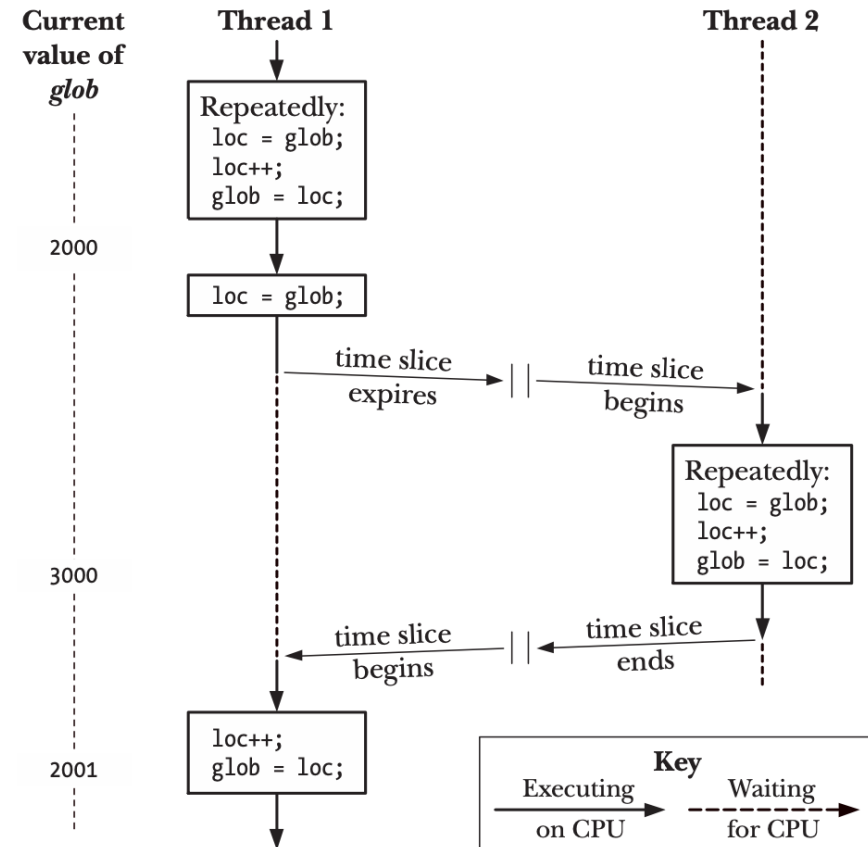
- Due thread non devono scrivervi contemporaneamente
- Un thread non deve leggere una variabile condivisa mentre un'altro la scrive

I mutex

Il problema delle sezione critiche

Immaginiamo due thread che eseguono il seguente codice:

```
static int glob = 0;
static void * threadFunc(void *arg){
    int loops = *((int *) arg);
    int loc, j;
    for (j = 0; j < loops; j++) {
        loc = glob;
        loc++;
        glob = loc;
    }
    return NULL;
}
```



I mutex

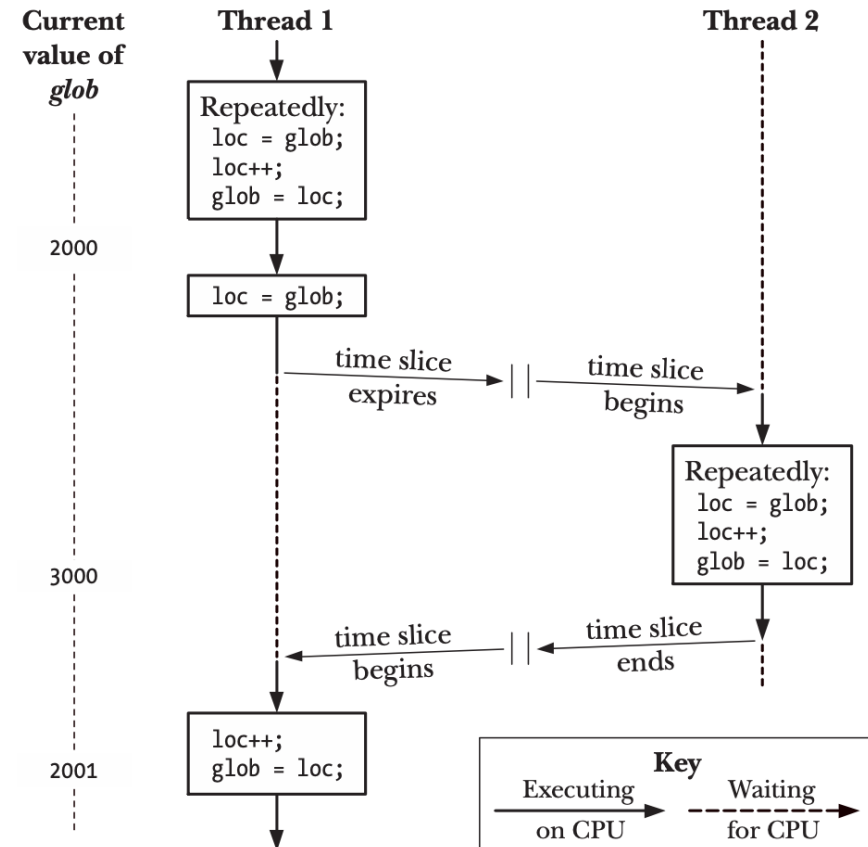
Il problema delle sezioni critiche

Il seguente codice produce risultati non predicibili.

Esempio:

- Thread 1 è interrotto durante l'incremento
- Thread 2 effettua l'incremento
- Thread 1 completa l'incremento

L'incremento effettuato da Thread 2 è **perso**!



I mutex

Il problema delle sezioni critiche

Osservazioni

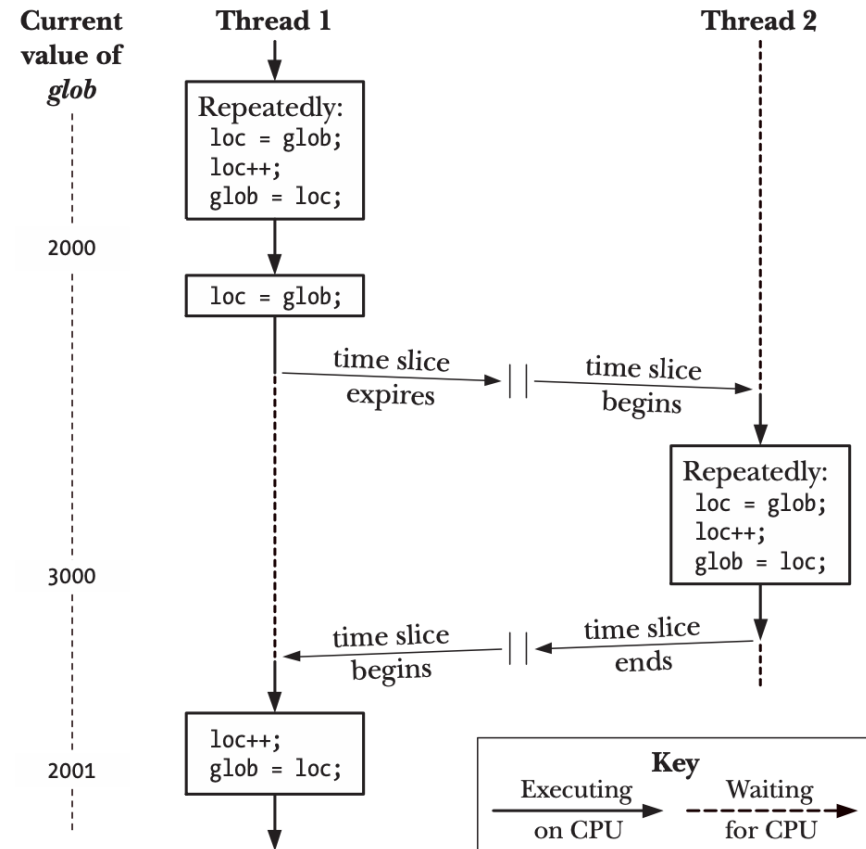
Sostituire:

```
loc = glob;  
loc++;  
glob = loc;
```

con `glob++;` non risolve il problema.

In molti processori (e.g., ARM) non hanno una istruzione di incremento

- Il compilatore traduce `glob++;` in istruzioni Assembly equivalenti alle 3 righe di codice di cui sopra



I mutex

Definizione di sezione critica

Una **Sezione Critica** è una sezione di codice la cui esecuzione deve essere atomica

- Non può essere interrotta da un altro thread
- Nessun altro thread può eseguire quel codice contemporaneamente

Una sezione critica accede a risorse condivise

- Solo un thread per volta vi può fare accesso

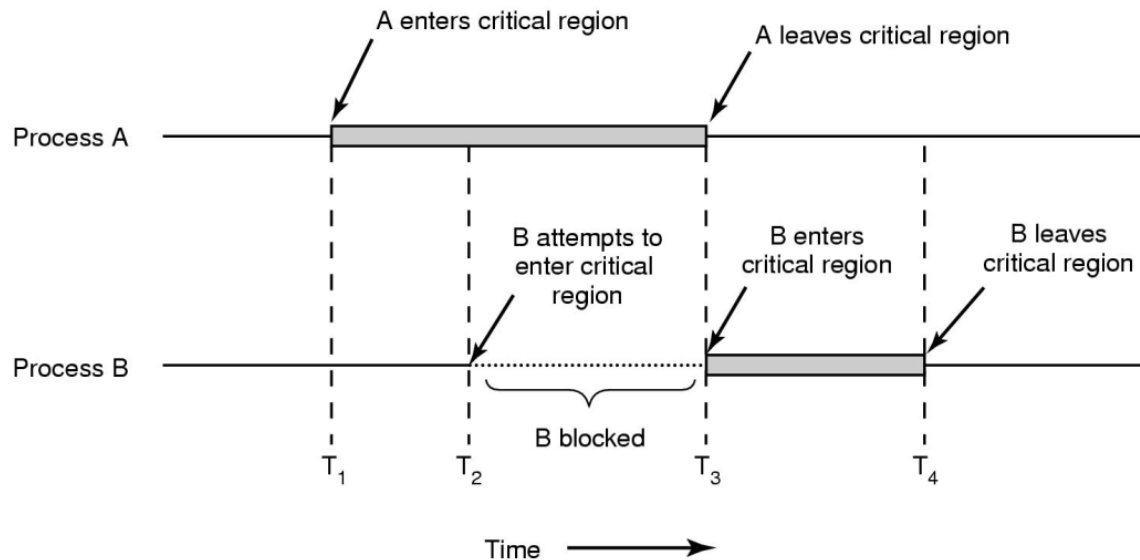
Le sezioni critiche sono anche dette **Regioni Critiche**

I mutex

Funzionamento di sezione critica

L'accesso a una sezione critica avviene in **Mutua Esclusione**

- Un thread si **prenota** per l'accesso
 - Se la sezione critica non è utilizzata, il thread vi accede
 - Altrimenti attende finchè non si libera
- Al termina della sezione critica, il thread **rilascia** la sezione



I mutex

Definizione

Un **Mutex** è un costrutto di sincronizzazione che gestisce l'accesso a una sezione critica

Un mutex ha due stati

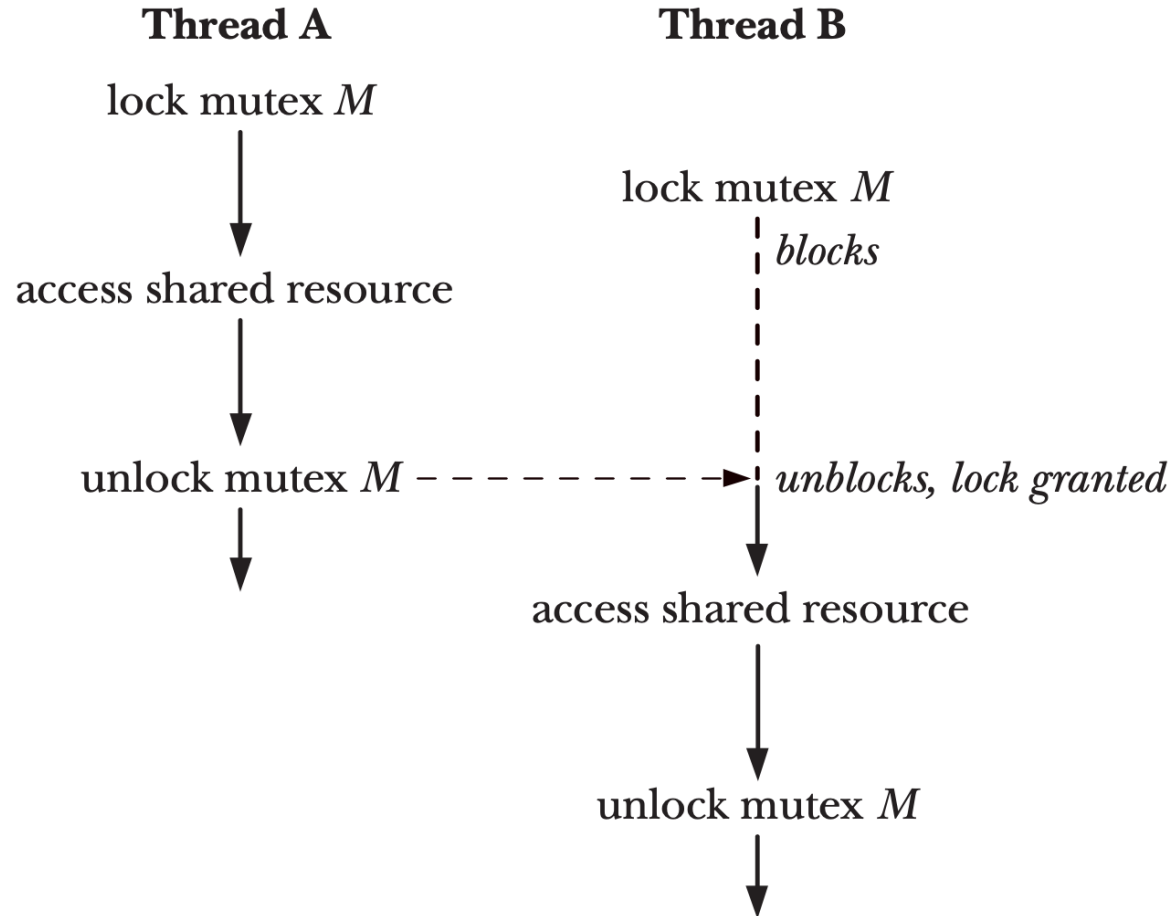
- **Locked**: la sezione è occupata
- **Free**: la sezione è libera

Un thread può fare due azioni su un mutex:

- **Lock**: prenota l'accesso per l'occupazione della sezione critica
- **Release/Unlock**: rilascia la sezione critica

I mutex

Definizione



I mutex

Nei Pthread

I mutex sono variabili di tipo `pthread_mutex_t`

- Sono solitamente variabili globali
- Inizializzate dal `main`
- Usate da qualsiasi thread

Necessario includere:

```
#include <pthread.h>
```

Si utilizzano con le funzioni di libreria `pthread_mutex_*`

I mutex

Inizializzazione

```
#include <pthread.h>
int pthread_mutex_init(pthread_mutex_t * mutex , const pthread_mutexattr_t * attr );
```

Inizializza il mutex `mutex` , che viene passato per riferimento (tipo `pthread_mutex_t *`)

L'argomento `attr` specifica gli attributi, che non vedremo

- Può essere `NULL`

Valore di ritorno, come in tutte le funzioni di Pthread (omesso nelle successive slide):

- `0` in caso di successo
- Il codice di errore altrimenti

I mutex

Lock

```
#include <pthread.h>
int pthread_mutex_lock(pthread_mutex_t * mutex );
```

Acquisisce il *lock* del mutex

- Blocca il chiamante finchè il lock non diventa libero

Release

```
#include <pthread.h>
int pthread_mutex_unlock(pthread_mutex_t * mutex );
```

Rilascia il lock

Nota: `mutex` è **sempre** passato per riferimento!

I mutex

Varianti di *Lock*

```
#include <pthread.h>
int pthread_mutex_trylock ( pthread_mutex_t *mutex);
```

Acquisisce il lock

- Se il lock è già preso da qualcun'altro fallisce con errore (valore di ritorno) `EBUSY`

Distruzione

```
#include <pthread.h>
int pthread_mutex_destroy ( pthread_mutex_t *mutex );
```

Rilascia la memoria occupata dal lock mutex

Tale lock non sarà più utilizzabile

I mutex

Esempio 1/2

Realizzazione del precedente programma (incremento di una variabile da parte di due thread in parallelo) usando in mutex

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdlib.h>
#include <pthread.h>

static int glob = 0;
static pthread_mutex_t mtx;

static void * threadFunc(void *arg){
    int loops = *((int *) arg);
    int loc, j;
    for (j = 0; j < loops; j++) {
        pthread_mutex_lock(&mtx); /* LOCK */
        loc = glob; /* Critical Section */
        loc++; /* */
        glob = loc; /* */
        pthread_mutex_unlock(&mtx); /* RELEASE */
    }
    return NULL;
}

int main(int argc, char *argv[]){
    pthread_t t1, t2;
    int loops = 100000000;

    pthread_mutex_init(&mtx, NULL);
    pthread_create(&t1, NULL, threadFunc, &loops);
    pthread_create(&t2, NULL, threadFunc, &loops);
    pthread_join(t1, NULL);
    pthread_join(t2, NULL);
    pthread_mutex_destroy(&mtx);
    printf("glob = %d\n", glob);
    exit(0);
}
```

I mutex

Esempio 1/2

Il programma senza l'uso di mutex:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <pthread.h>

static int glob = 0;

static void * threadFunc(void *arg){
    int loops = *((int *) arg);
    int loc, j;
    for (j = 0; j < loops; j++) {
        loc = glob;
        loc++;
        glob = loc;
    }
    return NULL;
}

int main(int argc, char *argv[]){
    pthread_t t1, t2;
    int loops = 10000000;
    pthread_create(&t1, NULL, threadFunc, &loops);
    pthread_create(&t2, NULL, threadFunc, &loops);
    pthread_join(t1, NULL);
    pthread_join(t2, NULL);
    printf("glob = %d\n", glob);
    exit(0);
}
```

La somma non è correttamente 20000000, ma un numero inferiore (e.g., 10493368)

I mutex

Deadlock

Un **Deadlock** o stallo è una situazione in cui due o più thread risultano bloccati

- Ognuno attende una condizione che non potrà mai verificarsi
- Il programma cessa di eseguire

Quando si usano due o più mutex possono capitare situazioni di questo tipo

- Necessario che il programmatore le preveda e le eviti

I mutex

Deadlock - Esempio

Thread A:

```
pthread_mutex_lock(mutex1); // <--- LOCK 1
pthread_mutex_lock(mutex2); // <--- LOCK 2
... Sezione Critica ...
pthread_mutex_unlock(mutex2);
pthread_mutex_unlock(mutex1);
```

Thread B:

```
pthread_mutex_lock(mutex2); // <--- LOCK 2
pthread_mutex_lock(mutex1); // <--- LOCK 1
... Sezione Critica ...
pthread_mutex_unlock(mutex1);
pthread_mutex_unlock(mutex2);
```

I mutex

Deadlock

Come evitare i deadlock:

- Usare altri tipi di sincronizzazione quando possibile:
 - Pipe, FIFO
- Usare un basso numero di mutex
- Modellare l'uso di tanti mutex
 - Tecniche basate sui grafi
 - Non vediamo in questo corso

I Semafori

I Semafori

Definizione

Un **Semaforo** è un numero **Intero Positivo** condiviso da più thread

- Inizializzato a un certo valore in fase di creazione

Thread concorrenti possono fare due operazioni:

- Incremento di 1
- Decremento di 1

Il semaforo non può **mai** assumere **valori negativi**.

Se il decremento comporta che il semaforo diventi negativo

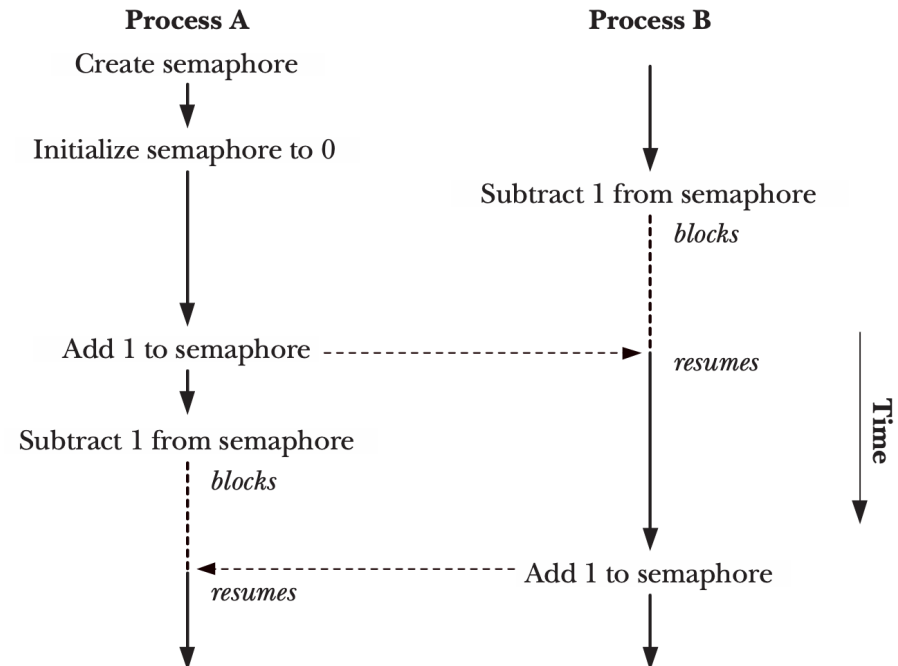
- Il thread si **blocca**
- **Attende** che un altro thread faccia un incremento

I Semafori

Funzionamento

Esempio:

1. Il semaforo è inizializzato a 0
2. *B* decrementa
 - Il semaforo non può assumere valori negativi
 - *B* entra in attesa
3. *A* incrementa
 - *B* si sblocca
 - Il semaforo ha valore 0
4. *A* decrementa
 - *A* si blocca
5. *B* incrementa
 - *A* si sblocca
6. Il semaforo ha valore 0



I Semafori

Storia

Sono un costrutto di sincronizzazione semplice, potente e flessibile

- Inventato da Dijkstra nel 1965
- Usato per svariati scopi in tutti i linguaggi di programmazione e sistemi operativi

In Linux, due implementazioni

- *System V semaphores*: più vecchi, complessi. Non vedremo
- ***POSIX semaphores***: **vediamo nelle slide**

NOTA: possono essere usati anche tra processi diversi (e non solo tra thread di uno stesso processo)

I Semafori

Named e unnamed semaphores

I *POSIX semaphores* possono essere:

- **Named**: hanno un nome univoco. Possono essere usati da più processi indipendenti (anche senza relazioni di parentela)
- **Unnamed**: non hanno nome. Possono essere condivisi tra:
 - Thread, senza particolari accorgimenti
 - Processi: se creati tramite `fork` e risiedono in una zona di memoria condivisa (con `shmget` o `mmap`)

I Semafori

Named e unnamed semaphores

Il principio di funzionamento è lo stesso:

1. Il semaforo viene creato/inizializzato
2. I processi/thread possono effettuare delle:
 - *Post* per incrementare il semaforo
 - *Wait* per decrementare il semaforo (ed eventualmente attendere)
3. Il semaforo viene distrutto/chiuso

I Semafori

Named semaphores

Si utilizzano le seguenti funzioni:

1. `sem_open()`
2. `sem_post(sem)`, `sem_wait(sem)` e `sem_getvalue()`
3. `sem_close()` e `sem_unlink()`

Necessario includere l'header:

```
#include <semaphore.h>
```

I semafori sono handle opachi di tipo:

```
sem_t
```

I Semafori

Named semaphores - Creazione

```
#include <fcntl.h> /* Defines O_* constants */
#include <sys/stat.h> /* Defines mode constants */
#include <semaphore.h>

sem_t *sem_open(const char * name , int oflag , ...
                /* mode_t mode , unsigned int value */ );
```

Crea un semaforo dal nome `name`

- Deve iniziare con `/`
- Può essere un qualsiasi identificativo

Esempio: `/mysem`

I Semafori

Named semaphores - Creazione

```
#include <fcntl.h> /* Defines O_* constants */
#include <sys/stat.h> /* Defines mode constants */
#include <semaphore.h>

sem_t *sem_open(const char * name , int oflag , ...
                /* mode_t mode , unsigned int value */ );
```

L'argomento `oflag` specifica cosa fare se il semaforo esiste o no:

- `O_CREAT` : crea e apre se non esiste. Apre se esiste
- `O_CREAT | O_EXCL` : crea e apre. Fallisce se già esiste

I Semafori

Named semaphores - Creazione

```
#include <fcntl.h> /* Defines O_* constants */
#include <sys/stat.h> /* Defines mode constants */
#include <semaphore.h>

sem_t *sem_open(const char * name , int oflag , ...
                /* mode_t mode , unsigned int value */ );
```

Argomenti opzionali:

- `value` specifica il valore iniziale
- `mode` specifica i permessi, come per i file

Se si usa il flag `O_CREAT` , `value` vanno specificati!

Valore di ritorno: il semaforo in caso di successo, se no

`SEM_FAILED`

I Semafori

Named semaphores - Chiusura e distruzione

```
#include <semaphore.h>
int sem_close(sem_t * sem );
int sem_unlink(const char * name );
```

`sem_close` chiude il semaforo per il processo corrente

`sem_unlink` rimuove il semaforo per tutti i processi

Valore di ritorno: **0** in caso di successo, se no **-1**

I Semafori

Named semaphores - Operazioni

```
#include <semaphore.h>
int sem_wait(sem_t * sem );
int sem_post(sem_t * sem );
```

`sem_wait` decrementa di **1** il semaforo

- Se il semaforo dovesse assumere valori negativi, blocca il chiamante

`sem_post` incrementa di **1** il semaforo

Valore di ritorno: **0** in caso di successo, se no **-1**

I Semafori

Named semaphores - Operazioni particolari

```
#include <semaphore.h>
int sem_trywait(sem_t *sem);
int sem_getvalue(sem_t *restrict sem, int *restrict sval);
```

`sem_trywait` come la `sem_wait`

- Ma non blocca in caso il semaforo vada in negativo
- Ma fallisce

`sem_getvalue` colloca nell'intero puntato da `sval` il valore del semaforo

I Semafori

Named semaphores - Esempio

Si creino due programmi che comunicano tramite un semaforo.

- Il primo effettua una `post` ogni volta che l'utente preme *Enter*
- Il secondo stampa una stringa ogni volta che il primo effettua una `post`

I Semafori

Named semaphores - Esempio

Programma 1

```
#include <stdio.h>
#include <fcntl.h>
#include <stdlib.h>
#include <errno.h>
#include <semaphore.h>
#include <string.h>

int main(int argc, char *argv[]){
    sem_t * s;

    s = sem_open("/semaforo", O_CREAT , S_IRUSR | S_IWUSR, 0);
    if(s == SEM_FAILED) {
        printf("Error creating/opening the semaphore %s\n", strerror(errno));
        exit (1);
    }

    while(1){
        printf("Premi enter per una post: ");
        getchar();
        sem_post(s);
    }
    sem_close(s); /* Codice irraggiungibile*/
    return 0;
}
```

I Semafori

Named semaphores - Esempio

Programma 2

```
#include <stdio.h>
#include <fcntl.h>
#include <stdlib.h>
#include <errno.h>
#include <semaphore.h>
#include <string.h>

int main(int argc, char *argv[]){
    sem_t * s;
    int i = 0;

    s = sem_open("/semaforo", O_CREAT , S_IRUSR | S_IWUSR, 0);
    if(s == SEM_FAILED) {
        printf("Error creating/opening the semaphore %s\n", strerror(errno));
        exit (1);
    }

    while(1){
        sem_wait(s);
        printf("Wait %d effettuata\n", i);
        i++;
    }
    sem_close(s); /* Codice irraggiungibile*/
    return 0;
}
```

I Semafori

Named semaphores - Esempio

Osservazioni:

- Il valore del semaforo è persistente. Se Programma 2 non viene eseguito, il semaforo può crescere di valore
- Si possono eseguire più istanze di entrambi i programmi
 - Più istanze di Programma 1 accumulano valore nel semaforo
 - Se ci sono più istanze di Programma 2, solo una può essere sbloccata per ogni incremento
 - Il sistema operativo tendenzialmente è *fair*. Fa load balancing tra più semafori in attesa

I Semafori

Unnamed semaphores

Si utilizzano in maniera simile, ma più semplice rispetto ai *Named Semaphores*

Diversa procedure di aperture chiusura

```
#include <semaphore.h>
int sem_init(sem_t * sem , int pshared , unsigned int value );
```

Crea il semaforo e lo colloca in `sem` , inizializzato a `value`

I Semafori

Unnamed semaphores

```
#include <semaphore.h>
int sem_init(sem_t * sem , int pshared , unsigned int value );
```

Importante:

`sem_open` ritorna un puntatore a semaforo (`sem_t *`), che viene allocato dalla libreria

`sem_init` colloca il puntatore a semaforo in `sem`

- Il programmatore deve decidere dove allocare il semaforo, di tipo `sem_t`
- Può esser una variabile globale, locale, allocata dinamicamente o su una regione di memoria condivisa

I Semafori

Unnamed semaphores

```
#include <semaphore.h>
int sem_init(sem_t * sem , int pshared , unsigned int value );
```

Se `pshared` è `0`, il semaforo non viene condiviso tra processi, ma solo tra thread

- `sem` può essere una comune variabile globale

Se `pshared` è $\neq 0$, il semaforo viene condiviso tra processi (tramite `fork`)

- `sem` deve essere in una zona di memoria condivisa

Conseguenza: meglio usare Named Semaphore con applicazioni multi-processo

I Semafori

Unnamed semaphores

```
#include <semaphore.h>
int sem_destroy(sem_t * sem );
```

Distrugge il semaforo `sem`.

Se esso è condiviso tra processi, tutti i processi devono invocare `sem_destroy`

Nota: `sem_close` e `sem_unlink` sono usati solo coi *Named Semaphores*

Utilizzo

Si usano `sem_post()` e `sem_wait()` come per i *Named Semaphores*

I Semafori

Unnamed semaphores - Esempio

Si crei un programma con due thread. Il primo ogni secondo manda un messaggio al secondo.

Il secondo lo stampa.

Struttura del programma:

```
#include <stdio.h>
#include <unistd.h>
#include <semaphore.h>
#include <pthread.h>

sem_t s_scrittura, s_lettura; /* Due semafori */
char buffer [50]; /* Buffer condiviso tra Thread */

void * sender(void *arg){
    ...
}

void receiver(){
    ...
}

int main(int argc, char *argv[]){
    pthread_t t;
    sem_init(&s_scrittura, 0, 0);
    sem_init(&s_lettura, 0, 1);
    pthread_create(&t, NULL, sender, NULL); /* Thread creato per sender */
    receiver(); /* Il Main fa da receiver */
}
```

I Semafori

Unnamed semaphores - Esempio

Logica del programma:

Bisogna evitare che un thread legga mentre un altro scrive

- Si potrebbe leggere una stringa in stato inconsistente!
- Senza terminatore!

Servono due semafori:

- `s_scrittura` notifica che `sender` ha terminato una scrittura
 - `sender` mette un *gettone* quando finisce la scrittura, `receiver` attende il gettone per iniziare la lettura
- `s_lettura` notifica che `receiver` ha terminato la lettura
 - `receiver` mette un *gettone* quando finisce la lettura, `sender` attende il gettone per iniziare la nuova scrittura

`s_scrittura` deve essere inizializzato a **0** perchè `receiver` aspetti la prima scrittura

`s_lettura` deve essere inizializzato a **1** perchè `sender` possa fare la prima scrittura

I Semafori

Unnamed semaphores - Esempio

Sender:

1. `sem_wait(s_lettura)` : per essere sicuro che `receiver` abbia terminato la lettura
2. Scrive su `buffer`
3. `sem_wait(s_scrittura)` : per notificare termine scrittura

Receiver:

1. `sem_wait(s_scrittura)` : per essere sicuro che `sender` abbia terminato la scrittura
2. Legge su `buffer`
3. `sem_post(s_lettura)` : per notificare termine lettura

I Semafori

Unnamed semaphores - Esempio

Sender e Receiver:

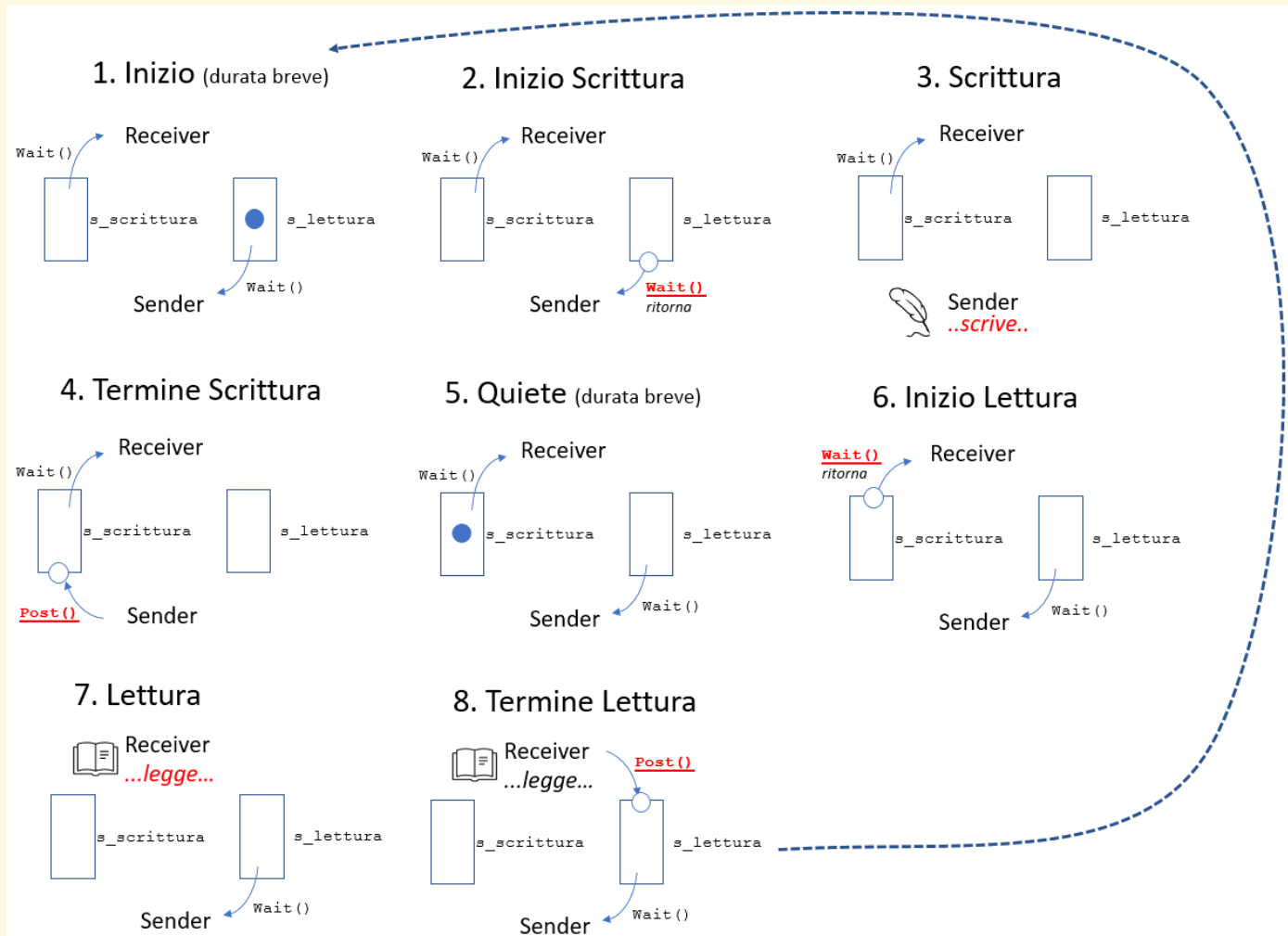
```
void * sender(void *arg){
    int i = 0;
    while (1){
        sem_wait(&s_lettura);
        sprintf(buffer, "Message %d\n", i);
        sem_post(&s_scrittura);
        i++;
        sleep(1);
    }
}

void receiver(){
    while (1){
        sem_wait(&s_scrittura);
        printf("Received: %s\n", buffer);
        sem_post(&s_lettura);
    }
}

...
sem_init(&s_scrittura, 0, 0);
sem_init(&s_lettura, 0, 1);
```

I Semafori

Unnamed semaphores - Esempio



Domande

La parallelizzazione è una soluzione per migliorare le prestazioni:

- di qualsiasi algoritmo
- solo di algoritmi che accedono al disco
- solo di algoritmi che possono essere eseguiti per mezzo di più flussi contemporanei

Il seguente codice è corretto?

```
pthread_mutex_lock(&mtx);  
var++;  
pthread_mutex_lock(&mtx);
```

- Sì, il lock viene rilasciato
- No, il thread entra in uno stato di attesa perpetuo

Domande

Un semaforo può essere inizializzato:

- A qualsiasi valore intero
- A qualsiasi intero non negativo
- A qualsiasi intero positivo

Un programma esegue il seguente codice:

```
sem_init(&s, 0, 0);  
for (i = 0; i<10; i++){  
    sem_wait(&s);  
    sem_post(&s);  
}
```

Al termine del programma che valore assume il semaforo?

- 0
- 10
- Il programma non termina perché entra in uno stato di attesa perpetuo

Domande

Si immaginino due thread di un processo che operano su semaforo `s` inizializzato a `1`.

Il Thread 1 esegue:

```
void * t1(void *arg){  
    sem_post(&s);  
    sem_post(&s);  
}
```

Il Thread 2 esegue:

```
void * t2(void *arg){  
    sem_wait(&s);  
    sem_wait(&s);  
    sem_wait(&s);  
    sem_post(&s);  
}
```

Il programma:

- Termina
- Entra in uno stato di attesa indefinito