

Programación Concurrente y de Tiempo Real

Grado en Ingeniería Informática

Asignación de Prácticas Número 9

La presente asignación tiene por objetivo habituarle al desarrollo de soluciones de control de la concurrencia basadas en monitores teóricos, y en su implementación posterior utilizando el lenguaje java y las primitivas de control que este provee para ello en el API estándar para control de concurrencia. Documente todo su código con etiquetas (será sometido a análisis con javadoc). Si lo desea, puede también agrupar su código en un paquete de clases, aunque no es obligatorio.

1 Ejercicios

1. Se dispone de n procesos concurrentes que comparten tres dispositivos de impresión. Antes de poder utilizarlos, un proceso debe pedir que le asigne una de las impresoras que esté libre, si la hay. En caso contrario, deberá esperar. En caso de que la haya, el sistema asignará una impresora disponible al proceso peticionario. Cuando la tarea de impresión concluye, el proceso debe liberarla explícitamente. Se pide:

a) Desarrolle un monitor teórico (*Hoare*) que modele el sistema, utilizando variables de condición y disciplina de señalización **SC** (señalar y seguir). Guarde su solución en un documento **monitorImpresion.pdf**. b) A partir del monitor anterior, efectúe su implementación en lenguaje java, aplicando el protocolo explicado en clase de teoría y encapsulando los recursos necesarios, escribiendo el conjunto de métodos que proporcionen la gestión desarrollada en el monitor teórico, y sincronizando cuando sea necesario. Guarde el código del monitor en **monitorImpresion.java**, y escriba ahora un programa que lo utilice donde haya múltiples hilos concurrentes (determinando N_t supuesto un coeficiente de latencia de $C_b = 0.5$). Guarde este programa en **UsamonitorImpresion.java**.

2. Suponga ahora que dispone de una cadena de producción formada por tres procesos que realizan las siguientes tareas:

- **procesoA**: genera matrices cuadradas aleatorias de 10×10 números enteros. Las matrices generada por este proceso se almacenarán en un **buffer_1** de matrices de hasta 100 ranuras.

- **procesoB**: toma desde el **buffer_1** anterior las matrices generadas por el **procesoA** y realiza su transposición, para luego depositarlas en un **buffer_2** de hasta 50 ranuras.
- **procesoC**: toma desde el **buffer_2** anterior las matrices transpuestas generadas por el **procesoB**, realiza el producto de su diagonal principal y muestra el resultado en el terminal.

Se pide:

- Desarrolle una solución con base en monitores teóricos (*Hoare*) que modele el sistema, utilizando variables de condición y disciplina de señalización SC (señalar y seguir). Guarde su solución en un documento **monitorCadena.pdf**.
- A partir del monitor anterior, efectúe su implementación en lenguaje java, encapsulando los recursos necesarios, escribiendo el conjunto de métodos que proporcionen la gestión desarrollada en el monitor teórico, y sincronizando cuando sea necesario. Guarde el código del monitor en **monitorCadena_x.java**, siendo **x=1,2,...** para cuantos ficheros necesite al implantar la solución, y escriba ahora un programa que los utilice donde creará los hilos concurrentes correspondientes a los proceso A, B y C. Guarde este programa en **UsamonitorCadena.java**.

3. La programación de monitores facilita mucho al programador el utilizar un recurso cuando el monitor ya ha sido previamente programado por alguien. Ilustraremos esto utilizando el monitor para control de un sistema con múltiples lectores y escritores disponible en la carpeta de la práctica (Fichero **RWmonitor.java**). Modifique el código de modo que las lecturas y escrituras se hagan sobre un fichero¹ de disco externo de números enteros llamado **datos.dat**. El nuevo monitor se llamará **RWFileMonitor.java**. Escriba ahora un diseño de hilos sobre el monitor anterior que lance varios lectores y escritores concurrentemente, y guárdelo en **UsaRWFileMonitor.java**.

2 Procedimiento y Plazo de Entrega

Se ha habilitado una tarea de subida en *Moodle* que le permite subir cada fichero que forma parte de los productos de la práctica de forma individual en el formato original. Para ello, suba el primer fichero de la forma habitual, y luego siga la secuencia de etapas que el propio *Moodle* le irá marcando. Recuerde además que:

- No debe hacer intentos de subida de borradores, versiones de prueba o esquemas de las soluciones. Moodle únicamente le permitirá la subida de los ficheros por una sola vez.

¹Es libre de modelar el fichero externo utilizando la clase que desee. Nosotros recomendamos utilizar la clase `java.io.RandomAccessFile`.

- La detección de plagio (copia) en los ficheros de las prácticas, o la subida de ficheros vacíos de contenido o cuyo contenido no responda a lo pedido con una extensión mínima razonable, invalidará plenamente la asignación, sin perjuicio de otras acciones disciplinarias que pudieran corresponder.
- El plazo de entrega de la práctica se encuentra fijado en la tarea de subida del Campus Virtual.
- Entregas fuera de este plazo adicional no serán admitidas, salvo causa de fuerza mayor debidamente justificadas mediante documento escrito.
- Se recuerda que la entrega de todas las asignaciones de prácticas es recomendable, tanto un para un correcto seguimiento de la asignatura, como para la evaluación final de prácticas, donde puede ayudar a superar esta según lo establecido en la ficha de la asignatura.