



DEPARTAMENTO
DE COMPUTACION

Facultad de Ciencias Exactas y Naturales - UBA



Departamento de Computación,
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales,
Universidad de Buenos Aires

TP1 - Scheduling

Sistemas Operativos

Primer Cuatrimestre de 2015

| Apellido y Nombre | LU | E-mail |
|--------------------|--------|--------------------------------|
| Cisneros Rodrigo | 920/10 | rodricis@hotmail.com |
| Rodríguez, Agustín | 120/10 | agustinrodriguez90@hotmail.com |
| Tripodi, Guido | 843/10 | guido.tripodi@hotmail.com |

Contents

| | | |
|----------|-----------------------------------------------------------------|-----------|
| 1 | Introducción | 3 |
| 2 | Desarrollo y Resultados | 4 |
| 3 | Parte I – Entendiendo el simulador simusched | 4 |
| 3.1 | Ejercicios | 4 |
| 3.2 | Resultados y Conclusiones | 4 |
| 3.2.1 | Resolución Ejercicio 1 | 4 |
| 3.2.2 | Resolución Ejercicio 2 | 4 |
| 4 | Parte II: Extendiendo el simulador con nuevos schedulers | 6 |
| 4.1 | Ejercicios | 6 |
| 4.2 | Resultados y Conclusiones | 6 |
| 4.2.1 | Resolución Ejercicio 3 | 6 |
| 4.2.2 | Resolución Ejercicio 4 | 6 |
| 4.2.3 | Resolución Ejercicio 5 | 6 |
| 5 | Parte 3: Evaluando los algoritmos de scheduling | 7 |
| 5.1 | Ejercicios | 7 |
| 5.2 | Resultados y Conclusiones | 7 |
| 5.2.1 | Resolución Ejercicio 6 | 7 |
| 5.2.2 | Resolución Ejercicio 7 | 8 |
| 5.2.3 | Resolución Ejercicio 8 | 14 |
| 5.2.4 | Resolución Ejercicio 9 | 14 |
| 5.2.5 | Resolución Ejercicio 10 | 14 |
| 6 | Bibliografía | 15 |

1 Introducción

En este Trabajo Práctico estudiaremos diversas implementaciones de algoritmos de scheduling. Haciendo uso de un simulador provisto por la cátedra podremos representar el comportamiento de estos algoritmos. Implementaremos dos Round-Robin, uno que permite migración de tareas entre núcleos y otro que no y a través de experimentación intentaremos comparar ambos algoritmos. Asimismo, basándonos en un paper implementaremos una versión del algoritmo para schedulers con prioridades dinámicas y estáticas y mediante experimentos intentaremos comprobar ciertas propiedades que cumple el algoritmo.

2 Desarrollo y Resultados

3 Parte I – Entendiendo el simulador simusched

3.1 Ejercicios

- **Ejercicio 1** Programar un tipo de tarea *TaskConsola*, que simulara una tarea interactiva. La tarea debe realizar n llamadas bloqueantes, cada una de una duracion al azar 1 entre $bmin$ y $bmax$ (inclusive). La tarea debe recibir tres parametros: n , $bmin$ y $bmax$ (en ese orden) que seran interpretados como los tres elementos del vector de enteros que recibe la funcion.
- **Ejercicio 2** Escribir un lote de 3 tareas distintas: una intensiva en CPU y las otras dos de tipo interactivo (*TaskConsola*). Ejecutar y graficar la simulacion usando el algoritmo FCFS para 1, 2 y 3 nucleos.

3.2 Resultados y Conclusiones

3.2.1 Ejercicio 1

Dada la simpleza del código, optamos por mostrar nuestra implementación, en vez de comentarlo detalladamente.

Realizamos un ciclo de i ; $params[0]$, donde utilizamos la función dada por la catedra, *uso_IO* a la cual le pasamos el pid correspondiente y un entero ciclos que es el valor random obtenido entre $bmin$ y $bmax$

```
ciclos = rand() % (params[2] - params[1] + 1) + params[1];
```

A continuacion, el codigo mencionado:

```
void TaskConsola(int pid, vector<int> params) {
    int i, ciclos;
    for (i = 0; i < params[0]; i++) {
        ciclos = rand() % (params[2] - params[1] + 1) + params[1];
        uso_IO(pid, ciclos);
    }
}
```

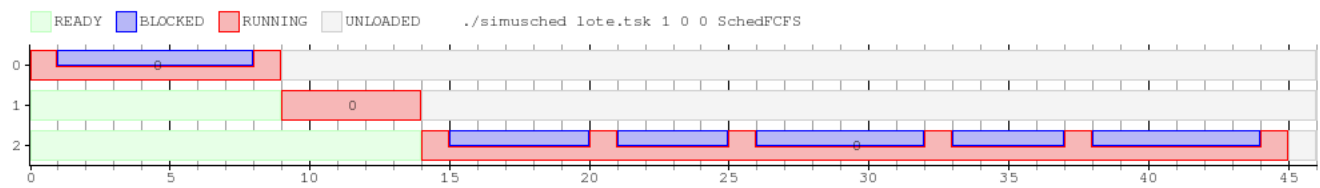
3.2.2 Ejercicio 2

Para este punto, utilizamos el siguiente lote de tareas:

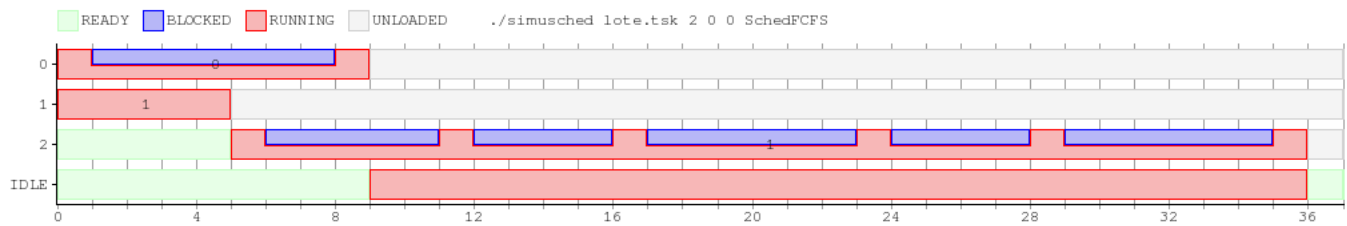
```
TaskConsola 1 4 8
TaskCPU 4
TaskConsola 5 3 6
```

El mismo, presenta una tarea de uso intensivo *TaskCPU* que dura unos 4 ticks, y otras dos interactivas, las cuales se bloquean 1 y 5 ticks respectivamente con una duración de entre 4 y 8 para la primera y 3 y 6 para la segunda.

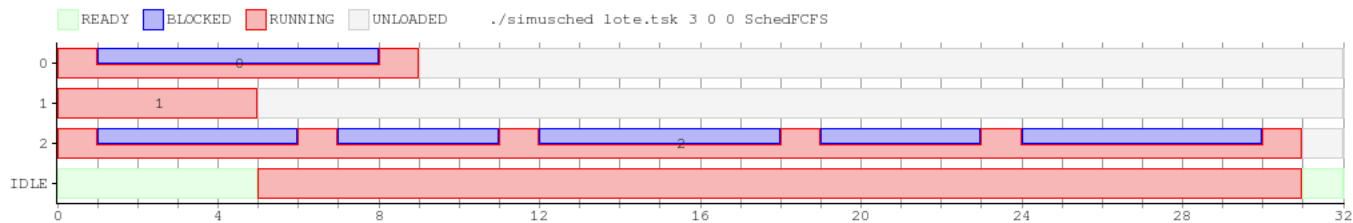
A continuacion, los respectivos graficos de mediciones



Lote1 Scheduler FCFS - 1 core



Lote1 Scheduler FCFS - 2 core



Lote1 Scheduler FCFS - 3 core

Debido a las tareas de tipo TaskConsola, se observa que en los tres casos la duración de cada bloque es distinta.

A modo de análisis, se puede observar por medio de los gráficos como aumenta el paralelismo a mayor cantidad de núcleos. En este scheduler en particular esto ayuda de gran manera al rendimiento del sistema, puesto que un núcleo podrá ejecutar otra tarea recién cuando haya terminado la anterior. Las consecuencias de este comportamiento son visibles en los 3 gráficos. Agregando un core más, el tiempo que se tarda en ejecutar por completo todas las tareas de reduce casi a la mitad.

4 Parte II: Extendiendo el simulador con nuevos schedulers

4.1 Ejercicios

- **Ejercicio 3** Completar la implementacion del scheduler Round-Robin implementando los metodos de la clase `SchedRR` en los archivos `sched_rr.cpp` y `sched_rr.h`. La implementacion recibe como primer parametro la cantidad de nucleos y a continuacion los valores de sus respectivos quantums. Debe utilizar una unica cola global, permitiendo asi la migracion de procesos entre nucleos.
 - **Ejercicio 4** Diseñar uno o mas lotes de tareas para ejecutar con el algoritmo del ejercicio anterior. Graficar las simulaciones y comentarlas, justificando brevemente por que el comportamiento observado es efectivamente el esperable de un algoritmo Round-Robin.
 - **Ejercicio 5** A partir del articulo:
 - Liu, Chung Laung, and James W. Layland. Scheduling algorithms for multiprogramming in a hard-real-time environment. *Journal of the ACM (JACM)* 20.1 (1973): 46-61.
1. Responda:
 1. ¿Que problema estan intentando resolver los autores?
 2. ¿Por que introducen el algoritmo de la seccion 7? ¿Que problema buscan resolver con esto?
 3. Explicar coloquialmente el significado del teorema 7.
 2. Disenar e implementar un scheduler basado en prioridades fijas y otro en prioridades dinamicas. Para eso complete las clases `SchedFixed` y `SchedDynamic` que se encuentran en los archivos `sched_fixed.h|cpp` y `sched_dynamic.h|cpp` respectivamente.

4.2 Resultados y Conclusiones

4.2.1 Ejercicio 3

4.2.2 Ejercicio 4

4.2.3 Ejercicio 5

5 Parte 3: Evaluando los algoritmos de scheduling

5.1 Ejercicios

- **Ejercicio 6** Programar un tipo de tarea TaskBatch que reciba dos parametros: total cpu y cant bloqueos. Una tarea de este tipo debera realizar cant bloqueos llamadas bloqueantes, en momentos elegidos pseudoaleatoriamente. En cada tal ocasion, la tarea debera permanecer bloqueada durante exactamente un (1) ciclo de reloj. El tiempo de CPU total que utilice una tarea TaskBatch debera ser de total cpu ciclos de reloj (incluyendo el tiempo utilizado para lanzar las llamadas bloqueantes; no así el tiempo en que la tarea permanezca bloqueada).
- **Ejercicio 7** Elegir al menos dos metricas diferentes, definir las y explicar la semantica de su definicion. Diseñar un lote de tareas TaskBatch, todas ellas con igual uso de CPU, pero con diversas cantidades de bloqueos. Simular este lote utilizando el algoritmo SchedRR y una variedad apropiada de valores de quantum. Mantener fijo en un (1) ciclo de reloj el costo de cambio de contexto y dos (2) ciclos el de migracion. Deben variar la cantidad de nucleos de procesamiento. Para cada una de las metricas elegidas, concluir cual es el valor optimo de quantum a los efectos de dicha metrica.
- **Ejercicio 8** Implemente un scheduler Round-Robin que no permita la migracion de procesos entre nucleos (SchedRR2). La asignacion de CPU se debe realizar en el momento en que se produce la carga de un proceso (load). El nucleo correspondiente a un nuevo proceso sera aquel con menor cantidad de procesos activos totales (RUNNING + BLOCKED + READY). Diseñe y realice un conjunto de experimentos que permita evaluar comparativamente las dos implementaciones de Round-Robin.
- **Ejercicio 9** Disenar un lote de tareas cuyo scheduling no sea factible para el algoritmo de prioridades fijas pero si para el algoritmo de prioridades dinamicas.
- **Ejercicio 10** Disenar un lote de tareas, cuyo scheduling si sea factible con el algoritmo de prioridades fijas, donde se observe un mejor uso del CPU por parte del algoritmo de prioridades dinamicas.

5.2 Resultados y Conclusiones

5.2.1 Ejercicio 6

Al igual que con la tarea TaskConsola, mencionaremos nuestra implementación y continuación de la misma explicaremos ciertos puntos de la misma.

```
void TaskBatch(int pid, vector<int> params) {
    int total_cpu = params[0];
    int cant_bloqueos = params[1];
    srand(time(NULL));
    vector<bool> uso = vector<bool>(total_cpu);
    for(int i=0;i<(int)uso.size();i++)
        uso[i] = false;
    for(int i=0;i<cant_bloqueos;i++) {
        int j = rand()%(uso.size());
        if(!uso[j])
            uso[j] = true;
        else
            i--;
    }
    for(int i=0;i<(int)uso.size();i++) {
        if( uso[i] )
            uso_IO(pid,1);
        else
            uso_CPU(pid, 1);
    }
}
```

}

Para este tipo de tarea, creamos un vector de tamaño igual a $total_cpu$ el cual tendrá bool, ya sea true o false dependiendo del uso que se le de dentro de la tarea, ya sea uso_IO o uso_CPU. En caso de ser uso_IO será true, y sino false.

Luego, utilizaremos un ciclo que ira desde 0 hasta el tamaño del vector y dependiendo el valor booleano, usará la funciones dadas por la catedra uso_IO o uso_CPU.

5.2.2 Ejercicio 7

Las métricas elegidas fueron:

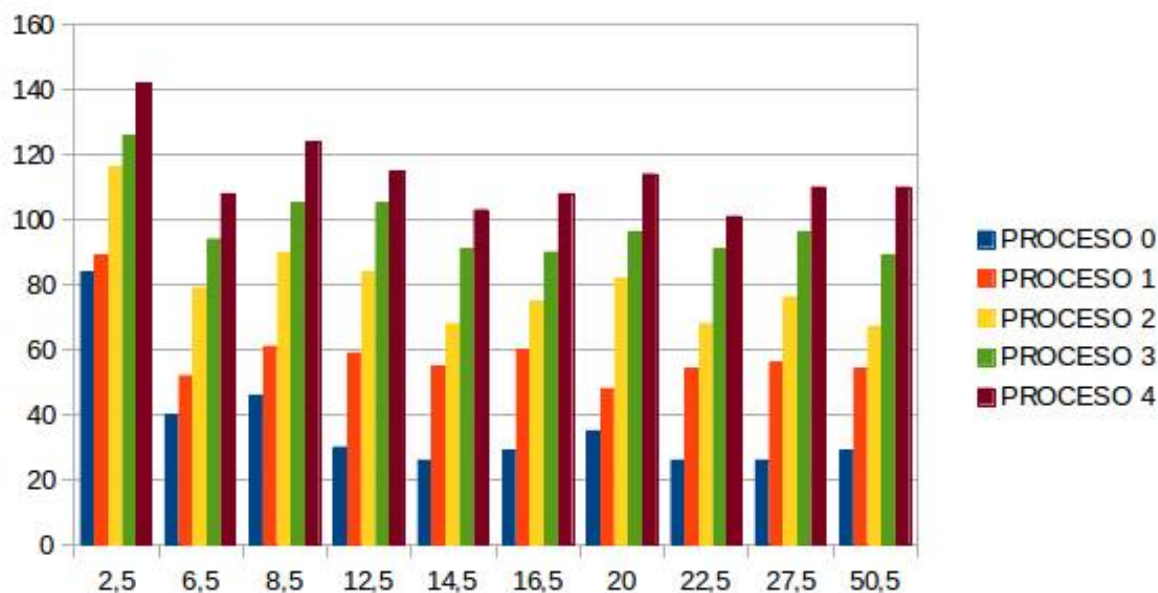
- **Turnaround:** Es el intervalo de tiempo desde que un proceso es cargado hasta que este finaliza su ejecución.
- **Waiting Time:** Es la suma de los intervalos de tiempo que un proceso estuvo en la cola de procesos *ready*.

Como las tareas TaskBatch se bloquean pseudoaleatoriamente, para obtener datos relevantes tomamos un promedio de las mediciones.

A la hora de encarar la experimentación, lo que realizamos fue simular corridas con varios quantum para poder obtener una aproximación del efecto del *quantum* en la ejecución del lote de tareas.

De esta aproximación, se confeccionaron gráficos de turnaround time en función del quantum, referente al estudio con 2 y 3 núcleos, los cuales se proveerán a continuación:

Luego de realizar mediciones con distintos *quantum*, tomamos la decisión de trabajar con los mismos *quantum* para cada nucleo al trabajar con más de 1 core. (Se muestra a continuación un gráfico para demostrar que no era una decisión acertada trabajar con diversos *quantum* para cada core).



Turnaround - 2 core - Prueba Quantum distintos por Core

EjeX = Quantum;

EjeY = Tiempo

Al realizar, este gráfico y varias mediciones con distintos *quantum* por core, nos dimos cuenta que no terminaban siendo mediciones rigurosas, ya que una tarea podía estar corriendo con distintos tiempos por la migración de procesos por core.

Por ende, optamos por realizar mediciones con igualdad de *quantum* por core para obtener la mejor

performance posible.

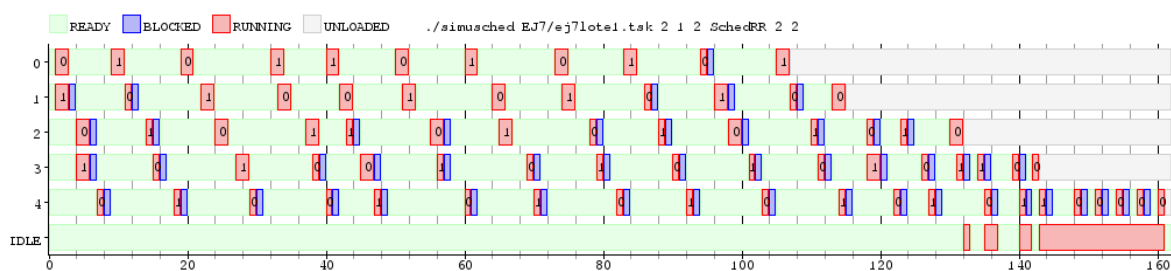
Por consiguiente, al trabajar con las nuevas mediciones, conjeturamos las siguientes hipótesis:

- Con 2 nucleos las mediciones de tiempo tienden a estabilizarse a partir de un *quantum* igual a 9.
- Con 3 nucleos las mediciones de tiempo tienden a estabilizarse a partir de un *quantum* igual a 11.

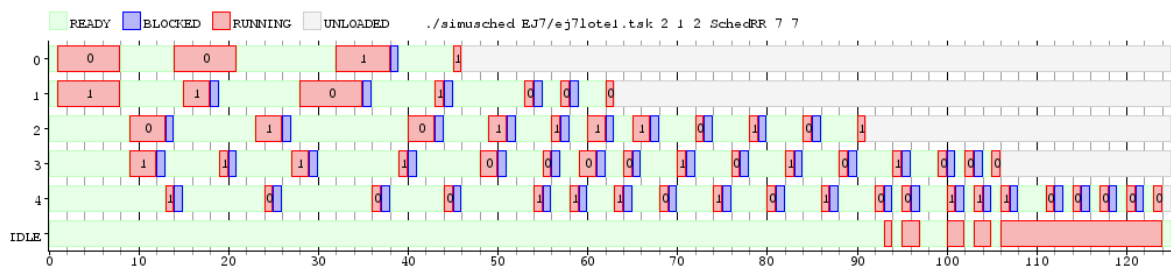
Turnaround Time

2 Core

A continuación se muestran los Diagramas de Gantt más relevantes:

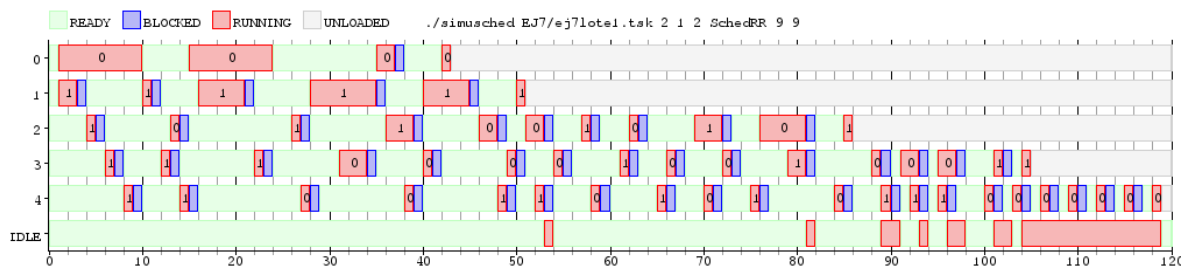


Lote1 - Turnaround - 2 core - Quantum igual a 2



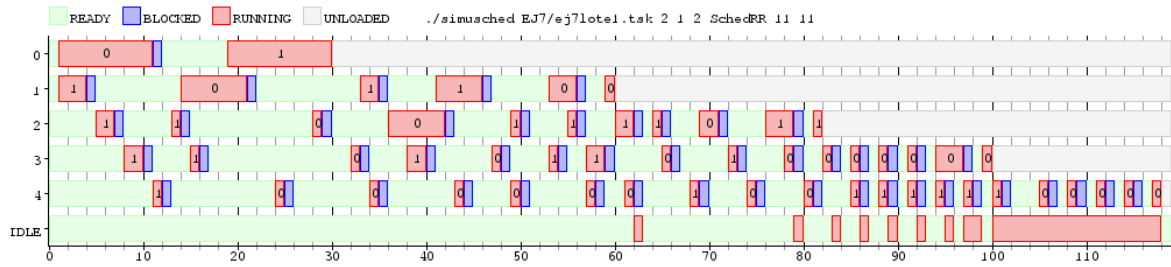
Lote1 - Turnaround - 2 core - Quantum igual a 7

La performance empieza a mejorar a medida que el *quantum* aumenta.

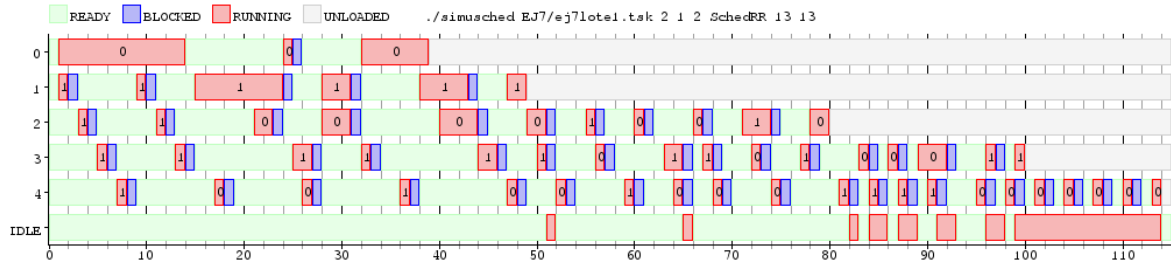


Lote1 - Turnaround - 2 core - Quantum igual a 9

La performance sigue mejorando, a partir de este valor, el desempeño comienza a estabilizarse, como muestran los siguiente dos gráficos. Las pequeñas diferencias en los valores responden a la pseudoaleatoriedad de las tareas TaskBatch.

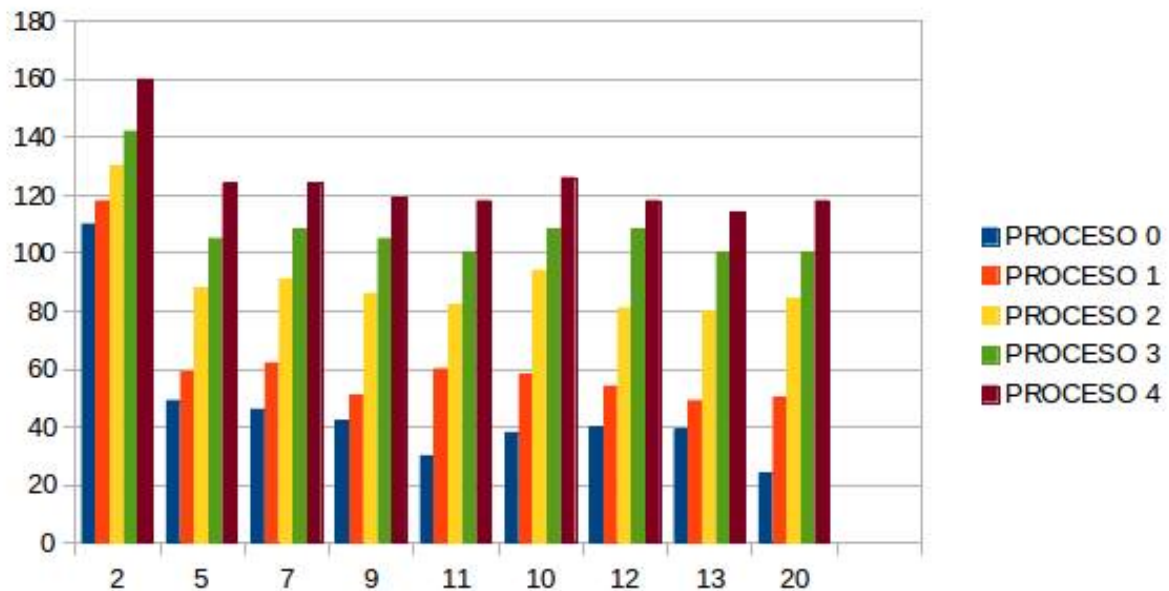


Lote1 - Turnaround - 2 core - Quantum igual a 11



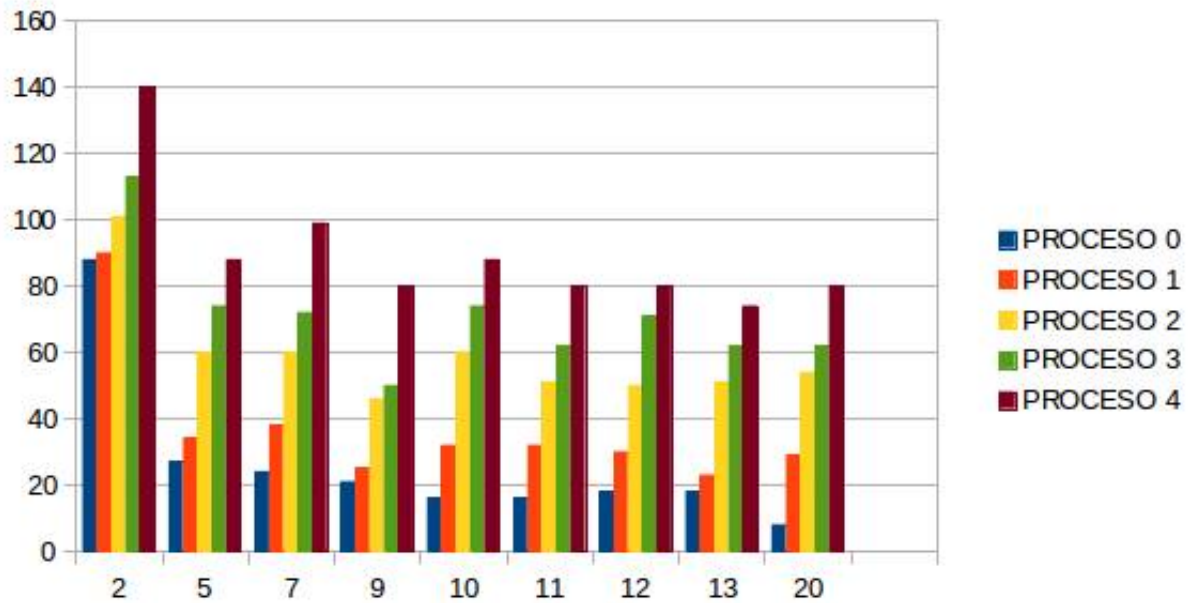
Lote1 - Turnaround - 2 core - Quantum igual a 13

Como mencionamos, las mediciones tienden a estabilizarse con un *quantum* igual a 9, pero la mejor performance obtenida es con un *quantum* igual a 13, teniendo en cuenta la pseudoaleatoriedad del tipo de tarea utilizada. Se puede observar en la primer figura que a pesar de trabajar con 2 cores, al tener un quantum bajo (igual a 2) el costo es alto.



Turnaround - 2 core
 $EjeX = Quantum$
 $EjeY = Tiempo$

Waiting Time

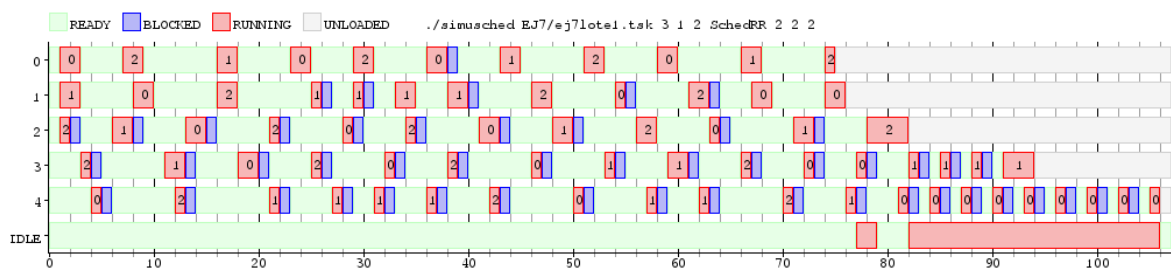


Waiting Time - 2 core
EjeX = Quantum
EjeY = Tiempo

Con este tipo de metrica, se comienza a estabilizar a partir del *quantum* igual a 5, obteniendo su mejor performance con el *quantum* igual a 13.

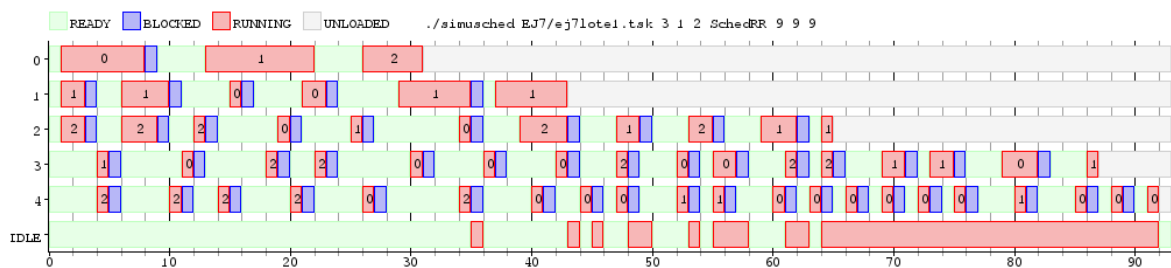
3 Core

A continuación, al igual que con 2 cores, mostraremos los Diagramas de Gantt mas relevantes:



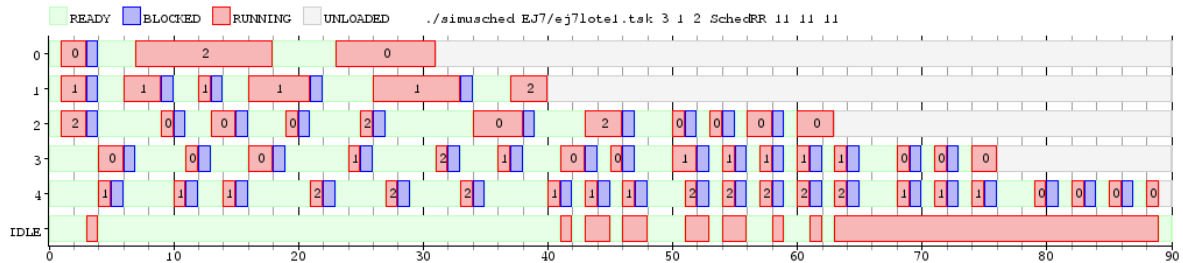
Lot1 - Turnaround - 3 core - Quantum igual a 2

Se observa que al tener otro core mas, a diferencia de con 2, a pesar de estar con un *quantum* bajo, la performance mejora bastante.

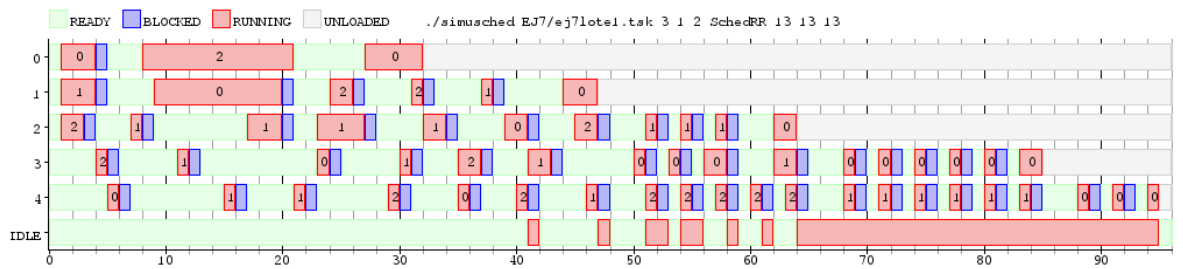


Lot1 - Turnaround - 3 core - Quantum igual a 9

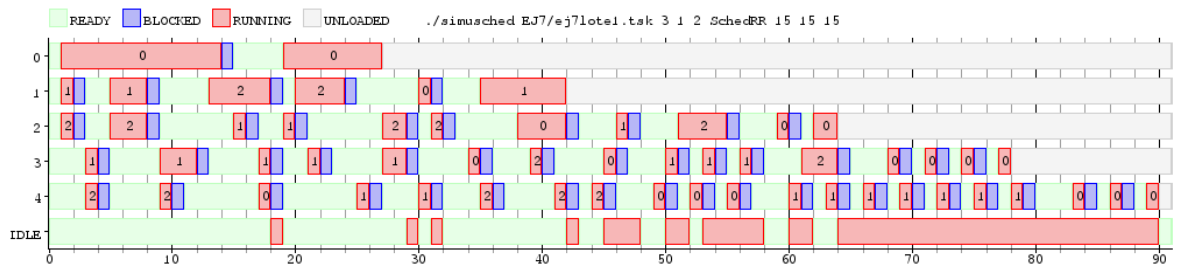
La performance empieza a mejorar a medida que el *quantum* aumenta.



Lot1 - Turnaround - 3 core - Quantum igual a 11

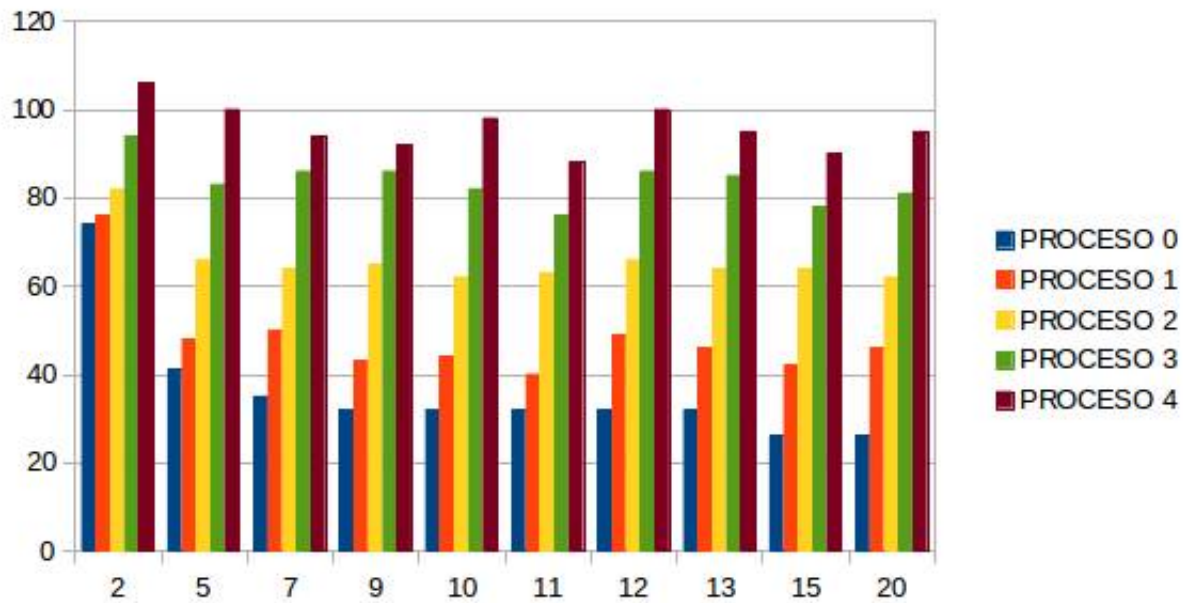


Lot1 - Turnaround - 3 core - Quantum igual a 13



Lot1 - Turnaround - 3 core - Quantum igual a 15

A diferencia que en nuestra hipótesis conjeturada para con dos cores, con un *quantum* igual a 11 se obtiene la mejor performance, pero teniendo en cuenta la pseudoaleatoriedad del tipo de tarea con la que se trabaja, a partir del *quantum* igual a 9 ya se estabiliza notoriamente.

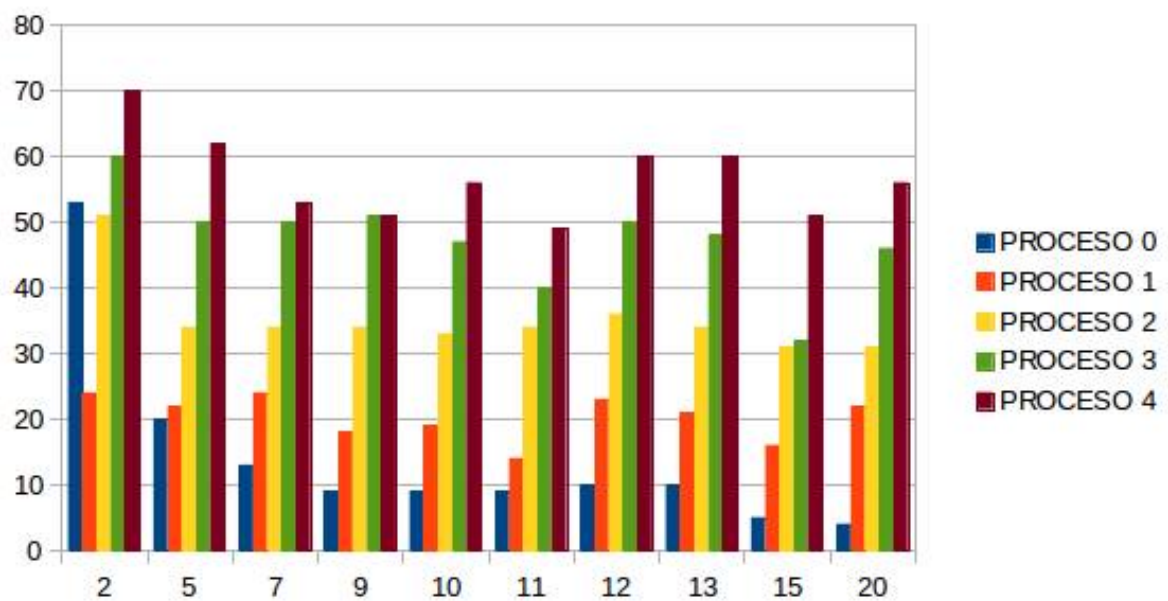


Turnaround - 3 core

$EjeX = Quantum$

$EjeY = Tiempo$

Waiting Time



Waiting Time - 3 core

$EjeX = Quantum$

$EjeY = Tiempo$

Con este tipo de metrica, se obtiene a diferencia de con Turnaround su mejor performance con el quantum igual a 15.

Conclusiones

La diferencia entre los valores de quantum entre los casos se puede atribuir a que cada vez que agregamos un núcleo aumentamos la posibilidad de una migración de la tareas.

En todos los casos se observa la influencia negativa que proviene de elegir un quantum con valores pequeños.

Agregar núcleos de procesamiento mejora significativamente la performance de acuerdo a la métricas con las que trabajamos, al permitir más procesamiento en paralelo y disminuyendo los waiting time de las tareas.

Fijada una cantidad de núcleos, aumentar el valor del quantum también mejora la performance, especialmente los tiempos referidos a las tareas que menos cantidad de bloqueos tienen. Igualmente, a partir de cierto valor de quantum, las mejoras en la performance dejan de ser muy significativas. Esto se produce a que las tareas con más cantidad de bloqueos en algún momento dejan de consumir todo su quantum si seguimos aumentando el valor.

5.2.3 Ejercicio 8

5.2.4 Ejercicio 9

5.2.5 Ejercicio 10

6 Bibliografía

- Cátedra de Sistemas Operativos - Clases teóricas y prácticas (2º Cuatrimestre 2014)
- Facultad de Ingenieria Uruguay
(https://eva.fing.edu.uy/pluginfile.php/75120/mod_resource/content/1/6-SO-Teo-Planificacion.pdf)
- Operating Systems Concepts, Abraham Silberschatz & Peter B. Galvin