



université
PARIS-SACLAY



CentraleSupélec

SYSTÈMES D'EXPLOITATION

GESTION DES PROCESSUS ET DES THREADS

🎓 3A - Coursus Ingénieurs 🏛️ CentraleSupélec 📅 2023/2024



Idir AIT SADOUNE

idir.aitsadoune@centralesupelec.fr

PLAN

- Notion de processus
- Gestion des processus par l'OS
- Notion de thread
- L'ordonnancement
- Synthèse

[Retour au plan](#) - [Retour à l'accueil](#)

PLAN

- > Notion de processus
- > Gestion des processus par l'OS
- > Notion de thread
- > L'ordonnancement
- > Synthèse

[Retour au plan](#) - [Retour à l'accueil](#)

DÉFINITIONS

DÉFINITIONS

- Un **programme informatique** : une suite statique d'instructions.

DÉFINITIONS

- Un **programme informatique** : une suite statique d'instructions.
- Un **processeur** : un **automate** (électronique) de **traitement**.
 - Il peut **exécuter** un programme
 - Il **modifie son état** en fonction des instructions

DÉFINITIONS

- Un **programme informatique** : une suite statique d'instructions.
- Un **processeur** : un **automate** (électronique) de **traitement**.
 - Il peut **exécuter** un programme
 - Il **modifie son état** en fonction des instructions
- Un **processus** : un programme exécuté par un processeur.

DÉFINITIONS

- Un **programme informatique** : une suite statique d'instructions.
- Un **processeur** : un **automate** (électronique) de **traitement**.
 - Il peut **exécuter** un programme
 - Il **modifie son état** en fonction des instructions
- Un **processus** : un programme exécuté par un processeur.
 - capte le **caractère dynamique** d'un programme.

PROGRAMME vs PROCESSUS

- Un **processus** : un programme exécuté par un processeur.
 - capte le **caractère dynamique** d'un programme.

PROGRAMME vs PROCESSUS

- Un **processus** : un programme exécuté par un processeur.
 - capte le **caractère dynamique** d'un programme.
- Un **programme** peut donner **naissance à plusieurs processus**.

PROGRAMME vs PROCESSUS

- Un **processus** : un programme exécuté par un processeur.
 - capte le **caractère dynamique** d'un programme.
- **Un programme** peut donner **naissance à plusieurs processus**.
- **Un processus** est forcément **créé par un autre processus** (le système d'exploitation par exemple)

PROGRAMME vs PROCESSUS

- Un **processus** : un programme exécuté par un processeur.
 - capte le **caractère dynamique** d'un programme.
- Un **programme** peut donner **naissance à plusieurs processus**.
- Un **processus** est forcément **créé par un autre processus** (le système d'exploitation par exemple)

Exemples de processus

- Logiciel de traitement de texte
- Compilation de code source
- Tâche système (envoi de données vers l'imprimante)

PROCESSUS

PROCESSUS

- Dans **un OS moderne**, plusieurs processus **s'exécutent en parallèle** :

PROCESSUS

- Dans **un OS moderne**, plusieurs processus **s'exécutent en parallèle** :
 - **Les processus de l'OS** (gestion du réseau, gestion des utilisateurs, ...)

PROCESSUS

- Dans **un OS moderne**, plusieurs processus **s'exécutent en parallèle** :
 - **Les processus de l'OS** (gestion du réseau, gestion des utilisateurs, ...)
 - Le **shell** (toute **l'interface graphique** → plusieurs processus).

PROCESSUS

- Dans **un OS moderne**, plusieurs processus **s'exécutent en parallèle** :
 - **Les processus de l'OS** (gestion du réseau, gestion des utilisateurs, ...)
 - Le **shell** (toute **l'interface graphique** → plusieurs processus).
 - L'IDE **VSCode** avec lequel je tape ce cours.

PROCESSUS

- Dans **un OS moderne**, plusieurs processus **s'exécutent en parallèle** :
 - **Les processus de l'OS** (gestion du réseau, gestion des utilisateurs, ...)
 - Le **shell** (toute **l'interface graphique** → plusieurs processus).
 - L'IDE **VSCode** avec lequel je tape ce cours.
 - Le navigateur **Chrome** qui me permet de visualiser ce cours.

PROCESSUS

- Dans **un OS moderne**, plusieurs processus **s'exécutent en parallèle** :
 - **Les processus de l'OS** (gestion du réseau, gestion des utilisateurs, ...)
 - Le **shell** (toute **l'interface graphique** → plusieurs processus).
 - L'IDE **VSCode** avec lequel je tape ce cours.
 - Le navigateur **Chrome** qui me permet de visualiser ce cours.

```
$ top -stats command,pid,ppid,cpu,pstate
```

COMMAND	PID	PPID	%CPU	STATE
com.docker.hyper	674	667	34.9	sleeping
launchd	1	0	8.5	sleeping
top	74562	34386	3.7	running
Terminal	34311	1	3.0	sleeping
WindowServer	169	1	2.5	sleeping
...				

PLAN

- Notion de processus
- Gestion des processus par l'OS
- Notion de thread
- L'ordonnancement
- Synthèse

[Retour au plan](#) - [Retour à l'accueil](#)

RÔLE DE L'OS

RÔLE DE L'OS

- **Création et suppression de processus**
 - Programme → processus
 - **Munir** le programme des **informations** nécessaires pour son **exécution**

RÔLE DE L'OS

- **Création et suppression de processus**
 - Programme → processus
 - **Munir** le programme des **informations** nécessaires pour son **exécution**
- **Suspension et reprise**
 - Multiprogrammation → **interrompre et reprendre** les processus
 - **Gestion de la mémoire** où sont stockées les processus interrompus

RÔLE DE L'OS

- **Création et suppression de processus**
 - Programme → processus
 - **Munir** le programme des **informations** nécessaires pour son **exécution**
- **Suspension et reprise**
 - Multiprogrammation → **interrompre et reprendre** les processus
 - **Gestion de la mémoire** où sont stockées les processus interrompus
- **Communication et synchronisation**
 - Partage de données entre plusieurs processus
 - **Consistance** de l'état de la mémoire

RÔLE DE L'OS

- **Création et suppression de processus**
 - Programme → processus
 - **Munir** le programme des **informations** nécessaires pour son **exécution**
- **Suspension et reprise**
 - Multiprogrammation → **interrompre et reprendre** les processus
 - **Gestion de la mémoire** où sont stockées les processus interrompus
- **Communication et synchronisation**
 - Partage de données entre plusieurs processus
 - **Consistance** de l'état de la mémoire

RÔLE DE L'OS

- **Création et suppression de processus**
 - Programme → processus
 - **Munir** le programme des **informations** nécessaires pour son **exécution**
- **Suspension et reprise**
 - Multiprogrammation → **interrompre et reprendre** les processus
 - **Gestion de la mémoire** où sont stockées les processus interrompus
- **Communication et synchronisation**
 - Partage de données entre plusieurs processus
 - **Consistance** de l'état de la mémoire

CRÉATION DE PROCESSUS

CRÉATION DE PROCESSUS

Rappel : un processus est forcément créé par un autre processus

CRÉATION DE PROCESSUS

Rappel : un processus est forcément créé par un autre processus

- **Sous UNIX** → 2 appels système

CRÉATION DE PROCESSUS

Rappel : un processus est forcément créé par un autre processus

- **Sous UNIX** → 2 appels système
 1. **fork** pour créer un processus à partir du processus courant
👉 le processus courant est **dupliqué**

CRÉATION DE PROCESSUS

Rappel : un processus est forcément créé par un autre processus

- **Sous UNIX** → 2 appels système
 1. **fork** pour créer un processus à partir du processus courant
👉 le processus courant est **dupliqué**
 2. **exec** pour **remplacer** le processus courant par un autre processus

CRÉATION DE PROCESSUS

Rappel : un processus est forcément créé par un autre processus

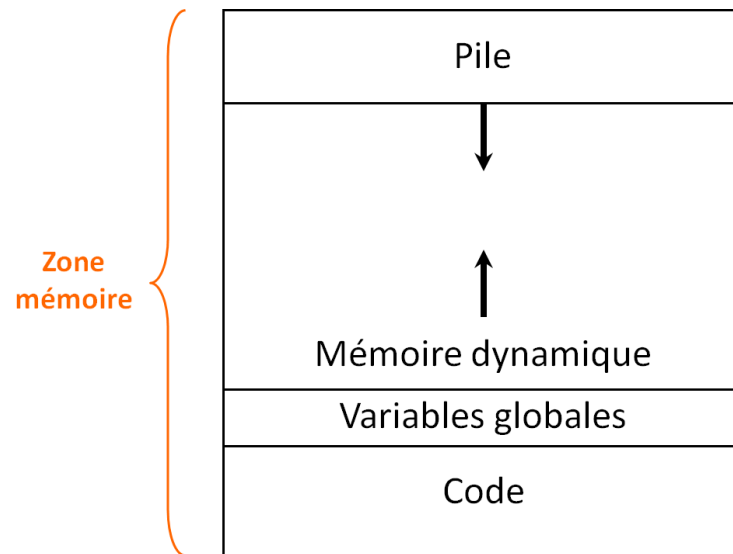
- **Sous UNIX** → 2 appels système
 1. **fork** pour créer un processus à partir du processus courant
👉 le processus courant est **dupliqué**
 2. **exec** pour **remplacer** le processus courant par un autre processus
- **Sous WINDOWS**

CRÉATION DE PROCESSUS

Rappel : un processus est forcément créé par un autre processus

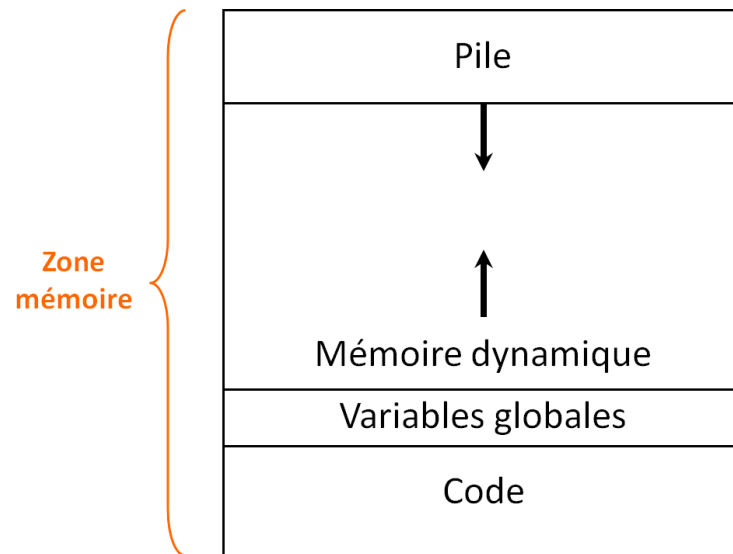
- **Sous UNIX** → 2 appels système
 1. **fork** pour créer un processus à partir du processus courant
 - 👉 le processus courant est **dupliqué**
 2. **exec** pour **remplacer** le processus courant par un autre processus
- **Sous WINDOWS**
 - **createprocess** pour créer un processus (**cf. exec Unix**)
 - 👉 le processus courant est **conservé**

L'ESPACE MÉMOIRE D'UN PROCESSUS



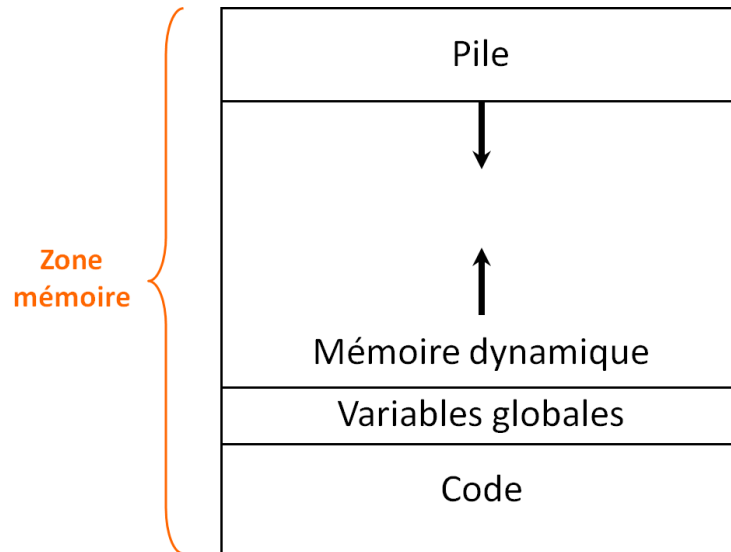
L'ESPACE MÉMOIRE D'UN PROCESSUS

- **Code exécutable** en lecture seule
(taille connue)



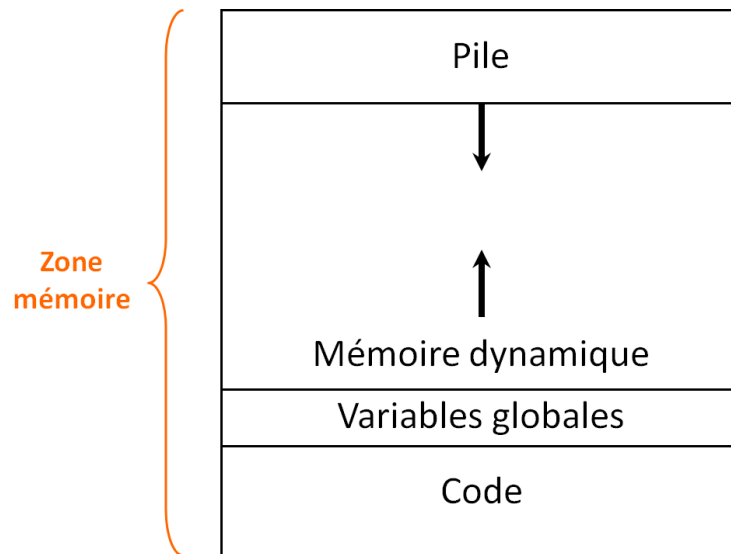
L'ESPACE MÉMOIRE D'UN PROCESSUS

- **Code exécutable** en lecture seule
(taille connue)
- **Variables/Constantes globales**
(taille connue)



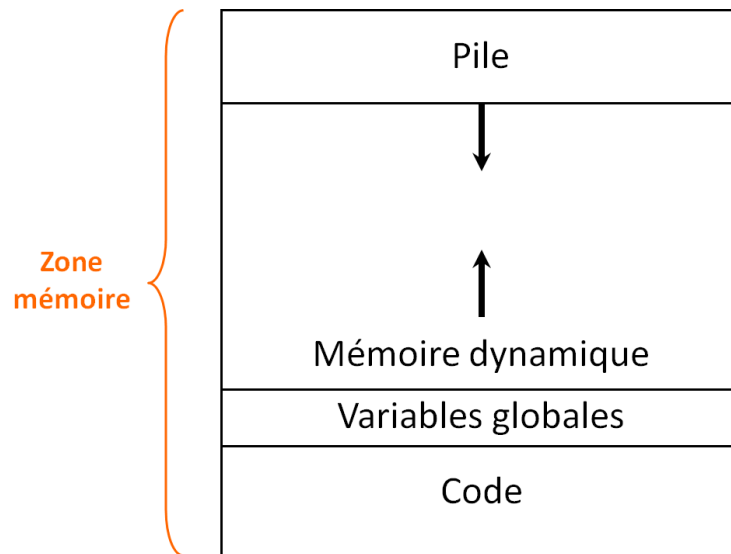
L'ESPACE MÉMOIRE D'UN PROCESSUS

- **Code exécutable** en lecture seule
(taille connue)
- **Variables/Constantes globales**
(taille connue)
- **Pile** pour gérer les contextes et les variables temporaires (taille inconnue)



L'ESPACE MÉMOIRE D'UN PROCESSUS

- **Code exécutable** en lecture seule (taille connue)
- **Variables/Constantes globales** (taille connue)
- **Pile** pour gérer les contextes et les variables temporaires (taille inconnue)
- **Le TAS** ou la **Zone d'allocation dynamique de mémoire** (taille inconnue)



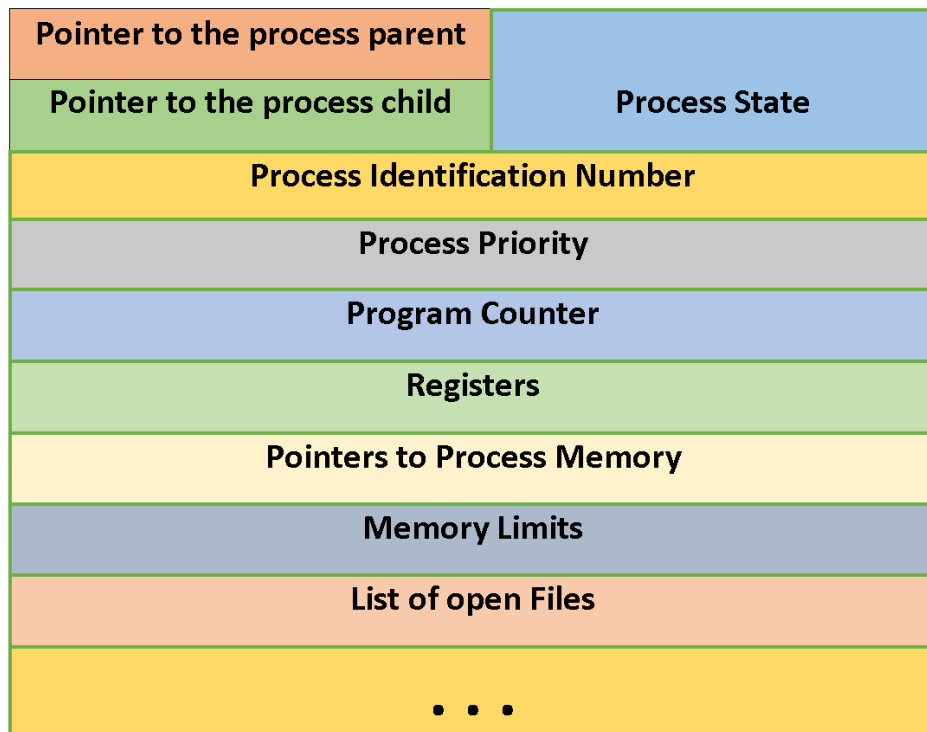
BLOC DE CONTRÔLE DE PROCESSUS

BLOC DE CONTRÔLE DE PROCESSUS

- **Process Control Block - PCB**
 - **Structure de données** contenant les informations relatives à un processus utilisée par l'OS pour la **gestion des processus**.

BLOC DE CONTRÔLE DE PROCESSUS

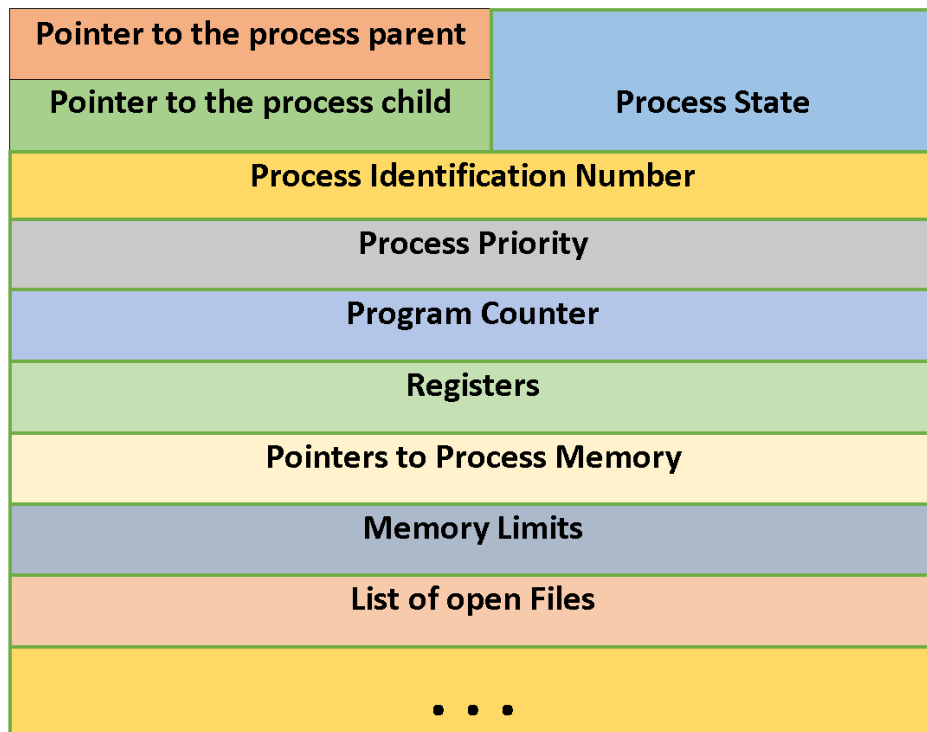
- **Process Control Block - PCB**
 - **Structure de données** contenant les informations relatives à un processus utilisée par l'OS pour la **gestion des processus**.



Created by NotesJam

BLOC DE CONTRÔLE DE PROCESSUS

- **Process Control Block - PCB**
 - **Structure de données** contenant les informations relatives à un processus utilisée par l'OS pour la **gestion des processus**.

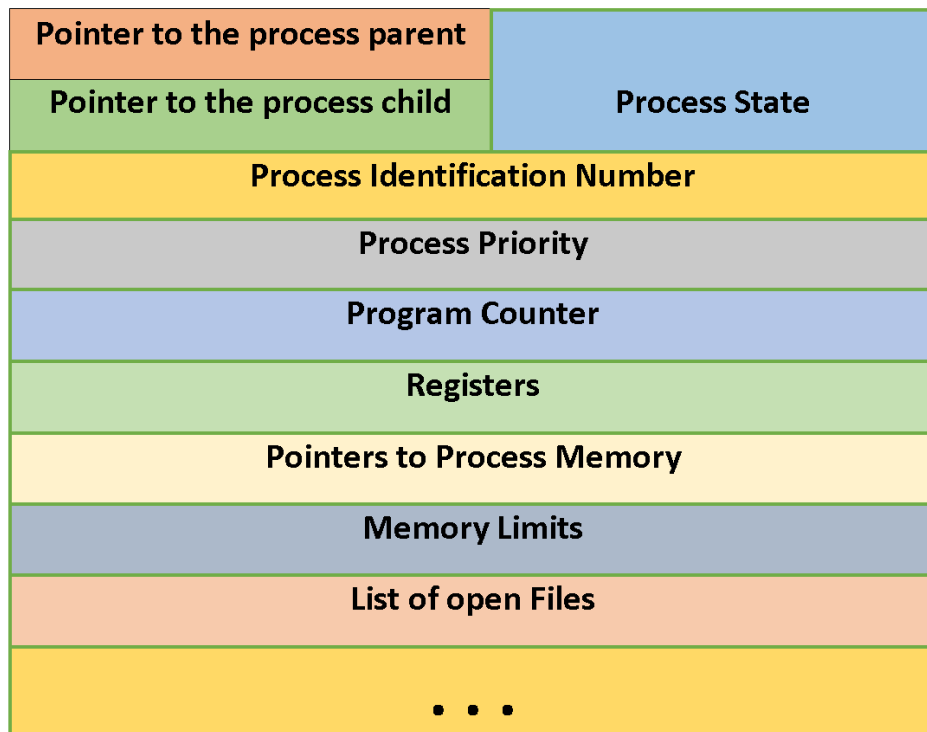


Created by NotesJam

- Information **mémoire**
- Données d'**ordonnancement**
- **Périphériques** alloués
- Information d'**usage**
- **État** du processus/processeur

BLOC DE CONTRÔLE DE PROCESSUS

- **Process Control Block - PCB**
 - **Structure de données** contenant les informations relatives à un processus utilisée par l'OS pour la **gestion des processus**.



Created by NotesJam

Tout ce qui doit être sauvegardé pour **interrompre** puis **reprendre** l'exécution d'un processus.

RÔLE DE L'OS

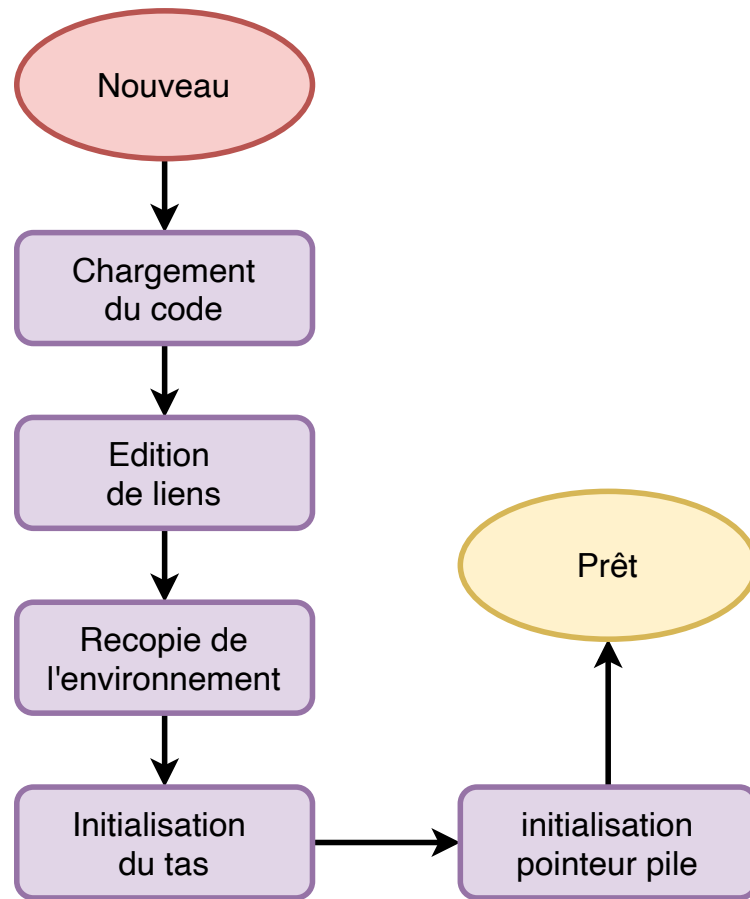
- **Création et suppression de processus**
 - Programme → processus
 - **Munir** le programme des **informations** nécessaires pour son **exécution**
- **Suspension et reprise**
 - Multiprogrammation → **interrompre et reprendre** les processus
 - **Gestion de la mémoire** où sont stockées les processus interrompus
- **Communication et synchronisation**
 - Partage de données entre plusieurs processus
 - **Consistance** de l'état de la mémoire

CYCLE DE VIE DU PROCESSUS

CYCLE DE VIE DU PROCESSUS

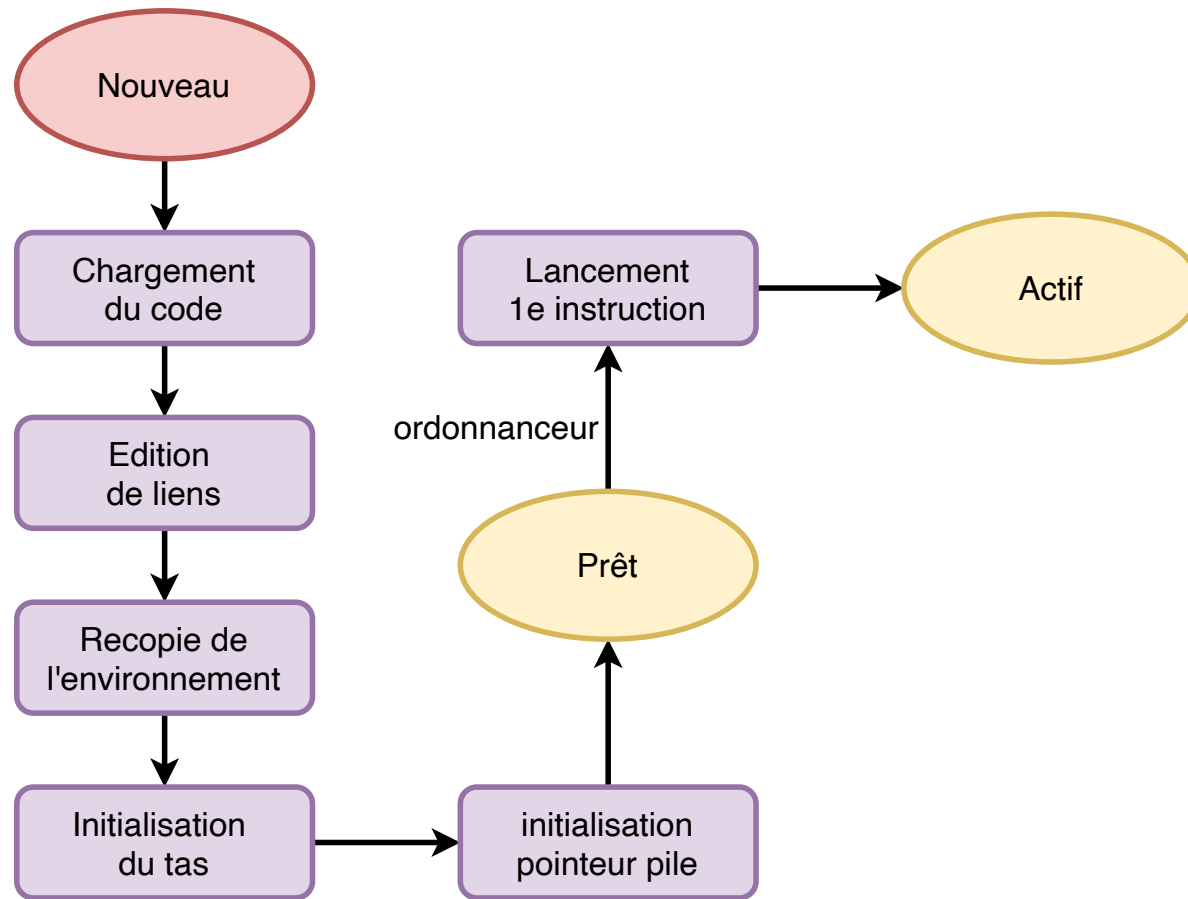


CYCLE DE VIE DU PROCESSUS



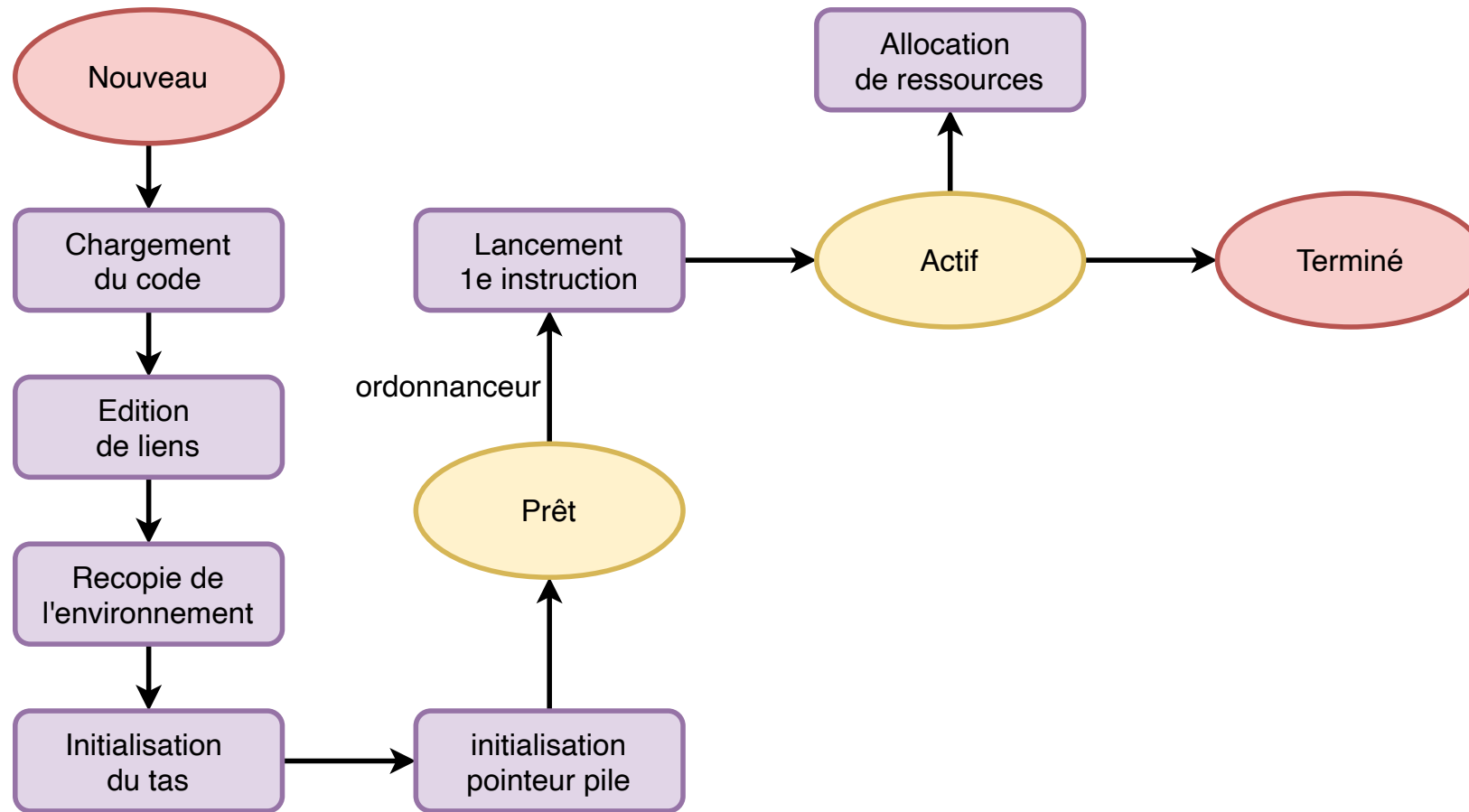
Le processus prêt est mis dans la file d'attente

CYCLE DE VIE DU PROCESSUS

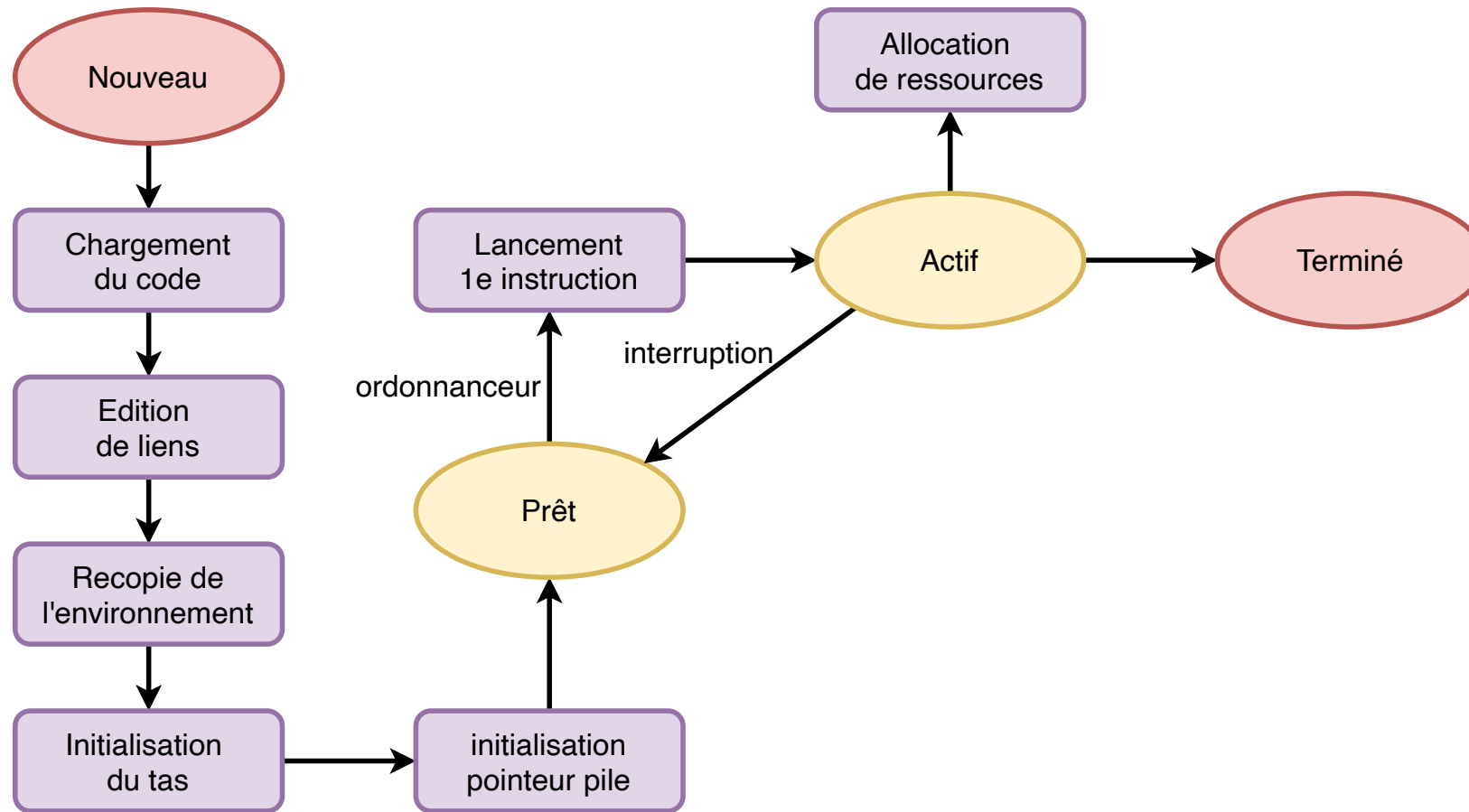


Le processus est sélectionné pour l'accès au processeur

CYCLE DE VIE DU PROCESSUS

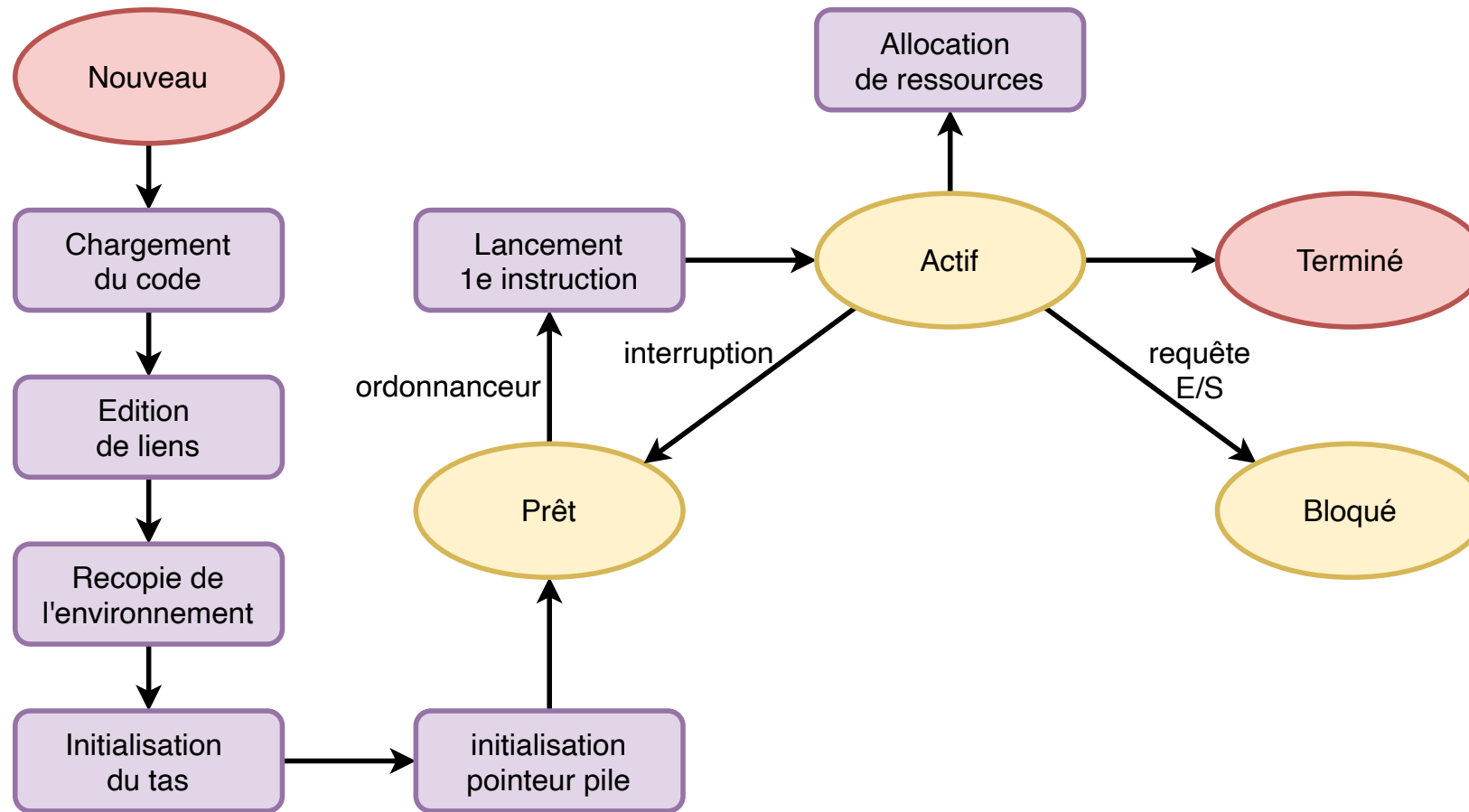


CYCLE DE VIE DU PROCESSUS



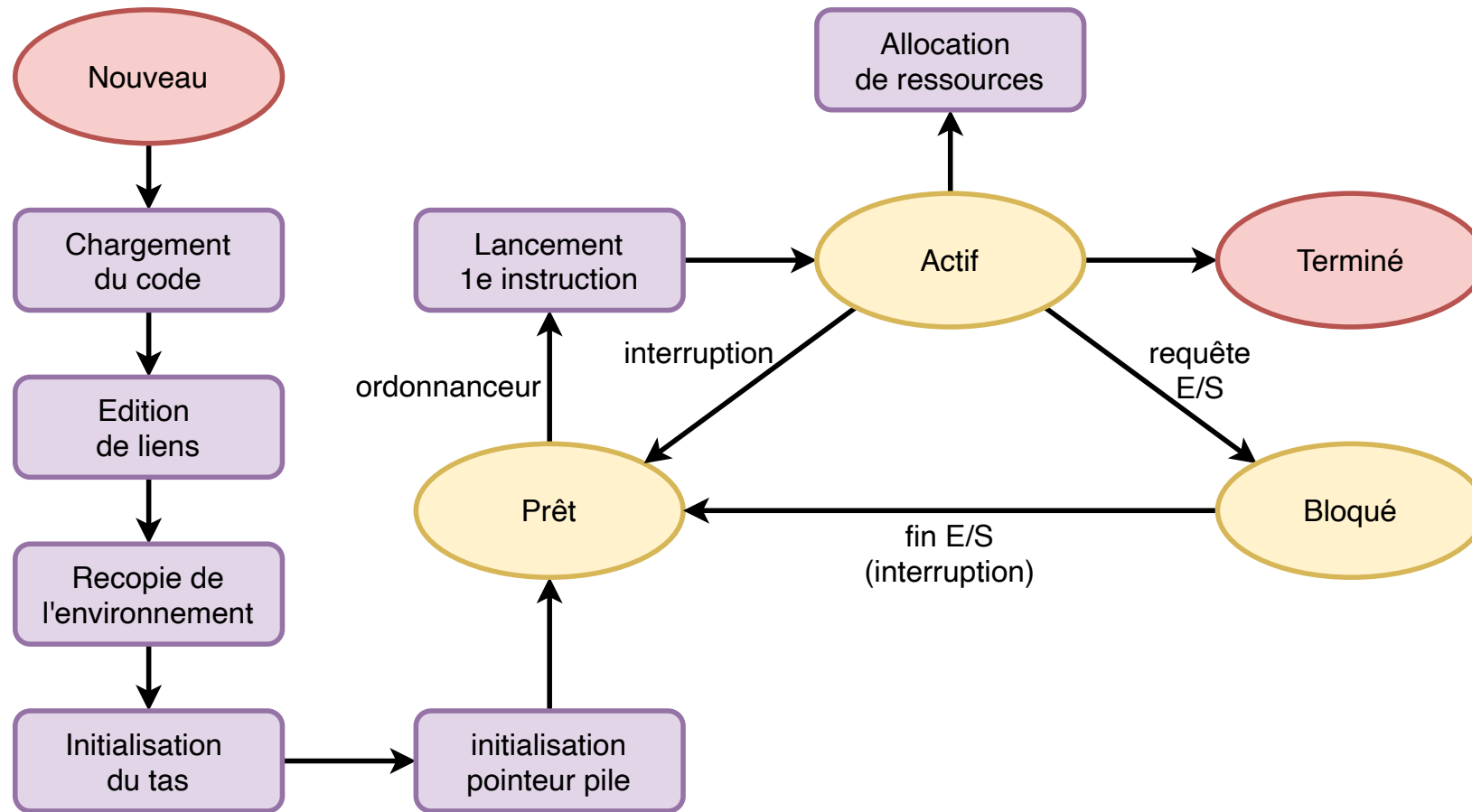
Un seul processus en exécution à la fois, mais plusieurs peuvent être prêts (file d'attente)

CYCLE DE VIE DU PROCESSUS

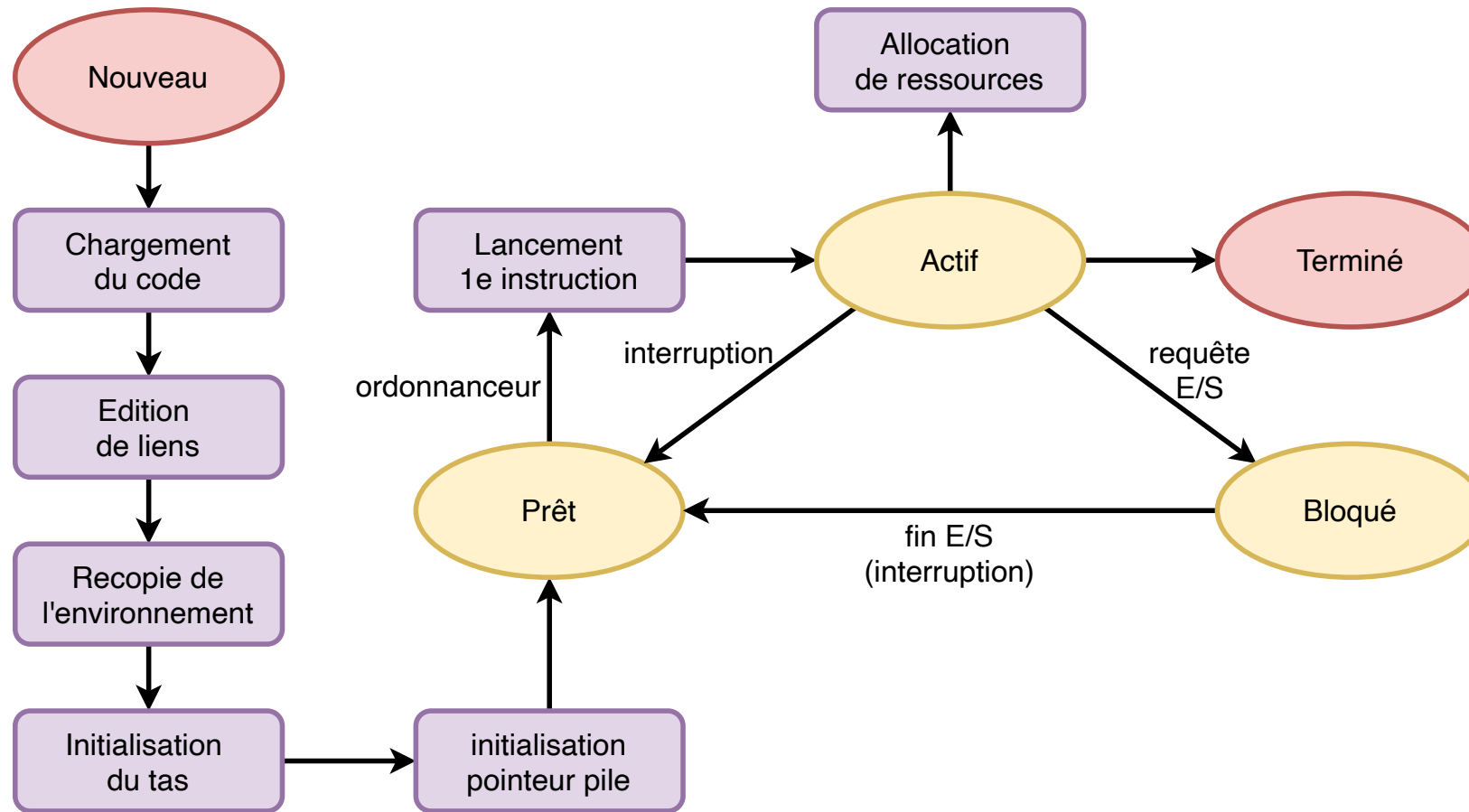


Les processus passent la main lorsqu'ils accèdent à une autre ressource (E/S)

CYCLE DE VIE DU PROCESSUS

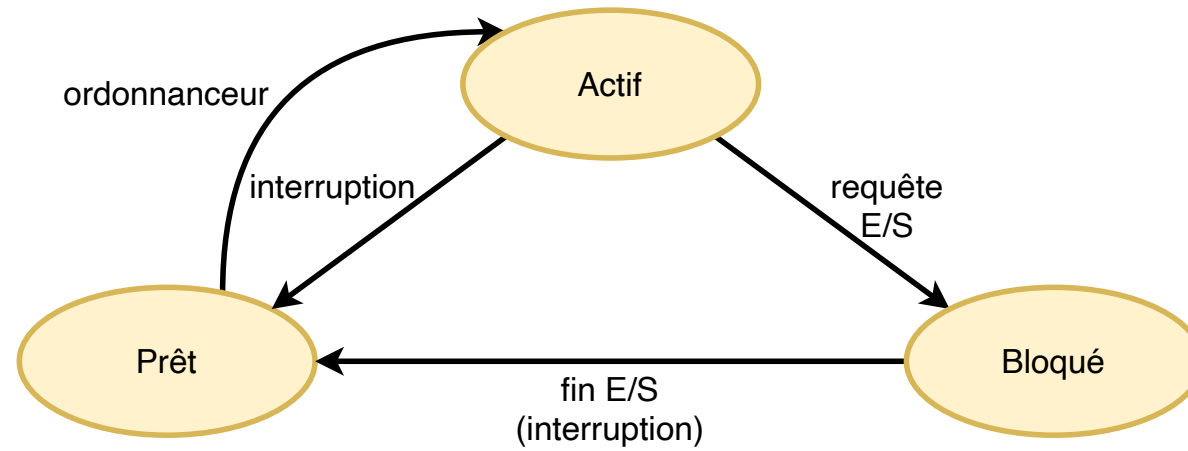


CYCLE DE VIE DU PROCESSUS



[0-1] processus en exécution, [0-n] processus prêts, [0-n] processus en attente

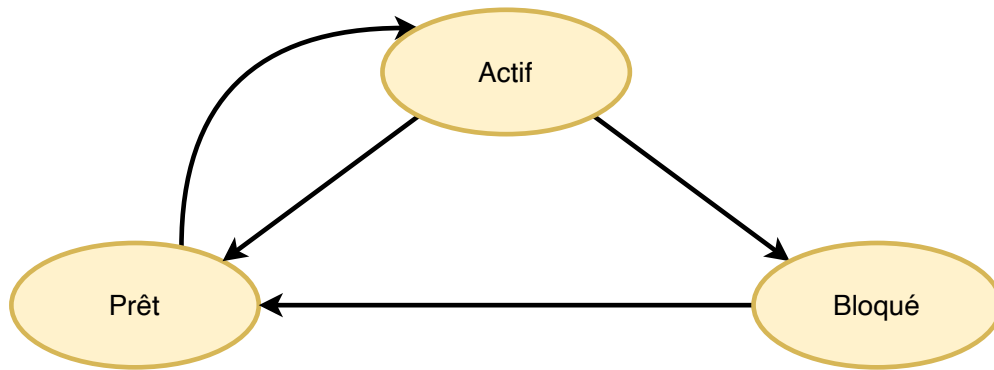
CYCLE DE VIE DU PROCESSUS



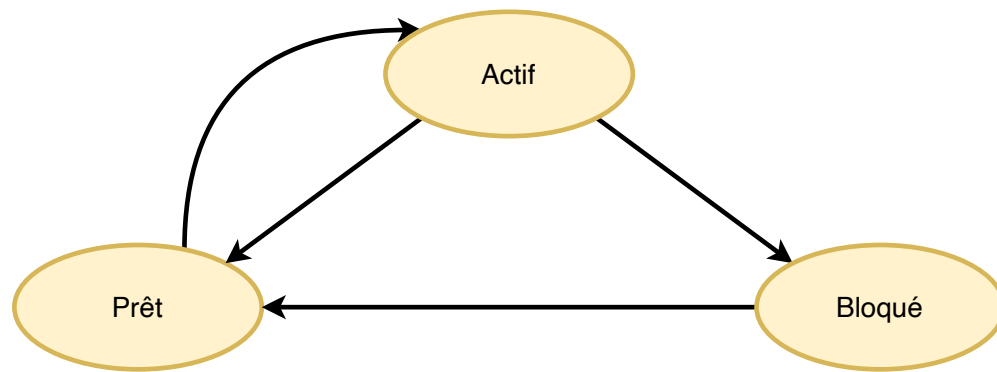
[0-1] processus en exécution, [0-n] processus prêts, [0-n] processus en attente

SUSPENSION DE L'EXÉCUTION

- Le processus en exécution laisse la main si:

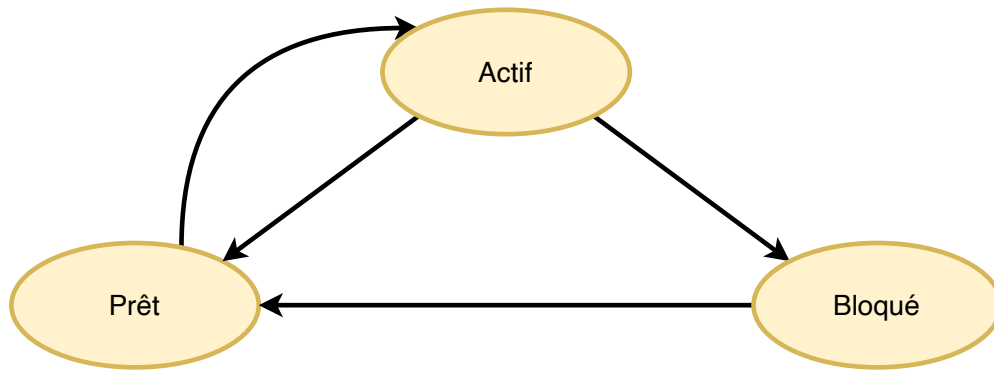


SUSPENSION DE L'EXÉCUTION



- Le processus en exécution laisse la main si:
👉 son quantum a expiré → **Prêt**

SUSPENSION DE L'EXÉCUTION

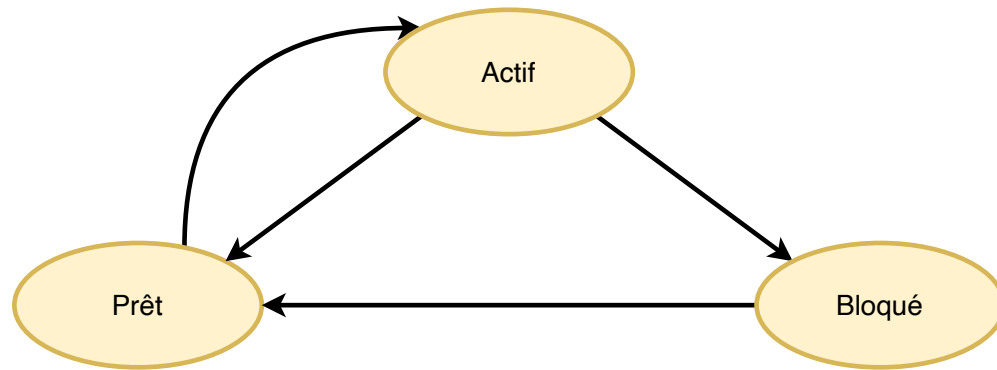


- Le processus en exécution laisse la main si:

👉 son quantum a expiré → **Prêt**

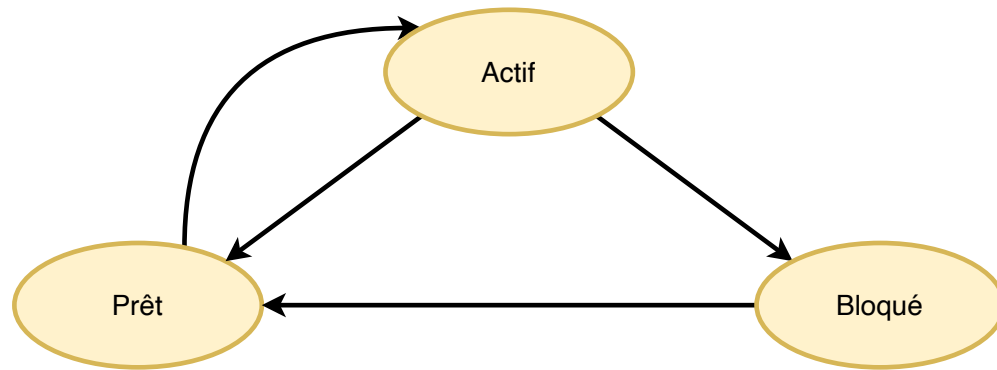
👉 crée un processus fils → **Prêt**

SUSPENSION DE L'EXÉCUTION



- Le processus en exécution laisse la main si:
 - 👉 son quantum a expiré → **Prêt**
 - 👉 crée un processus fils → **Prêt**
 - 👉 fait une demande d'E/S → **Bloqué**

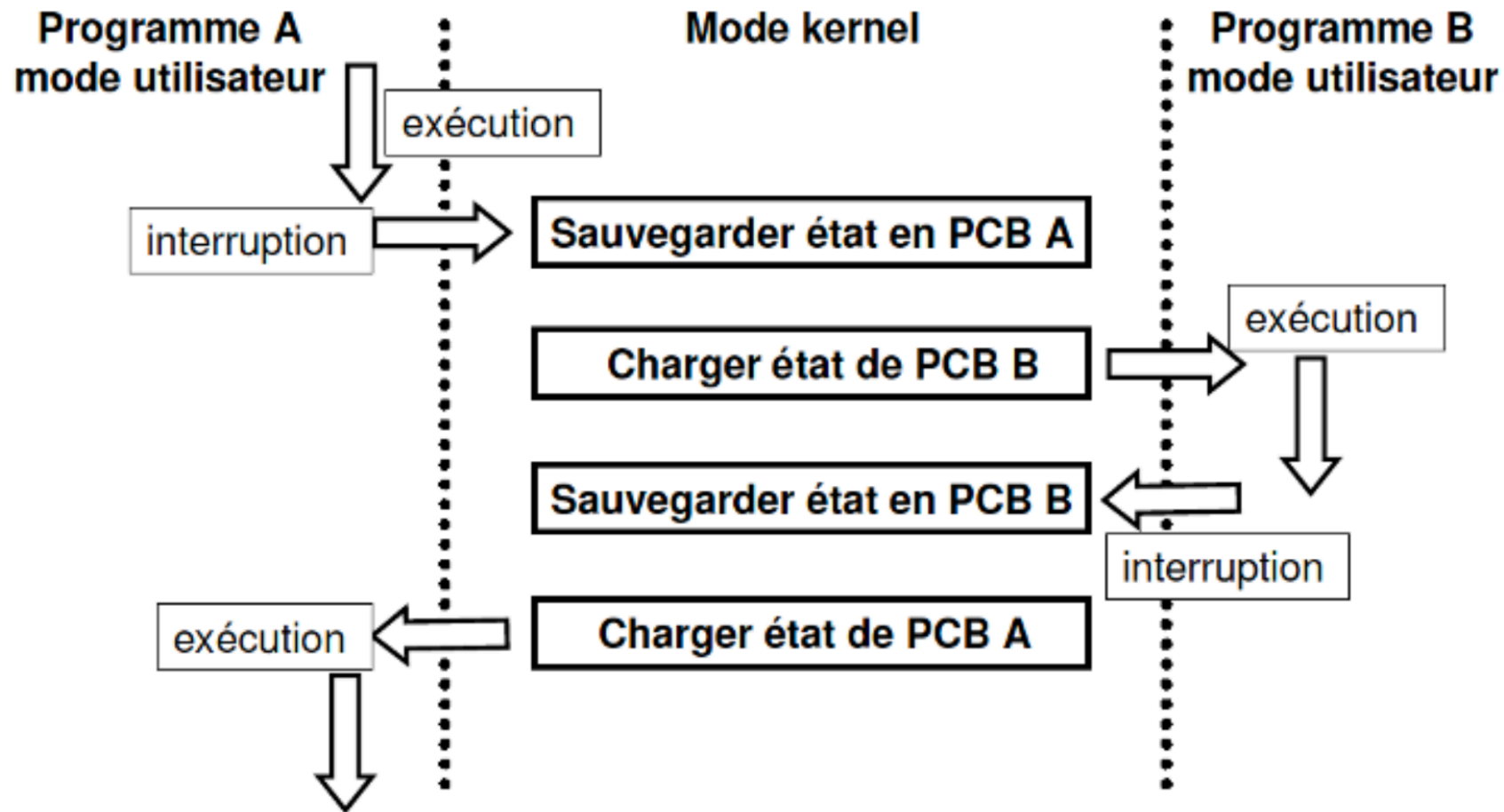
SUSPENSION DE L'EXÉCUTION



- Le processus en exécution laisse la main si:
 - 👉 son quantum a expiré → **Prêt**
 - 👉 crée un processus fils → **Prêt**
 - 👉 fait une demande d'E/S → **Bloqué**
 - 👉 exécute `wait` → **Bloqué**

COMMUTATION DE PROCESSUS

Changements de contexte



RÔLE DE L'OS

- **Création et suppression de processus**
 - Programme → processus
 - **Munir** le programme des **informations** nécessaires pour son **exécution**
- **Suspension et reprise**
 - Multiprogrammation → **interrompre et reprendre** les processus
 - **Gestion de la mémoire** où sont stockées les processus interrompus
- **Communication et synchronisation**
 - Partage de données entre plusieurs processus
 - **Consistance** de l'état de la mémoire

ACTIONS DE L'OS

ACTIONS DE L'OS

- **Mémoire**: chaque processus a son propre espace mémoire

ACTIONS DE L'OS

- **Mémoire**: chaque processus a son propre espace mémoire
👉 pas de problème de consistance mémoire/processeur

ACTIONS DE L'OS

- **Mémoire**: chaque processus a son propre espace mémoire
👉 pas de problème de consistance mémoire/processeur
- **Verrous**: un processus peut verrouiller l'accès à une ressource

ACTIONS DE L'OS

- **Mémoire**: chaque processus a son propre espace mémoire
👉 pas de problème de consistance mémoire/processeur
- **Verrous**: un processus peut verrouiller l'accès à une ressource
👉 file d'attente pour l'accès à la ressource

ACTIONS DE L'OS

- **Mémoire**: chaque processus a son propre espace mémoire
👉 pas de problème de consistance mémoire/processeur
- **Verrous**: un processus peut verrouiller l'accès à une ressource
👉 file d'attente pour l'accès à la ressource
- Outils et Algorithmes de **synchronisation**

ACTIONS DE L'OS

- **Mémoire**: chaque processus a son propre espace mémoire
👉 pas de problème de consistance mémoire/processeur
- **Verrous**: un processus peut verrouiller l'accès à une ressource
👉 file d'attente pour l'accès à la ressource
- Outils et Algorithmes de **synchronisation**
👉 voir cours Synchronisation des processus

PLAN

- Notion de processus
- Gestion des processus par l'OS
- Notion de thread
- L'ordonnancement
- Synthèse

[Retour au plan](#) - [Retour à l'accueil](#)

NOTION DE THREAD

NOTION DE THREAD

- **Un thread** est l'unité d'exécution de base d'un processus, décrite par son point d'exécution et son état interne (registres, pile, ...).

NOTION DE THREAD

- **Un thread** est l'**unité d'exécution de base d'un processus**, décrite par son **point d'exécution** et son **état interne** (registres, pile, ...).
 - les threads partagent le **même code et les mêmes données**

NOTION DE THREAD

- **Un thread** est l'**unité d'exécution de base d'un processus**, décrite par son **point d'exécution** et son **état interne** (registres, pile, ...).
 - les threads partagent le **même code et les mêmes données**
 - chaque thread a **sa propre pile**

NOTION DE THREAD

- **Un thread** est l'**unité d'exécution de base d'un processus**, décrite par son **point d'exécution** et son **état interne** (registres, pile, ...).
 - les threads partagent le **même code et les mêmes données**
 - chaque thread a **sa propre pile**
 - **un processus** peut avoir **plusieurs threads**

NOTION DE THREAD

- **Un thread** est l'**unité d'exécution de base d'un processus**, décrite par son **point d'exécution** et son **état interne** (registres, pile, ...).
 - les threads partagent le **même code et les mêmes données**
 - chaque thread a **sa propre pile**
 - **un processus** peut avoir **plusieurs threads**
- **Un thread** partage l'espace mémoire du processus qui l'a créé.

NOTION DE THREAD

- **Un thread** est l'**unité d'exécution de base d'un processus**, décrite par son **point d'exécution** et son **état interne** (registres, pile, ...).
 - les threads partagent le **même code et les mêmes données**
 - chaque thread a **sa propre pile**
 - **un processus** peut avoir **plusieurs threads**
- **Un thread** partage l'espace mémoire du processus qui l'a créé.
- **Un thread** est également appelé **processus léger**.

NOTION DE THREAD

UTILISATION DES THREADS

- Le **Thread** permet la gestion de **plusieurs traitements en parallèle** dans le même processus.

UTILISATION DES THREADS

- Le **Thread** permet la gestion de **plusieurs traitements en parallèle** dans le même processus.
👉 passage de ressources entre threads facilité.

UTILISATION DES THREADS

- Le **Thread** permet la gestion de **plusieurs traitements en parallèle** dans le même processus.
 - 👉 passage de ressources entre threads facilité.
 - 👉 les variables sont dans le contexte du même processus.

UTILISATION DES THREADS

- Le **Thread** permet la gestion de **plusieurs traitements en parallèle** dans le même processus.
 - 👉 passage de ressources entre threads facilité.
 - 👉 les variables sont dans le contexte du même processus.
- **Performances améliorées** par rapport aux processus :

UTILISATION DES THREADS

- Le **Thread** permet la gestion de **plusieurs traitements en parallèle** dans le même processus.
 - 👉 passage de ressources entre threads facilité.
 - 👉 les variables sont dans le contexte du même processus.
- **Performances améliorées** par rapport aux processus :
 - création plus rapide;

UTILISATION DES THREADS

- Le **Thread** permet la gestion de **plusieurs traitements en parallèle** dans le même processus.
 - 👉 passage de ressources entre threads facilité.
 - 👉 les variables sont dans le contexte du même processus.
- **Performances améliorées** par rapport aux processus :
 - création plus rapide;
 - changement de contexte plus rapide;

UTILISATION DES THREADS

- Le **Thread** permet la gestion de **plusieurs traitements en parallèle** dans le même processus.
 - 👉 passage de ressources entre threads facilité.
 - 👉 les variables sont dans le contexte du même processus.
- **Performances améliorées** par rapport aux processus :
 - création plus rapide;
 - changement de contexte plus rapide;
 - partage du code → gain de place en mémoire;

UTILISATION DES THREADS

- Le **Thread** permet la gestion de **plusieurs traitements en parallèle** dans le même processus.
 - 👉 passage de ressources entre threads facilité.
 - 👉 les variables sont dans le contexte du même processus.
- **Performances améliorées** par rapport aux processus :
 - création plus rapide;
 - changement de contexte plus rapide;
 - partage du code → gain de place en mémoire;
 - réactivité → le processus s'exécute pendant qu'un thread est en attente.

PLAN

- Notion de processus
- Gestion des processus par l'OS
- Notion de thread
- L'ordonnancement
- Synthèse

[Retour au plan](#) - [Retour à l'accueil](#)

MULTIPROGRAMMATION ET TEMPS PARTAGÉ

MULTIPROGRAMMATION ET TEMPS PARTAGÉ

- Les processus sont répartis sur les ressources :

MULTIPROGRAMMATION ET TEMPS PARTAGÉ

- Les processus sont répartis sur les ressources :
 - Plusieurs processus peuvent vouloir la même ressource en même temps

MULTIPROGRAMMATION ET TEMPS PARTAGÉ

- Les processus sont répartis sur les ressources :
 - Plusieurs processus peuvent vouloir la même ressource en même temps
 - File d'attente de PCB

MULTIPROGRAMMATION ET TEMPS PARTAGÉ

- Les processus sont répartis sur les ressources :
 - Plusieurs processus peuvent vouloir la même ressource en même temps
 - File d'attente de PCB
 - Choisir un processus parmi tous les processus dans la file d'attente

MULTIPROGRAMMATION ET TEMPS PARTAGÉ

- Les processus sont répartis sur les ressources :
 - Plusieurs processus peuvent vouloir la même ressource en même temps
 - File d'attente de PCB
 - Choisir un processus parmi tous les processus dans la file d'attente
- Exemple

MULTIPROGRAMMATION ET TEMPS PARTAGÉ

- Les processus sont répartis sur les ressources :
 - Plusieurs processus peuvent vouloir la même ressource en même temps
 - File d'attente de PCB
 - Choisir un processus parmi tous les processus dans la file d'attente
- Exemple
 - le processeur est une ressource hautement critique.

MULTIPROGRAMMATION ET TEMPS PARTAGÉ

- Les processus sont répartis sur les ressources :
 - Plusieurs processus peuvent vouloir la même ressource en même temps
 - File d'attente de PCB
 - Choisir un processus parmi tous les processus dans la file d'attente
- Exemple
 - le processeur est une ressource hautement critique.
 - l'OS est en charge de sa répartition entre les processus

MULTIPROGRAMMATION ET TEMPS PARTAGÉ

- Les processus sont répartis sur les ressources :
 - Plusieurs processus peuvent vouloir la même ressource en même temps
 - File d'attente de PCB
 - Choisir un processus parmi tous les processus dans la file d'attente
- Exemple
 - le processeur est une ressource hautement critique.
 - l'OS est en charge de sa répartition entre les processus
👉 l'ordonnancement (scheduling).

ORDONNANCEMENT

ORDONNANCEMENT

- On ne s'intéresse pas à la durée totale du processus ...

ORDONNANCEMENT

- On ne s'intéresse pas à la durée totale du processus ...
mais au **temps** pendant lequel il va **garder le processeur** :

ORDONNANCEMENT

- On ne s'intéresse pas à la durée totale du processus ...
mais au **temps** pendant lequel il va **garder le processeur** :
👉 jusqu'à ce qu'il **termine**

ORDONNANCEMENT

- On ne s'intéresse pas à la durée totale du processus ...
mais au **temps** pendant lequel il va **garder le processeur** :
 - 👉 jusqu'à ce qu'il **termine**
 - 👉 jusqu'à ce qu'il **fasse une E/S**

ORDONNANCEMENT

- On ne s'intéresse pas à la durée totale du processus ...
mais au **temps** pendant lequel il va **garder le processeur** :
 - 👉 jusqu'à ce qu'il **termine**
 - 👉 jusqu'à ce qu'il **fasse une E/S**
 - 👉 jusqu'à ce que l'**OS** décide que **ce n'est plus son tour**

ORDONNANCEMENT

- On ne s'intéresse pas à la durée totale du processus ...
mais au **temps** pendant lequel il va **garder le processeur** :
 - 👉 jusqu'à ce qu'il **termine**
 - 👉 jusqu'à ce qu'il **fasse une E/S**
 - 👉 jusqu'à ce que l'**OS** décide que **ce n'est plus son tour**
- **Le remplacement d'un processus** en exécution a un coût (**commutation de contexte**)

ORDONNANCEMENT

- On ne s'intéresse pas à la durée totale du processus ...
mais au **temps** pendant lequel il va **garder le processeur** :
 - 👉 jusqu'à ce qu'il **termine**
 - 👉 jusqu'à ce qu'il **fasse une E/S**
 - 👉 jusqu'à ce que l'**OS** décide que **ce n'est plus son tour**
- **Le remplacement d'un processus** en exécution a un coût (**commutation de contexte**)
 - exécution de la **routine d'ordonnancement**

ORDONNANCEMENT

- On ne s'intéresse pas à la durée totale du processus ...
mais au **temps** pendant lequel il va **garder le processeur** :
 - 👉 jusqu'à ce qu'il **termine**
 - 👉 jusqu'à ce qu'il **fasse une E/S**
 - 👉 jusqu'à ce que l'**OS** décide que **ce n'est plus son tour**
- **Le remplacement d'un processus** en exécution a un coût (**commutation de contexte**)
 - exécution de la **routine d'ordonnancement**
 - sauvegarde du **contexte** (registres + PC)

ORDONNANCEMENT

- On ne s'intéresse pas à la durée totale du processus ...
mais au **temps** pendant lequel il va **garder le processeur** :
 - 👉 jusqu'à ce qu'il **termine**
 - 👉 jusqu'à ce qu'il **fasse une E/S**
 - 👉 jusqu'à ce que l'**OS** décide que **ce n'est plus son tour**
- **Le remplacement d'un processus** en exécution a un coût (**commutation de contexte**)
 - exécution de la **routine d'ordonnancement**
 - sauvegarde du **contexte** (registres + PC)
 - chargement d'un nouveau **contexte**

OBJECTIFS POSSIBLES DE L'ORDONNANCEMENT

OBJECTIFS POSSIBLES DE L'ORDONNANCEMENT

- être **équitable** (**fairness**) vis-à-vis des processus ;

OBJECTIFS POSSIBLES DE L'ORDONNANCEMENT

- être **équitable** (**fairness**) vis-à-vis des processus ;
- maximiser l'utilisation globale du processeur (**efficace**) ;

OBJECTIFS POSSIBLES DE L'ORDONNANCEMENT

- être **équitable** (**fairness**) vis-à-vis des processus ;
- maximiser l'utilisation globale du processeur (**efficace**) ;
- avoir un comportement le plus **prévisible** possible ;

OBJECTIFS POSSIBLES DE L'ORDONNANCEMENT

- être **équitable** (**fairness**) vis-à-vis des processus ;
- maximiser l'utilisation globale du processeur (**efficace**) ;
- avoir un comportement le plus **prévisible** possible ;
- permettre un maximum d'utilisateurs interactifs (**réactif**) ;

OBJECTIFS POSSIBLES DE L'ORDONNANCEMENT

- être **équitable** (**fairness**) vis-à-vis des processus ;
- maximiser l'utilisation globale du processeur (**efficace**) ;
- avoir un comportement le plus **prévisible** possible ;
- permettre un maximum d'utilisateurs interactifs (**réactif**) ;
- **minimiser le surcoût** (**overhead**) lié à la parallélisation ;

OBJECTIFS POSSIBLES DE L'ORDONNANCEMENT

- être **équitable** (**fairness**) vis-à-vis des processus ;
- maximiser l'utilisation globale du processeur (**efficace**) ;
- avoir un comportement le plus **prévisible** possible ;
- permettre un maximum d'utilisateurs interactifs (**réactif**) ;
- **minimiser le surcoût** (**overhead**) lié à la parallélisation ;
- assurer une **utilisation maximale** des ressources ;

OBJECTIFS POSSIBLES DE L'ORDONNANCEMENT

- être **équitable** (**fairness**) vis-à-vis des processus ;
- maximiser l'utilisation globale du processeur (**efficace**) ;
- avoir un comportement le plus **prévisible** possible ;
- permettre un maximum d'utilisateurs interactifs (**réactif**) ;
- **minimiser le surcoût** (**overhead**) lié à la parallélisation ;
- assurer une **utilisation maximale** des ressources ;
- gérer convenablement les **priorités**.

OBJECTIFS POSSIBLES DE L'ORDONNANCEMENT

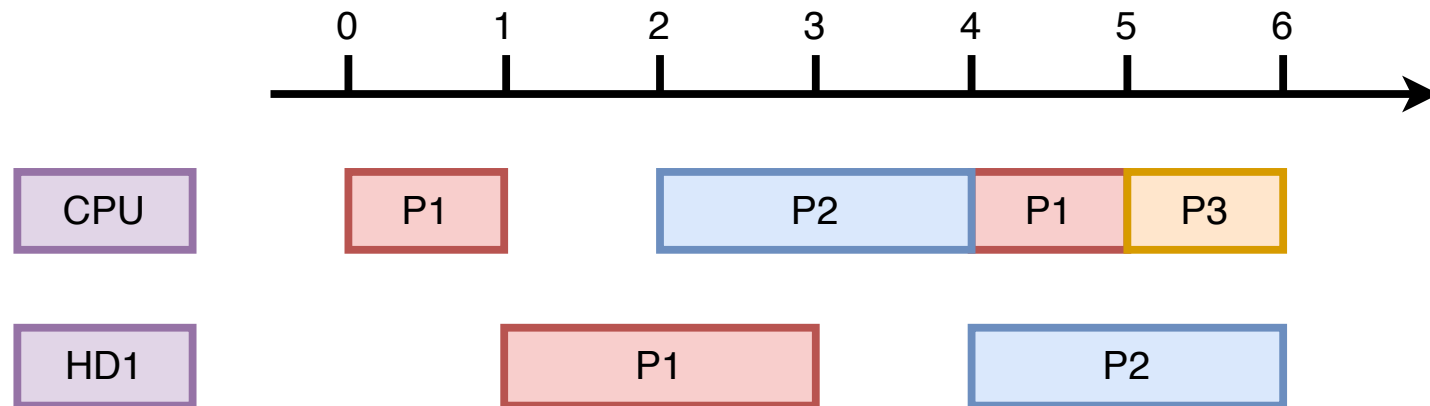
Objectif : choisir un algorithme d'ordonnancement qui minimise ou maximise un critère.

TAUX D'UTILISATION

Proportion de temps pendant lequel la ressource (le CPU)
est utilisée

TAUX D'UTILISATION

Proportion de temps pendant lequel la ressource (le CPU)
est utilisée



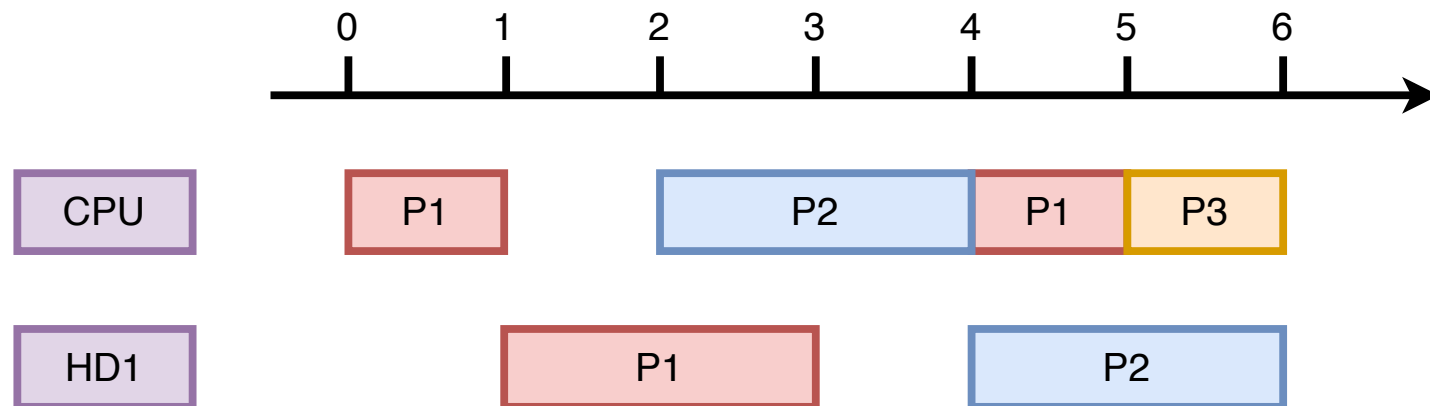
$$taux = \frac{5}{6} = 83\% \rightarrow \text{à maximiser}$$

DÉBIT

Nombre moyen de processus traités par unité de temps

DÉBIT

Nombre moyen de processus traités par unité de temps



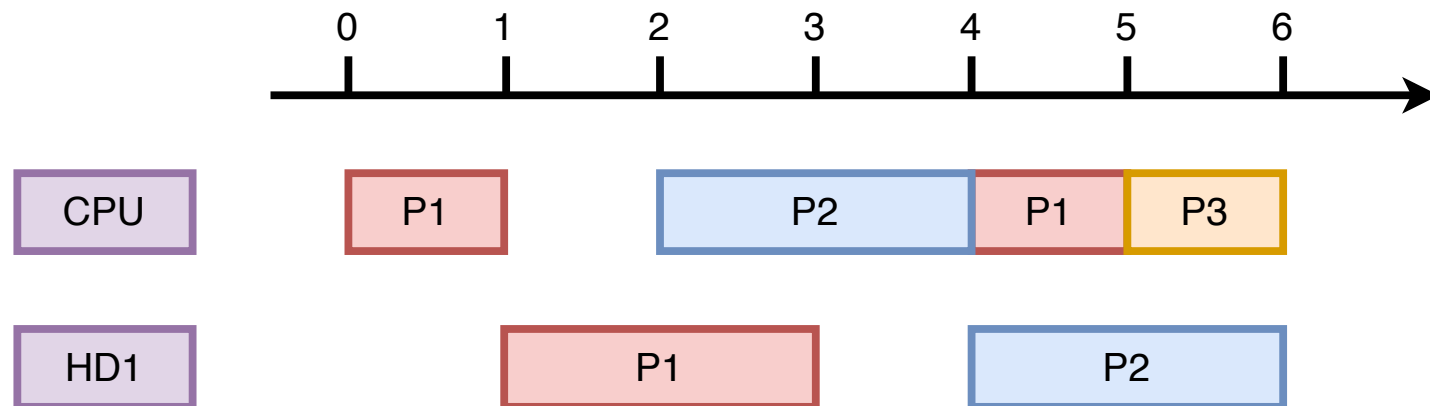
$$nb = \frac{3}{6} = 0.5 \rightarrow \text{à maximiser}$$

TEMPS D'ATTENTE

Temps total passé par tous les processus dans la file prêt

TEMPS D'ATTENTE

Temps total passé par tous les processus dans la file prêt



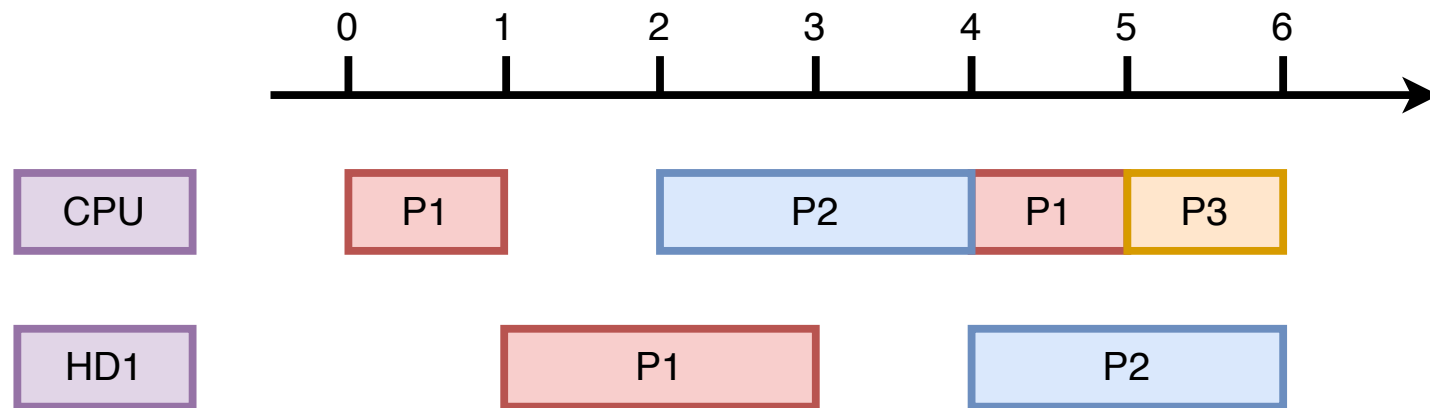
$$\text{moyenne} = \frac{1+2+5}{3} = 2.66 \rightarrow \text{à minimiser}$$

ROTATION

Durée d'un processus: *date terminaison* – *date création*
→ temps de réponse du processus

ROTATION

Durée d'un processus: *date terminaison* – date~création
→ temps de réponse du processus



moyenne = $\frac{5+6+6}{3} = 5.66$ → à **minimiser**

ORDONNANCEMENT PRÉEMPTIF vs NON PRÉEMPTIF

ORDONNANCEMENT PRÉEMPTIF vs NON PRÉEMPTIF

- Ordonnancement **non préemptif** \to après avoir donné le contrôle à un processus, l'OS **ne peut pas l'interrompre**

ORDONNANCEMENT PRÉEMPTIF vs NON PRÉEMPTIF

- Ordonnancement **non préemptif** \to après avoir donné le contrôle à un processus, l'OS **ne peut pas l'interrompre**
 - sauf si en attente d'une ressource

ORDONNANCEMENT PRÉEMPTIF vs NON PRÉEMPTIF

- Ordonnancement **non préemptif** \to après avoir donné le contrôle à un processus, l'OS **ne peut pas l'interrompre**
 - sauf si en attente d'une ressource
- Ordonnancement **préemptif (avec réquisition)** \to l'OS **peut interrompre** un processus si :

ORDONNANCEMENT PRÉEMPTIF vs NON PRÉEMPTIF

- Ordonnancement **non préemptif** \to après avoir donné le contrôle à un processus, l'OS **ne peut pas l'interrompre**
 - sauf si en attente d'une ressource
- Ordonnancement **préemptif (avec réquisition)** \to l'OS **peut interrompre** un processus si :
 - 👉 le **quantum** (le temps d'utilisation maximum consécutif) est atteint

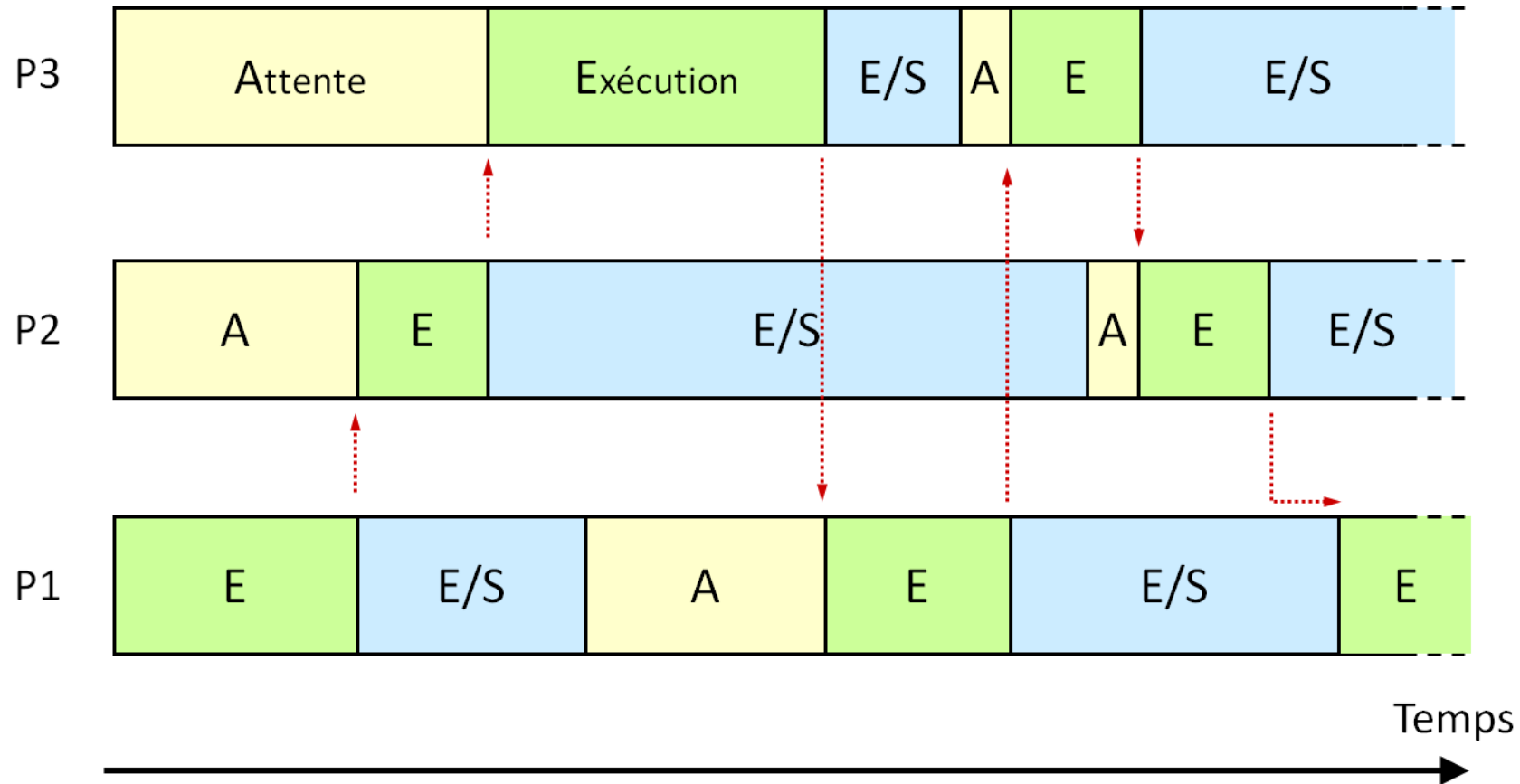
ORDONNANCEMENT PRÉEMPTIF vs NON PRÉEMPTIF

- Ordonnancement **non préemptif** \to après avoir donné le contrôle à un processus, l'OS **ne peut pas l'interrompre**
 - sauf si en attente d'une ressource
- Ordonnancement **préemptif (avec réquisition)** \to l'OS **peut interrompre** un processus si :
 - 👉 le **quantum** (le temps d'utilisation maximum consécutif) est atteint
 - 👉 **un processus plus prioritaire** demande d'utiliser le processeur

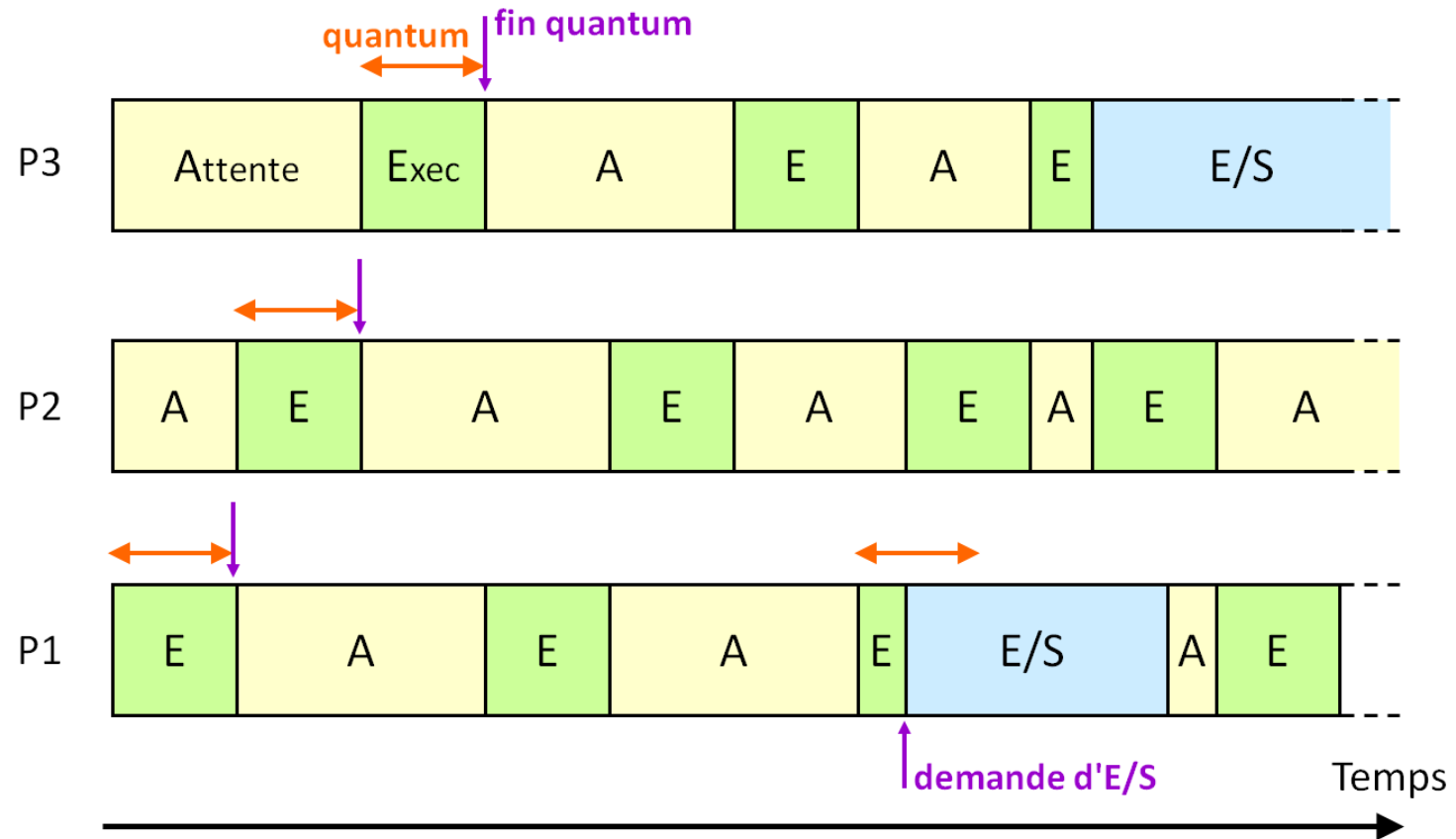
ORDONNANCEMENT PRÉEMPTIF vs NON PRÉEMPTIF

- Ordonnancement **non préemptif** \to après avoir donné le contrôle à un processus, l'OS **ne peut pas l'interrompre**
 - sauf si en attente d'une ressource
- Ordonnancement **préemptif (avec réquisition)** \to l'OS **peut interrompre** un processus si :
 - 👉 le **quantum** (le temps d'utilisation maximum consécutif) est atteint
 - 👉 **un processus plus prioritaire** demande d'utiliser le processeur
- **L'ordonnancement préemptif** est indispensable pour gérer des **systèmes temps réel** ou des **systèmes interactifs**.

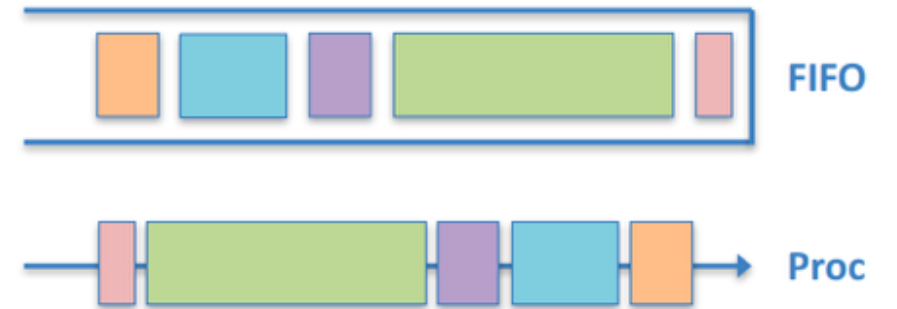
ORDONNANCEMENT NON PRÉÉMPTIF



ORDONNANCEMENT PRÉÉMPPTIF

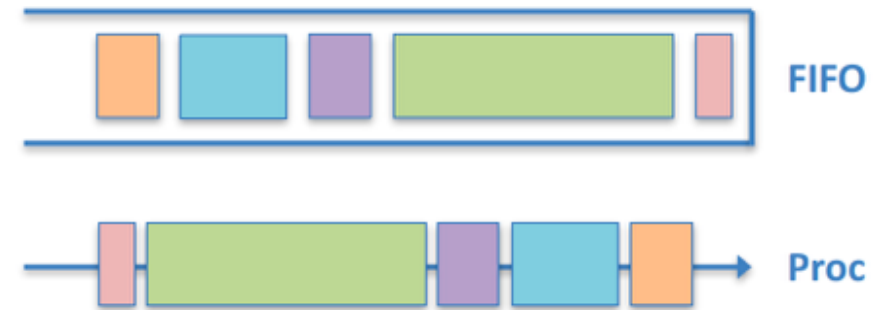


DE NOMBREUSES STRATÉGIES



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

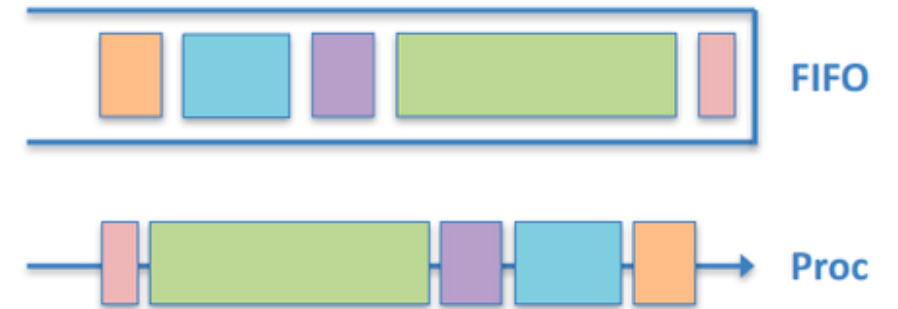
FIFO SANS PRÉEMPTION



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

FIFO SANS PRÉEMPTION

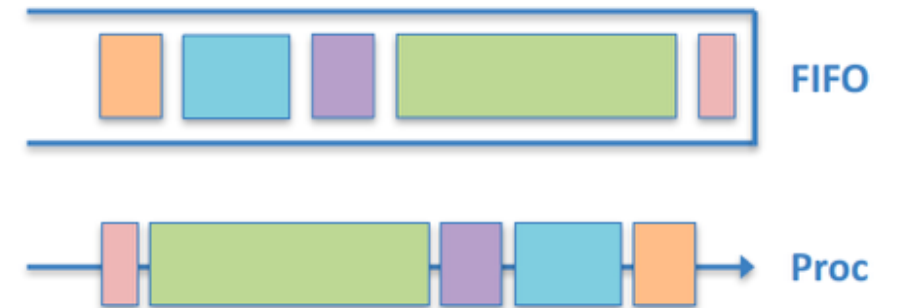
- **Principe:**
👉 premier arrivé, premier servi.



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

FIFO SANS PRÉEMPTION

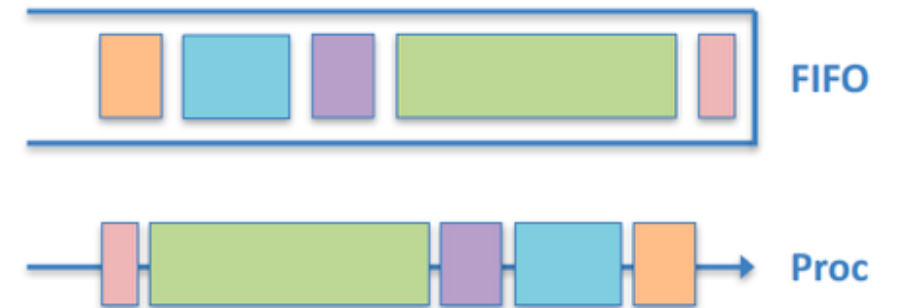
- **Principe:**
👉 premier arrivé, premier servi.
- **Avantages :**



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

FIFO SANS PRÉEMPTION

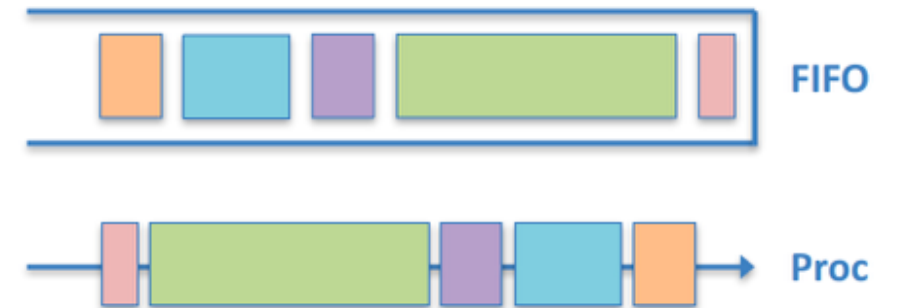
- **Principe:**
👉 premier arrivé, premier servi.
- **Avantages :**
✓ Simple à implémenter



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

FIFO SANS PRÉEMPTION

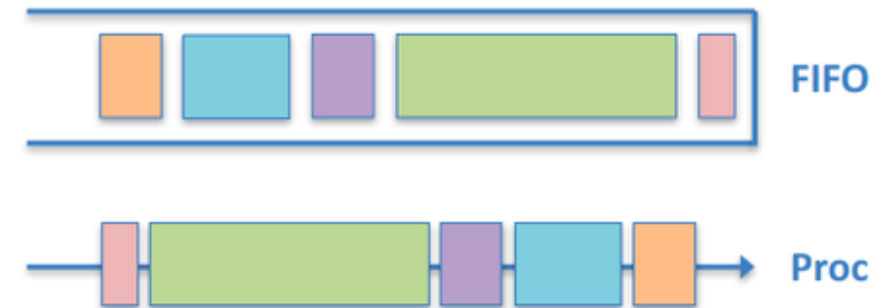
- **Principe:**
👉 premier arrivé, premier servi.
- **Avantages :**
 - ✓ Simple à implémenter
 - ✓ Équitable dans l'ordre d'arrivée



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

FIFO SANS PRÉEMPTION

- **Principe:**
👉 premier arrivé, premier servi.
- **Avantages :**
 - ✓ Simple à implémenter
 - ✓ Équitable dans l'ordre d'arrivée
- **Inconvénients :**



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

FIFO SANS PRÉEMPTION

- **Principe:**

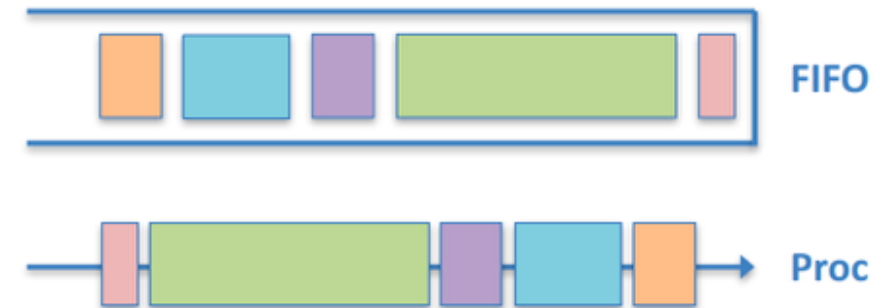
👉 premier arrivé, premier servi.

- **Avantages :**

- ✓ Simple à implémenter
- ✓ Équitable dans l'ordre d'arrivée

- **Inconvénients :**

✗ Peu efficace \to des processus ont "longtemps" le processeur



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

FIFO SANS PRÉEMPTION

- **Principe:**

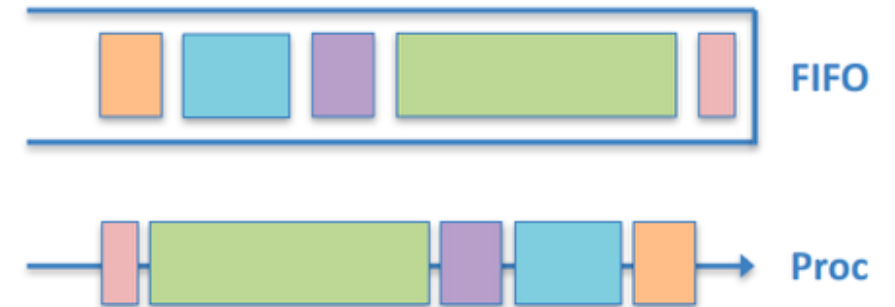
👉 premier arrivé, premier servi.

- **Avantages :**

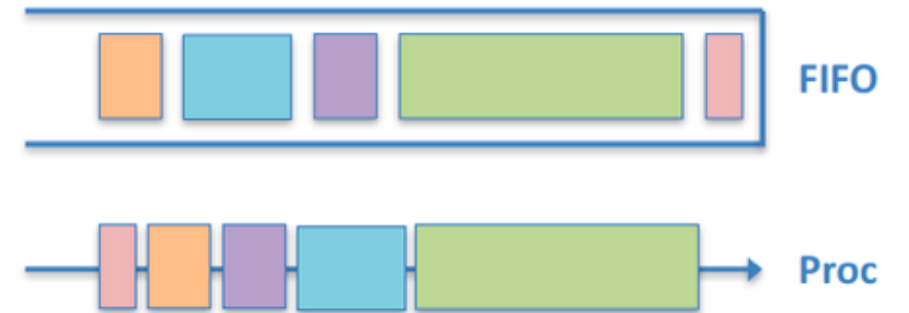
- ✓ Simple à implémenter
- ✓ Équitable dans l'ordre d'arrivée

- **Inconvénients :**

- ✗ Peu efficace \to des processus ont "longtemps" le processeur
- ✗ Peu réactif \to des processus peuvent attendre longtemps

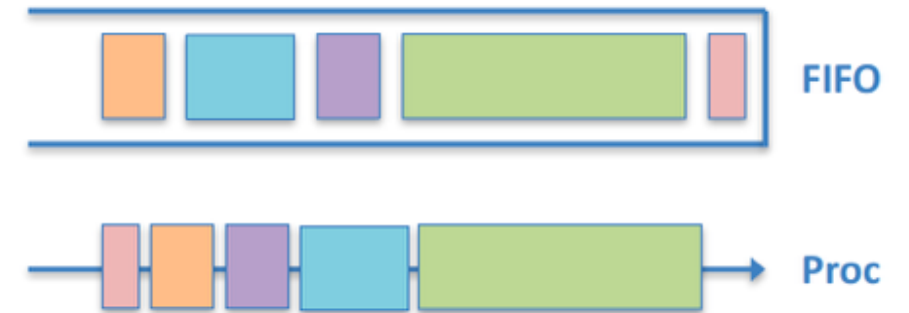


DE NOMBREUSES STRATÉGIES PLUS COURT D'ABORD



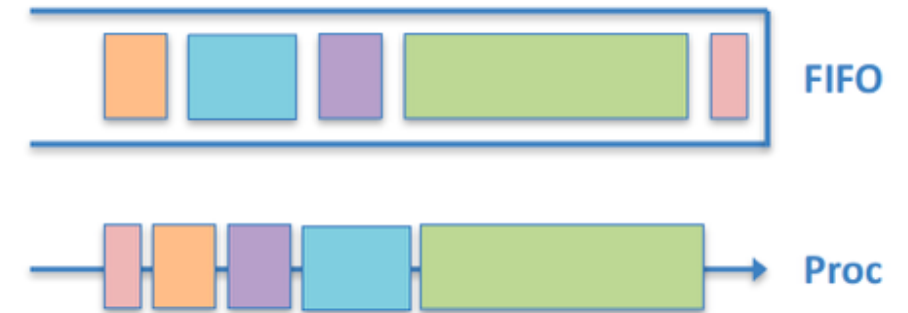
DE NOMBREUSES STRATÉGIES PLUS COURT D'ABORD

- **Principe:**
👉 priorité au processus le plus court



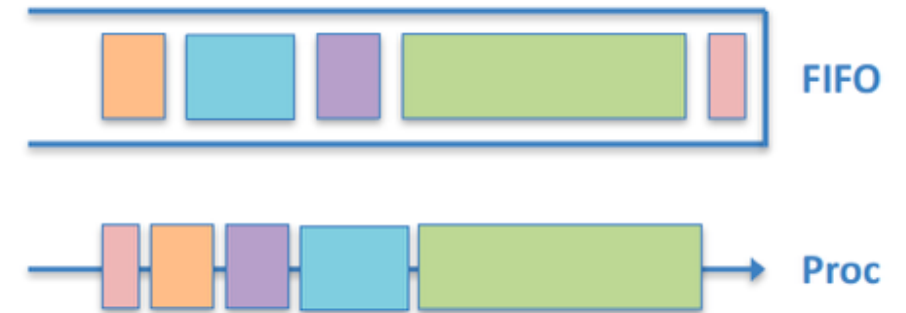
DE NOMBREUSES STRATÉGIES PLUS COURT D'ABORD

- **Principe:**
👉 priorité au processus le plus court
- **Avantages :**



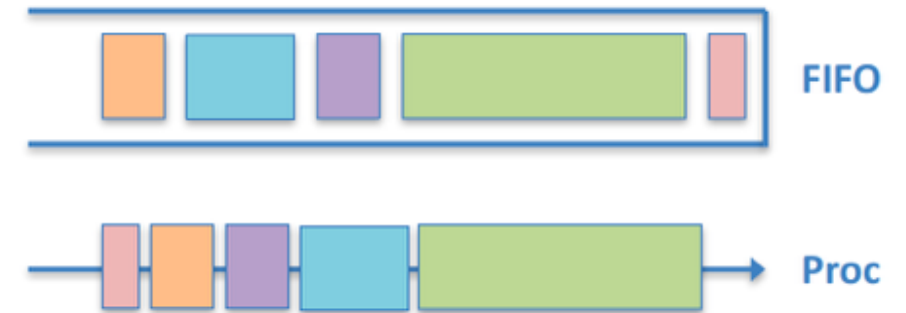
DE NOMBREUSES STRATÉGIES PLUS COURT D'ABORD

- **Principe:**
👉 priorité au processus le plus court
- **Avantages :**
✓ Réactif: avantage aux petits processus



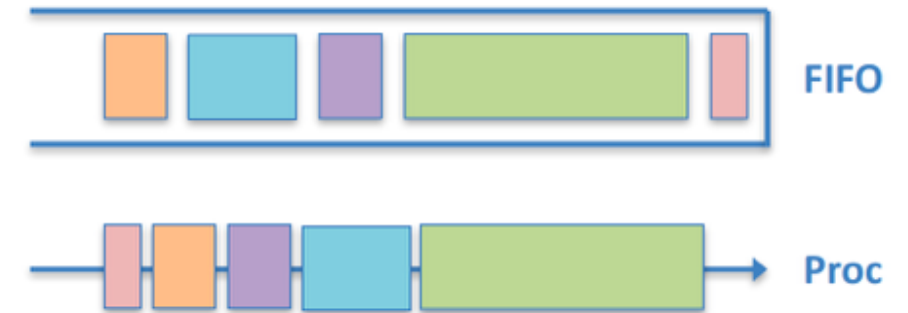
DE NOMBREUSES STRATÉGIES PLUS COURT D'ABORD

- **Principe:**
👉 priorité au processus le plus court
- **Avantages :**
 - ✓ Réactif: avantage aux petits processus
 - ✓ Optimal sur le temps d'attente moyen



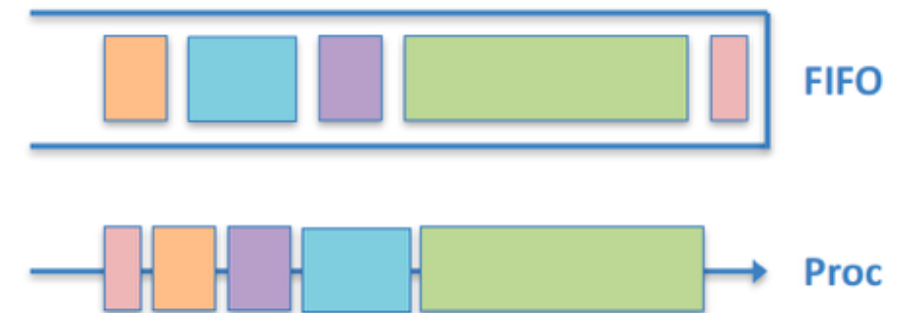
DE NOMBREUSES STRATÉGIES PLUS COURT D'ABORD

- **Principe:**
👉 priorité au processus le plus court
- **Avantages :**
 - ✓ Réactif: avantage aux petits processus
 - ✓ Optimal sur le temps d'attente moyen
- **Inconvénients :**



DE NOMBREUSES STRATÉGIES PLUS COURT D'ABORD

- **Principe:**
👉 priorité au processus le plus court
- **Avantages :**
 - ✓ Réactif: avantage aux petits processus
 - ✓ Optimal sur le temps d'attente moyen
- **Inconvénients :**
 - ✗ Pas efficace: les processus ont moins le processeur s'il y a beaucoup d'E/S



DE NOMBREUSES STRATÉGIES PLUS COURT D'ABORD

- **Principe:**

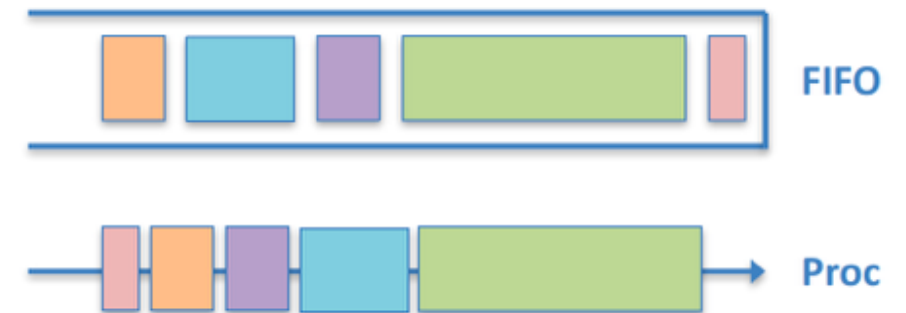
👉 priorité au processus le plus court

- **Avantages :**

- ✓ Réactif: avantage aux petits processus
- ✓ Optimal sur le temps d'attente moyen

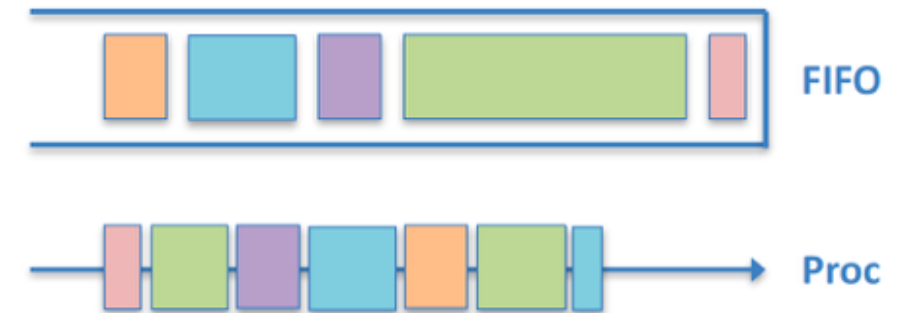
- **Inconvénients :**

- ✗ Pas efficace: les processus ont moins le processeur s'il y a beaucoup d'E/S
- ✗ Non équitable: on peut avoir une **famine** des gros processus



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

ROUND-ROBIN (FIFO PRÉÉMPPTIF)

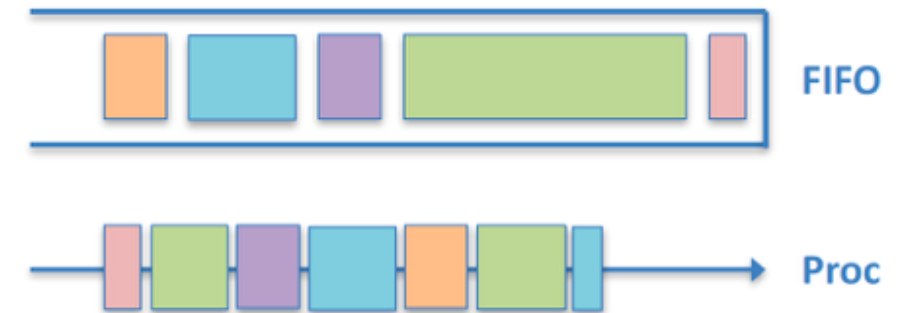


DE NOMBREUSES STRATÉGIES

ROUND-ROBIN (FIFO PRÉÉMPTIF)

- **Principe:**

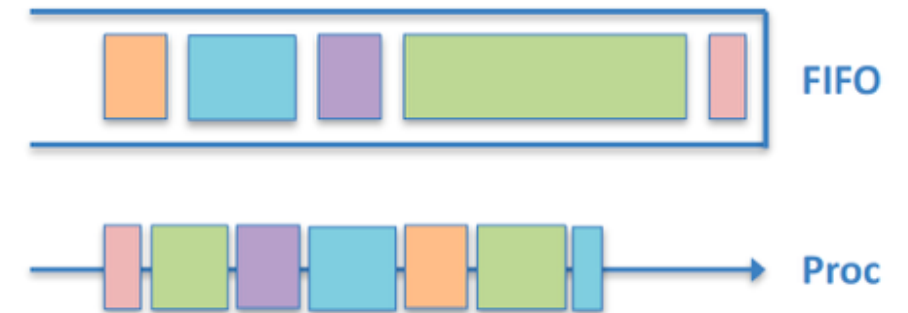
👉 **FIFO** avec **quantum** de temps



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

ROUND-ROBIN (FIFO PRÉÉMPTIF)

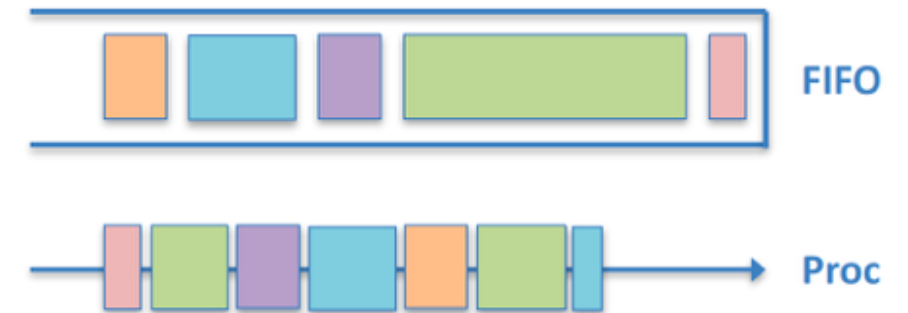
- **Principe:**
👉 **FIFO** avec **quantum** de temps
- **Avantages :**



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

ROUND-ROBIN (FIFO PRÉÉMPPTIF)

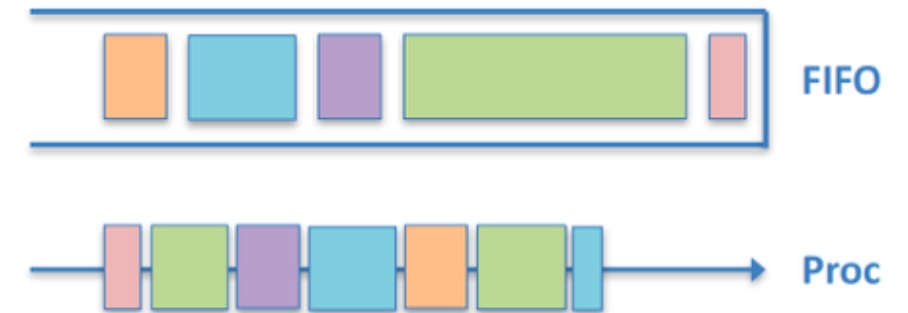
- **Principe:**
👉 **FIFO** avec **quantum** de temps
- **Avantages :**
 - ✓ Équitable: tout le monde a le processeur



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

ROUND-ROBIN (FIFO PRÉÉMPTIF)

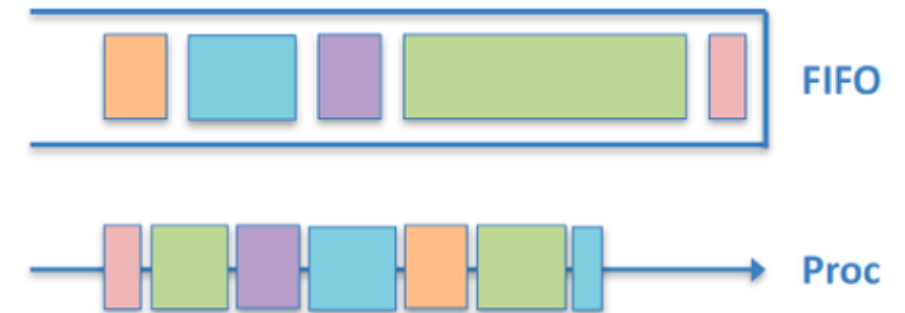
- **Principe:**
 - 👉 **FIFO** avec **quantum** de temps
- **Avantages :**
 - ✓ Équitable: tout le monde a le processeur
 - ✓ Réactif: les processus n'attendent pas



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

ROUND-ROBIN (FIFO PRÉÉMPTIF)

- **Principe:**
👉 **FIFO** avec **quantum** de temps
- **Avantages :**
 - ✓ Équitable: tout le monde a le processeur
 - ✓ Réactif: les processus n'attendent pas
- **Inconvénients :**



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

ROUND-ROBIN (FIFO PRÉÉMPTIF)

- **Principe:**

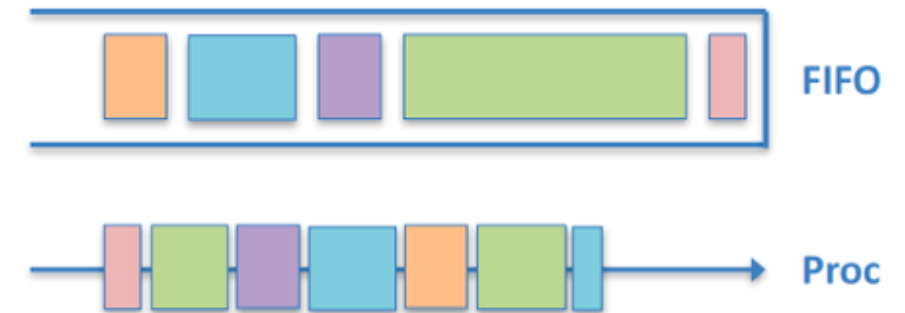
👉 **FIFO** avec **quantum** de temps

- **Avantages :**

- ✓ Équitable: tout le monde a le processeur
- ✓ Réactif: les processus n'attendent pas

- **Inconvénients :**

- ✗ Temps d'attente moyen plus élevé



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

ROUND-ROBIN (FIFO PRÉÉMPPTIF)

- **Principe:**

👉 **FIFO** avec **quantum** de temps

- **Avantages :**

- ✓ Équitable: tout le monde a le processeur
- ✓ Réactif: les processus n'attendent pas

- **Inconvénients :**

- ✗ Temps d'attente moyen plus élevé
- ✗ Beaucoup de commutations \rightarrow surcoût!



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

FILES DE PRIORITÉS



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

FILES DE PRIORITÉS

- Plusieurs files d'attente



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

FILES DE PRIORITÉS

- Plusieurs files d'attente
- La durée des quantum peut dépendre de la file



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

FILES DE PRIORITÉS

- Plusieurs files d'attente
 - La durée des quantum peut dépendre de la file
- ✓ favorise le temps de réponse des processus systèmes



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

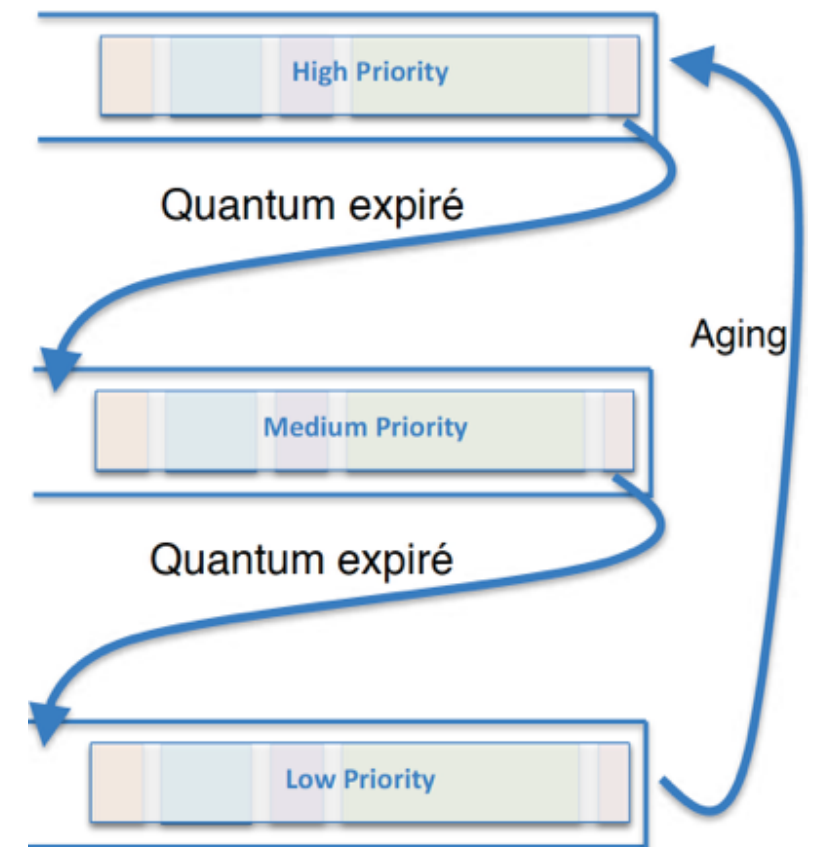
FILES DE PRIORITÉS

- Plusieurs files d'attente
 - La durée des quantum peut dépendre de la file
- ✓ favorise le temps de réponse des processus systèmes
- ✗ Comment choisir la priorité ?



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

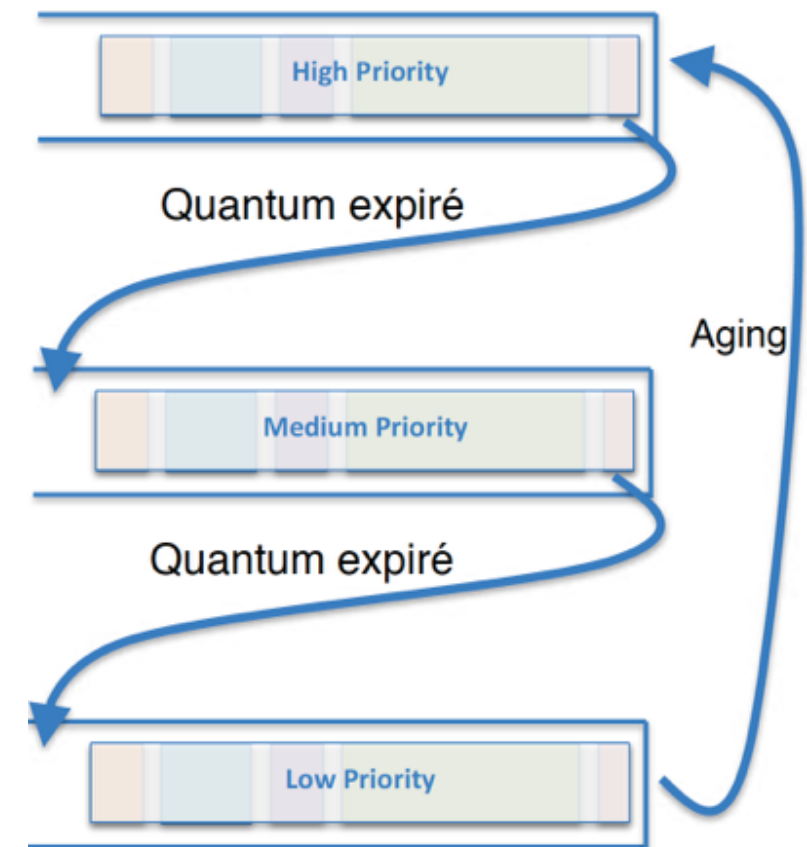
FILES DE PRIORITÉS DYNAMIQUES



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

FILES DE PRIORITÉS DYNAMIQUES

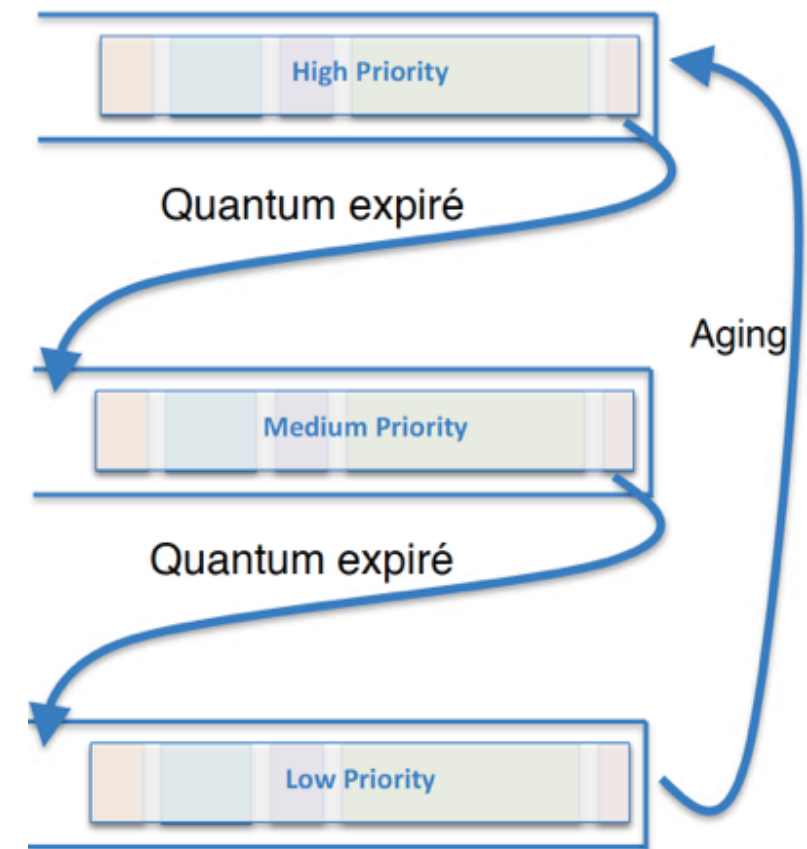
- La priorité d'un processus peut être modifiée par l'OS



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

FILES DE PRIORITÉS DYNAMIQUES

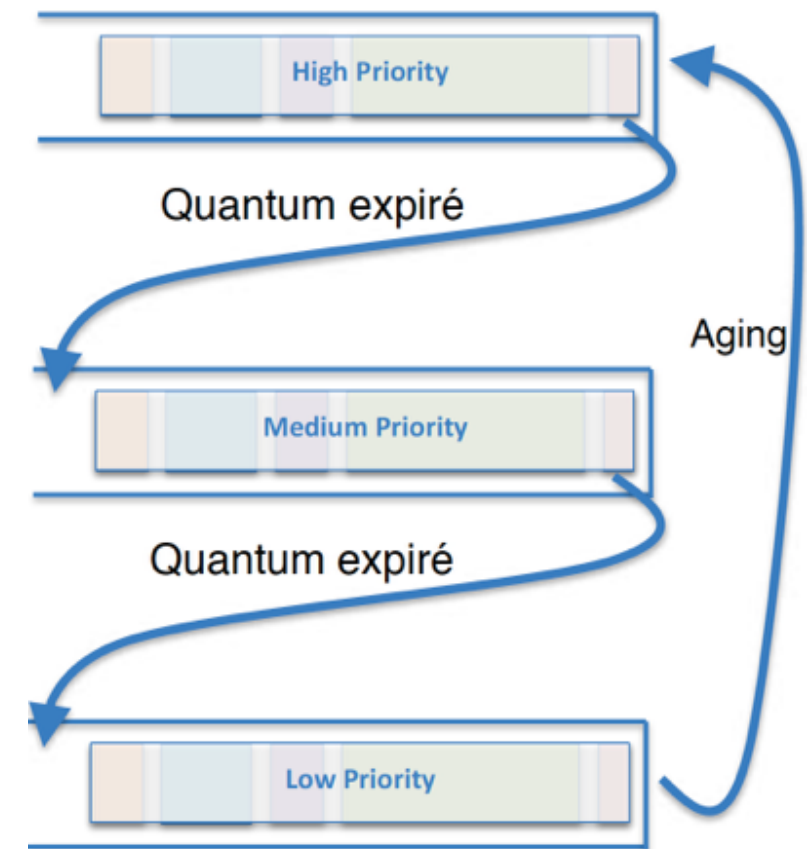
- La priorité d'un processus peut être modifiée par l'OS
 - Par exemple sortie d'attente I/O



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

FILES DE PRIORITÉS DYNAMIQUES

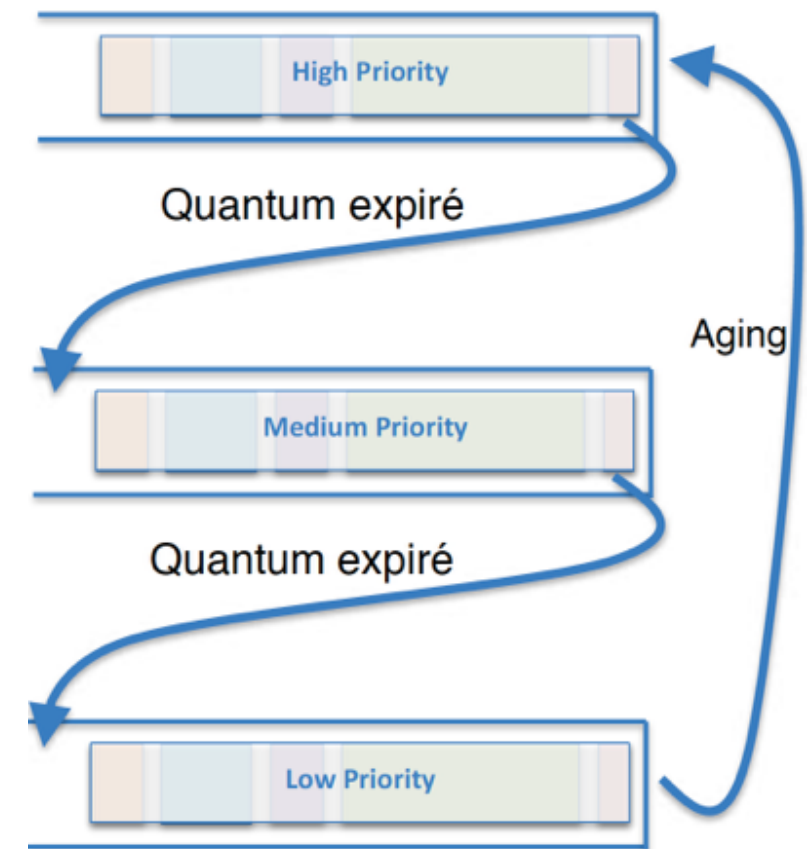
- La priorité d'un processus peut être modifiée par l'OS
 - Par exemple sortie d'attente I/O
 - Attente longue en file basse priorité



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

FILES DE PRIORITÉS DYNAMIQUES

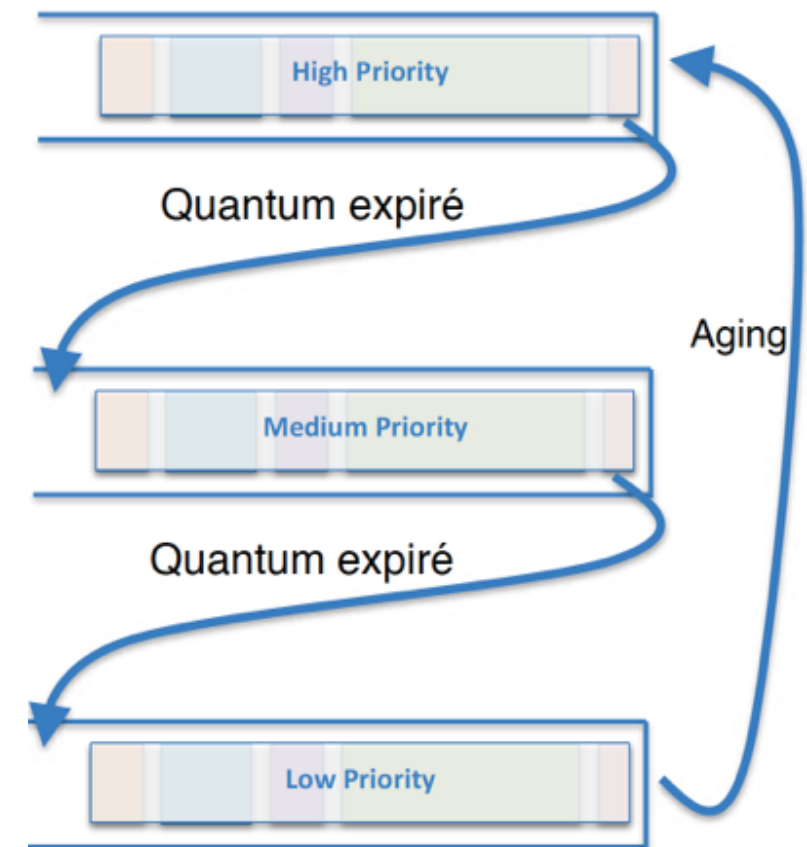
- La priorité d'un processus peut être modifiée par l'OS
 - Par exemple sortie d'attente I/O
 - Attente longue en file basse priorité
- **Utilité** : Windows NT, OS X, Linux



DE NOMBREUSES STRATÉGIES

FILES DE PRIORITÉS DYNAMIQUES

- La priorité d'un processus peut être modifiée par l'OS
 - Par exemple sortie d'attente I/O
 - Attente longue en file basse priorité
- **Utilité** : Windows NT, OS X, Linux
- Notion de **classe de priorités**



EXEMPLE : SOLARIS

OS des machines Sun entre 1993 et 2000

EXEMPLE : SOLARIS

OS des machines Sun entre 1993 et 2000

- Principe

EXEMPLE : SOLARIS

OS des machines Sun entre 1993 et 2000

- **Principe**
 - Quantum de temps selon priorité (0 = priorité max)

EXEMPLE : SOLARIS

OS des machines Sun entre 1993 et 2000

- **Principe**
 - Quantum de temps selon priorité (0 = priorité max)
 - Priorité modifiée à la fin du quantum ou après une E/S

EXEMPLE : SOLARIS

OS des machines Sun entre 1993 et 2000

- **Principe**
 - Quantum de temps selon priorité (0 = priorité max)
 - Priorité modifiée à la fin du quantum ou après une E/S
 - 👉 Prioritaire \rightarrow grand quantum

EXEMPLE : SOLARIS

OS des machines Sun entre 1993 et 2000

- **Principe**
 - Quantum de temps selon priorité (0 = priorité max)
 - Priorité modifiée à la fin du quantum ou après une E/S
 - 👉 Prioritaire \rightarrow grand quantum
 - 👉 Quantum consommé \rightarrow priorité augmentée

EXEMPLE : SOLARIS

OS des machines Sun entre 1993 et 2000

- **Principe**
 - Quantum de temps selon priorité (0 = priorité max)
 - Priorité modifiée à la fin du quantum ou après une E/S
 - 👉 Prioritaire \rightarrow grand quantum
 - 👉 Quantum consommé \rightarrow priorité augmentée
 - 👉 E/S \rightarrow priorité diminuée

EXEMPLE : WINDOWS XP ET APRÈS

EXEMPLE : WINDOWS XP ET APRÈS

- Principe

EXEMPLE : WINDOWS XP ET APRÈS

- Principe
 - Priorité + Round Robin

EXEMPLE : WINDOWS XP ET APRÈS

- **Principe**
 - Priorité + Round Robin
 - 👉 Gérée au niveau des threads uniquement

EXEMPLE : WINDOWS XP ET APRÈS

- **Principe**
 - Priorité + Round Robin
 - 👉 Gérée au niveau des threads uniquement
 - 👉 32 niveaux de priorité

EXEMPLE : WINDOWS XP ET APRÈS

- **Principe**
 - Priorité + Round Robin
 - 👉 Gérée au niveau des threads uniquement
 - 👉 32 niveaux de priorité
 - 👉 Ordonnancement préemptif par niveau de priorité

EXEMPLE : WINDOWS XP ET APRÈS

- **Principe**
 - Priorité + Round Robin
 - 👉 Gérée au niveau des threads uniquement
 - 👉 32 niveaux de priorité
 - 👉 Ordonnancement préemptif par niveau de priorité
 - Priorité dynamique

EXEMPLE : WINDOWS XP ET APRÈS

- **Principe**
 - Priorité + Round Robin
 - 👉 Gérée au niveau des threads uniquement
 - 👉 32 niveaux de priorité
 - 👉 Ordonnancement préemptif par niveau de priorité
 - Priorité dynamique
 - 👉 Baissée à la fin du quantum

EXEMPLE : WINDOWS XP ET APRÈS

- **Principe**
 - Priorité + Round Robin
 - 👉 Gérée au niveau des threads uniquement
 - 👉 32 niveaux de priorité
 - 👉 Ordonnancement préemptif par niveau de priorité
 - Priorité dynamique
 - 👉 Baissée à la fin du quantum
 - 👉 Remontée après chaque E/S \rightarrow interface graphique plus réactive!

EXAMPLE : LINUX, MACOS X

EXEMPLE : LINUX, MACOS X

- Principe

EXAMPLE : LINUX, MACOS X

- Principe
 - 2 algorithmes:

EXEMPLE : LINUX, MACOS X

- **Principe**
 - 2 algorithmes:
 1. Tâches **temps réel**: préemptif selon priorité, FIFO ou RR par priorité

EXEMPLE : LINUX, MACOS X

- **Principe**
 - 2 algorithmes:
 1. Tâches **temps réel**: préemptif selon priorité, FIFO ou RR par priorité
 2. Autres tâches: temps partagé équitable

EXEMPLE : LINUX, MACOS X

- **Principe**
 - 2 algorithmes:
 1. Tâches **temps réel**: préemptif selon priorité, FIFO ou RR par priorité
 2. Autres tâches: temps partagé équitable
 - Système de crédits : chaque processus dispose d'un **crédit** = sa priorité

EXEMPLE : LINUX, MACOS X

- **Principe**
 - 2 algorithmes:
 1. Tâches **temps réel**: préemptif selon priorité, FIFO ou RR par priorité
 2. Autres tâches: temps partagé équitable
 - Système de crédits : chaque processus dispose d'un **crédit** = sa priorité
 - 👉 Le processus le plus riche l'emporte (préemptif)

EXEMPLE : LINUX, MACOS X

- **Principe**
 - 2 algorithmes:
 1. Tâches **temps réel**: préemptif selon priorité, FIFO ou RR par priorité
 2. Autres tâches: temps partagé équitable
 - Système de crédits : chaque processus dispose d'un **crédit** = sa priorité
 - 👉 Le processus le plus riche l'emporte (préemptif)
 - 👉 Perte de 1 crédit à la fin du quantum

EXEMPLE : LINUX, MACOS X

- **Principe**

- 2 algorithmes:

1. Tâches **temps réel**: préemptif selon priorité, FIFO ou RR par priorité
2. Autres tâches: temps partagé équitable

- Système de crédits : chaque processus dispose d'un **crédit** = sa priorité

- 👉 Le processus le plus riche l'emporte (préemptif)

- 👉 Perte de 1 crédit à la fin du quantum

- 👉 Si aucun processus **prêt** n'a de crédit, **tous** les processus sont re-crédités

- $\text{to credit}^{\{i\}} = \text{credit}/2 + \text{credit_init}$

PLAN

- Notion de processus
- Gestion des processus par l'OS
- Notion de thread
- L'ordonnancement
- Synthèse

[Retour au plan](#) - [Retour à l'accueil](#)

SYNTHÈSE

SYNTHÈSE

- Un **processus** est un programme exécuté par un processeur

SYNTHÈSE

- Un **processus** est un programme exécuté par un processeur
- L'OS stocke les informations sur les processus dans un **PCB**

SYNTHÈSE

- Un **processus** est un programme exécuté par un processeur
- L'OS stocke les informations sur les processus dans un **PCB**
- L'OS assure la **consistance** des données en mémoire

SYNTHÈSE

- Un **processus** est un programme exécuté par un processeur
- L'OS stocke les informations sur les processus dans un **PCB**
- L'OS assure la **consistance** des données en mémoire
- Les **threads** partagent le code, l'environnement et le tas

SYNTHÈSE

- Un **processus** est un programme exécuté par un processeur
- L'OS stocke les informations sur les processus dans un **PCB**
- L'OS assure la **consistance** des données en mémoire
- Les **threads** partagent le code, l'environnement et le tas
- **Ordonnancement** = choix d'un processus à exécuter

SYNTHÈSE

- Un **processus** est un programme exécuté par un processeur
- L'OS stocke les informations sur les processus dans un **PCB**
- L'OS assure la **consistance** des données en mémoire
- Les **threads** partagent le code, l'environnement et le tas
- **Ordonnancement** = choix d'un processus à exécuter
- Algorithmes d'ordonnancement:
 - FIFO
 - Plus court d'abord
 - Round-Robin

FIN

- [Retour à l'accueil](#)
- [Retour au plan](#)