

차 례

그림 차례	iii
요약	v
제 1 장 서론	1
1.1 개요	1
1.2 논문의 기여	5
1.3 논문 구성	6
제 2 장 연구 배경 및 관련 연구	7
2.1 운영체제 병렬화 역사	7
2.2 최근 운영체제 병렬화 연구	13
2.2.1 새로운 운영체제 제안	13
2.2.2 기존 운영체제 최적화	18
2.3 확장성 있는 락 연구	26
2.3.1 큐 기반의 락(Queued Lock)	28
2.3.2 계층적 락	29
2.3.3 Delegation techniques	29
2.4 확장성 있는 자료구조 연구	33
2.4.1 확장성 있는 자료구조를 위한 동기화 기법	33
2.4.2 확장성 있는 자료구조	39
제 3 장 논문에서 해결하고자 하는 구체적인 문제	42
제 4 장 로그기반 동시적 업데이트 방법	48
4.1 설계	48
4.1.1 접근법	48
4.1.2 실행 예	52

4.1.3	알고리즘	56
4.2	리눅스 커널에 적용	58
4.2.1	익명 역 매핑	58
4.2.2	파일 역 매핑	60
4.2.3	자세한 구현 내용	61
4.3	평가	64
4.3.1	실험 환경	64
4.3.2	AIM7	67
4.3.3	Exim	69
4.3.4	Lmbench	71
4.3.5	업데이트 비율	73
제 5 장 결론 및 향후 연구	76
5.1	결론	76
5.2	향후 연구	78
참 고 문 헌	79
Abstract	88

그림 차례

2.1	90년대 공유 메모리 시스템	9
2.2	CPU 발전 동향	10
2.3	캐시 라인의 공유 때문에 발생하는 문제	11
2.4	퍼코어 파티션을 통해 해결	11
2.5	corey 운영체제 address space 공유 방법	14
2.6	Barrelfish 구조	16
2.7	FusedOS 구조	17
2.8	linux scalability 분석 연구	19
2.9	Address space 문제와 BosaiVM을 이용한 해결	21
2.10	RadixVM의 해결 방법	22
2.11	Flat Combining 방법	30
2.12	OpLog의 업데이트 방법	31
2.13	RCU 예제	34
2.14	RCU의 delayed free의 시점	35
2.15	Non-blocking 동기화 기법의 분류	37
2.16	간단한 Non-blocking 스택 알고리즘	38
2.17	Harris 삭제	40
3.1	AIM7-multiuser 성능 확장성	42
3.2	120코어에서 락 때문에 기다리는 시간	43
3.3	익명 역 매핑의 문제	44
3.4	파일 역 매핑의 문제	45
3.5	120코어에서의 lock_stat 결과 분석	45

3.6 업데이트 직렬화의 문제	46
4.1 7개의 업데이트 연산과 1개의 리드 연산에 대한 LDU 예.	53
4.2 LDU의 동시적 삽입에 대한 알고리즘.	55
4.3 LDU의 동시적 삽제에 대한 알고리즘.	55
4.4 로그를 적용하는 알고리즘.	57
4.5 익명 역 매핑에 LDU를 적용한 그림.	59
4.6 파일 역 매핑에 LDU를 적용한 그림.	60
4.7 LDU의 퍼코어 큐.	63
4.8 실험 환경.	64
4.9 lockfree 리스트로 변경하기 전 자료구조	65
4.10 lockfree 리스트로 변경 후 자료구조	66
4.11 AIM7-multiuser 확장성.	67
4.12 120코어에서 AIM7 CPU 사용량.	68
4.13 120코어에서 EXIM CPU 사용량.	69
4.14 120코어에서 Lmbench CPU 사용량.	70
4.15 Exim 확장성.	71
4.16 Lmbench의 프로세스 관리 벤치마크에 대한 실행시간.	72
4.17 업데이트 비율에 따른 AIM7 확장성.	74
4.18 업데이트 비율에 따른 Exim 확장성.	74
4.19 업데이트 비율에 따른 Lmbench 확장성.	75

국문 요약

경량 로그 기반 자연 업데이트 기법을 활용한 리눅스 커널 확장성 향상

국민대학교 일반대학원 컴퓨터공학과

경주현

In highly parallel computing systems with many-cores, a few critical factors cause performance bottlenecks severely limiting scalability. The kernel data structures with high update rate naturally cause performance bottlenecks due to very frequent locking of the data structures. There have been research on log-based synchronizations with time-stamps that have achieved significant level of performance and scalability improvements. However, sequential merging operations of the logs with time-stamps pose another sources of scalability degradation.

To overcome the scalability degradation problem, we introduce a lightweight log-based deferred update method, combining the log-based concepts in the dis-

tributed systems and the minimal hardware-based synchronization in the shared memory systems. The main contributions of the proposed method are:(1) we propose a lightweight log-based deferred update method, which can eliminate synchronized time-stamp counters that limits the performance scalability;and (2) we implemented the proposed method in the Linux 4.5-rc6 kernel for two representative data structures (anonymous reverse mapping and file mapping) and evaluated the performance improvement due to our proposed novel light weight update method. Our evaluation study showed that application of our method could achieve from 1.5x through 2.7x performance improvements in 120 core systems.

제 1 장 서론

1.1 개요

최근 프로세서의 코어 수가 증가됨에 따라, 공유 메모리 시스템이 멀티 코어에서 매니코어로 변화되고 있다. 이처럼 코어 수가 증가되는 환경에서 시스템의 확장성(Scalability)은 매우 중요한 요소 중 하나이다. 시스템의 확장성 중에서도 운영체제 커널(Kernel)은 시스템 전체 성능에 영향을 주며, 만약 운영체제 커널이 확장성이 없다면 커널을 이용하는 응용프로그램도 확장성이 없게 된다. 이처럼 전체 시스템에서 중요한 역할을 하는 운영체제 커널 중 그동안 가장 많이 사용되고 연구되고 있는 것은 리눅스 커널이다. 그 이유는 최근까지도 리눅스 커널은 멀티코어 최적화에 많은 연구가 진행 되고 있기 때문이다. 하지만 이렇게 멀티코어에 최적화된 리눅스 커널도 코어 수가 100코어 이상의 매니코어 시스템에서는 여전히 확장성 문제를 가지고 있다 [BWCM⁺10] [MKMK16]. 확장성 문제 중 가장 큰 문제를 발생하는 것이 공유 데이터를 안전하게 보호하기 위한 락(Lock)에 의한 직렬화 문제이며, 최근에는 락에 의한 직렬화 문제 뿐만 아니라, NUMA환경에서 발생하는 캐시 메모리의 일관성을 유지하기 위한 캐시 일관성 트래픽 역시 많은 확장성 문제를 야기하고 있다고 본다[McK11] [BWKMZ14].

이처럼 락에 의한 스레드들의 직렬화와 캐시 일관성 트래픽을 줄이기 위한 여러 방법들이 연구되고 있으며, 새로운 운영체제를 제안하는 연구와 기존 운영체제를 수정하는 연구, 확장성 있는 락에 대한 연구 그리고 새로운 동기화 기법에 또는 확장성 있는 자료구조에 대한 연구들이 진행되고 있다. 그 중 동기화 기법에 대한 연구는 그 동안 RCU와 같이 읽기 연산이 많은 자료구

조(Read-mostly Data Structure)를 대상으로 연구가 되어왔으며, 이것은 읽기 연산이 많은 상황에서는 굉장히 높은 성능과 확장성을 가지는 장점이 있다. 하지만 업데이트 연산이 많은 환경에서는 여전히 업데이트 락의 한계인 락에 의한 오버헤드와 함께 직렬화 문제가 생긴다. 따라서 이러한 문제를 해결하기 위해, 여러 동시적 업데이트 방법들이 연구되고 있다.

이러한 동시적 업데이트 방법을 사용하여 업데이트 직렬화 문제를 해결하는 연구들은 모두 업데이트 비율에 따라 많은 성능 차이를 보이며, 기존 연구된 동기화 방법들은 높은 업데이트 비율(Update-heavy)을 가진 자료 구조에서는 여전히 효율적이지 않다. 그 이유는 업데이트 락 자체가 가진 캐시 일관성 트래픽 오버헤드가 있고, 업데이트 연산들은 읽기 연산과 다르게 병렬로 수행되지 못하기 때문이다. 몇몇 연구들이 진행되었는데, 그 중 높은 업데이트 비율을 가진 Update-heavy 자료구조에 대한 해결책 중 하나는 락에 의한 캐시 일관성 트래픽 현상을 줄인 로그 기반(Log-based) 알고리즘 [HIST10] [BWKMZ14]을 사용하는 것이다. 로그 기반 알고리즘은 업데이트가 발생하면, 자료구조의 업데이트 연산을 락 없이 퍼코어(Per-core) 또는 원자적(Atomic)으로 로그로 저장하고, 업데이트를 병렬로 수행하도록 하고, 읽기 연산을 수행하기 전에 저장된 로그를 반영하는 것이다. 읽기 연산은 항상 최신 데이터를 읽게 되며, 이것은 마치 CoW(Copy on Write)와 유사한 방법이다 [McK16] [Mor16].

*S. Boyd-Wickizer*와는 동기화된 타임 스탬프 카운터(Synchronized Timestamp Counters)를 하드웨어 적으로 지원한다는 것을 가정하며, 업데이트 연산이 많은 Update-heavy 자료구조를 대상으로 동시적 업데이트 문제를 해결하였다. 즉 모든 코어간 동기화된 타임스탬프와 퍼코어 로그를 활용하여 Update-heavy 자료구조를 대상으로 동시적 업데이트가 가능하도록 만들고 동시에 캐시 일관성 트래픽을 줄였다 [BWKMZ14]. 이러한 동기화된 타임스탬프 카운터 기반의 퍼코어 로그를 활용한 방법은 업데이트 부분만 고려했을 때, 퍼코어에 데이터를 저장함에 따라 굉장히 높은 확장성을 가질 수 있다. 하지만 이러한 방법은 일반 NUMA 구조로 되어 있는 매니코어 시스템이 하드웨어 동기화된

타임스탬프 카운터를 제공하지 않는 이유로, 하나의 *Clock Source*를 공유하는 시스템에만 적용할 수 있는 문제를 가진다. 즉 일반적으로 서버 구조에서 많이 사용하고 있는 NUMA 구조로 구성된 매니코어 시스템은 소켓 단위로 *Clock Source*가 다르기 때문에 전역 타임 스템프가 존재하지 않는다. 따라서 아직 검증되지 않는 소프트웨어적인 동기화된 타임스탬프 카운터는 결국 *Clock Skew*를 낳고, 이것은 결국 저장된 명령어의 순서가 바뀔 위험성을 가지고 있다.

본 논문은 이러한 문제가 있는 동기화된 타임스탬프 카운터를 사용하지 않는 방법을 사용하며, 공유 메모리 시스템을 위한 LDU(Lightweight log-based Deferred Update)를 개발하였다. LDU는 타임스탬프 카운터가 반드시 필요한 연산들은 하드웨어 동기화 기법을 이용하여 로그가 발생하는 순간 제거하고, 불필요한 로그 제거하여 확장성을 향상 시키는 방법이다. 이로 인해 기존 하드웨어로 제공하지 않는 동기화된 타임스탬프 카운터의 문제와 캐시 일관성 트래픽 때문에 발생하는 병목 현상에 대한 문제를 동시에 해결하였다. 해결 방법은 분산 시스템(Distributed Systems)에서 사용하는 로그 기반의 동시적 업데이트 방식과 최소한의 공유 메모리 시스템의 하드웨어 기반 동기화(Hardware-based Synchronization) 기법(Compare And Swap, Test And Set, Atomic Swap)을 조합하여 기존 동시적 업데이트 문제를 해결하였다.

이처럼 동기화된 타임스탬프 카운터를 제거함과 동시에, 캐시 일관성 트래픽의 병목 현상을 줄인 LDU는 기존 로그 기반 알고리즘들의 장점들을 포함할 뿐만 아니라 추가적인 장점을 가진다. 첫째, 업데이트가 수행하는 시점 즉 로그를 저장하는 순간에는 락이 필요가 없다. 따라서 락의 오버헤드 없이 동시적 업데이트를 수행할 수 있다 둘째로, 저장된 업데이트 연산의 로그를 락과 함께 하나의 코어에서 수행하기 때문에, 캐시 효율성이 높일 수 있다[HIST10]. 다음으로, 기존 여러 자료구조에 쉽게 적용할 수 있는 장점이 있다. 게다가 마지막으로, 로그를 저장하기 전에 삭제가 가능하므로 나중에 로그 병합에 따른 오버헤드를 줄일 수 있다.

우리는 위와 같은 장점을 가지는 LDU를 리눅스 커널에서 높은 업데이트 비율 때문에 성능 확장성 문제를 야기하는 익명 역 매핑(Anonymous Reverse Mapping)과 파일 역 매핑(File Reverse Mapping) 자료구조에 적용하여 확장성을 향상 시켰다. 우리는 LDU를 리눅스 커널 버전 4.5-rc4에 구현하였고, 리눅스 fork가 많이 발생하는 워크로드인 AIM7 [AIM], MOSBENCH [MOS10]의 Exim [Exi15], Lmbench [MS⁺96]를 대상으로 성능 개선을 보였다. 수정 안한 리눅스 커널보다 120코어에서 각각 1.5배, 2.6배, 2.7배 성능 향상을 가진다.

1.2 논문의 기여

본 논문은 다음과 같은 기여를 하였다.

- 우리는 높은 업데이트 비율을 가지는 자료구조를 위한 새로운 로그 기반 동시적 업데이트 방법인 LDU를 개발하였다. LDU는 기존 연구에서 사용한 동기화된 타임 스탬프 카운터를 제거하였고, 이를 위해 타임스탬프가 필요한 최소한의 연산을 하드웨어 동기화 기법을 사용하여 삭제하였다. 따라서, 동시적 업데이트를 뿐만 아니라 캐시 일관성 트래픽을 최소화 하였다.
- 우리는 LDU을 매니코어 시스템인 인텔 제온 120 코어 시스템 위에 동작하는 리눅스 커널의 2가지 역 매핑 (익명, 파일)에 적용하여, 리눅스 fork에 대한 성능 확장성 문제를 해결하였다. LDU에 의해 fork 관련 벤치마크 성능은 워크로드 특성에 따라 1.6배 부터 2.2배 까지 향상된다.

1.3 논문 구성

본 논문의 구성은 다음과 같다.

2장에서는 관련 연구와 배경 지식에 대해서 설명한다. 3장에서는 확장성 문제점에 대해서 기술한다. 4.1에서는 LDU 설계에 대한 내용과 LDU의 알고리즘에 대해서 설명하며, 4.2장에서는 LDU를 리눅스 커널에 어떻게 적용 하였는지를 설명한다. 4.3장에서는 본 논문에서 제안한 방법에 대한 실험 결과에 대해서 설명한다. 마지막으로 5장에서는 본 논문의 결론과 향후 연구에 대해서 기술한다.

제 2 장 연구 배경 및 관련 연구

2.1 운영체제 병렬화 역사

본 장에서는 그 동안 많이 연구되어온 운영체제의 병렬화 역사와 운영체제 병렬화에 대한 연구가 현시점에서 필요한 이유에 대해서 설명한다. 그동안 운영체제의 병렬화는 시분할 시스템, 클라이언트(Client) 서버(Server) 구조, 그리고 SMPs(Shared Memory Processor) 그리고 최근 프로세서에 코어가 많아지는 멀티코어까지 총 4단계로 발전해 왔다 [Kaa15].

첫 번째 단계에서는 시분할 시스템에서 사용되는 운영체제 병렬화에 대한 연구이다. 60년대부터 70년대의 운영체제 병렬성에 대한 연구는 시분할(Time Sharing) 시스템을 대상으로 하였다. 이 시점에서는 컴퓨터 한대에 여러 사용자가 동시에 사용되기 시작하였으며 대부분 시스템은 1개의 프로세서로 이루어졌다. 따라서 병렬 처리 연구는 I/O 병렬화 프로그램에 대한 연구가 많이 진행되었다 [Blo59]. 최대한 프로세서를 이용률(Utilization)를 높임과 동시에 I/O를 병렬로 처리하기 위한 방법들이 연구되었다. 따라서 이 당시 커널은 병렬로 I/O를 처리하기 위해 여러 프로그램이 커널로 문맥교환되어 실행되도록 만들어졌다.

초기 컴퓨터 중 일부 프로세서들은 시분할 시스템과 멀티프로세서의 병렬화를 위하여 만들어졌다(예를 들어, 버로우스(Burroughs)의 B5000 [May82]). 그 결과 병렬화에 대한 관심이 커졌으며, 병렬화 관련 많은 이론이 발생하였다. 예를 들어, 암달의 법칙 [Amd67], 멀티스(Multics)에서의 트래픽 컨트롤 [Sal66], 데드락 디텍션(Deadlock Detection) 그리고 락 오더링(Locking Order-

ing)등 많은 이론들이 이 당시에 생겨나게 되었다. 또한 70년대에도 하나의 프로세서 위에서의 병렬화 기능을 제공하기 위해 많은 연구 및 개발이 이루어 졌고, 결국 단일 프로세스에서 여러 유저에게 시분할 기능을 제공하는 리눅스 커널의 조상인 Unix [RT73]가 이 시점에 개발되었다.

두 번째 단계인 80년대와 90년대에서는 컴퓨터의 가격이 개인이 구매 가능할 정도 저렴해졌으며, 로컬 네트워크로 여러 유저가 협업하면서 작업할 수 있는 환경이 되면서 클라이언트 서버 환경을 위한 병렬화가 연구가 이루어졌다. 이 당시에는 여러 유저가 수행할 서비스(Services)에 대한 병렬화가 필요하게 되었고, 응용 프로그래머들도 커널의 기능이 필요하게 되었다. 이를 위해 서버의 커널에 인터페이스(Interface)를 추가하여 여러 유저들에게 병렬화된 커널의 서비스를 제공하기 위한 연구가 진행되었다.

그 결과 많은 운영체제 병렬화 기술들이 이 시점에 연구 개발되었다. 예를 들어 스레드(Thread), 락(Locks) 그리고 컨디션 변수(Condition Variables)등 연구가 이루어졌다. 이벤트(events)와 스레드(threads)에 대한 논쟁 [Ous96] [vBCB03] 그리고 Accent [RR81], Mach [ABB⁺86] , V [CZ83] 등 새로운 운영체제들이 제안되었다. 이러한 연구들은 결국 마이크로커널(Microkernel)에 영감을 주었고, 결국 최근 많은 운영체제가 사용하고 있는 Pthreads[POSIX.1c, Threads extensions (IEEE Std 1003.1c-1995)]에게도 영향을 주었다. 이 당시 새로운 운영체제 뿐만 아니라 새로운 언어들(예를 들어 Mesa [LR79])도 연구되었고, 그 결과 최근 자바(JAVA)와 고(Go) 언어등 가비지 컬렉션(Garbage Collection) 기반 언어에 많은 영감을 주었다. 결론적으로 이 시점의 연구들은 커널의 인터페이스를 서버 개발자에게 노출하여, 서버를 병렬로 이용 할 수 있게 만들어 주었다.

다음 단계에서는 90년대에는 각각의 프로세서가 메모리를 공유하는 개념의 컴퓨터인 SMP(Shared-memory Multi Processors)가 낮은 가격으로 보급이 되었으며, 커널 또는 서버 개발자는 이 당시부터 운영체제 병렬화에 대해서

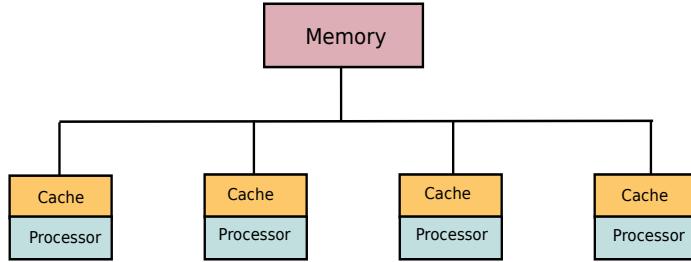


그림 2.1: 90년대 공유 메모리 시스템

여러 이론들을 적용하게 되었다. 예를 들어, 리눅스 커널은 BKL(Big Kernel Lock) 등을 이 당시부터 지원하게 되었다. 이 시점 많은 회사(BBN Butterfly, Sequent, SGI, Sun, Thinking Machines 등)도 역시 운영체제 병렬화에 대해서 연구하기 시작했다. 그 결과 많은 운영체제 성능 확장성에 대해서 새로운 개념(예를 들어, MCS 락 [MCS91], 유저 레벨 스레딩 [MSLM91], NUMA 메모리 관리 [BSF⁺91], 가상 머신 모니터(Virtual Machines Monitor) [BDR97])들이 제안 되었다.

마지막 단계는 멀티코어 단계이다. 그림 2.2과 같이 주파수는 계속 증가하다가, 2000년대 중반 멈추고, 이 시점 부터 코어 수가 증가되었다. 코어수가 100개 이상의 멀티코어 프로세서들도 등장함에 따라, 멀티코어 공유 메모리 시스템이 야기하는 새로운 문제들이 발생하기 시작하였다.

새로운 문제들은 상당 부분이 캐시 라인(Cache-line)의 공유 때문에 발생하는 문제이다. 그림 2.3은 캐시 라인의 공유 때문에 발생하는 문제의 한 예를 보여준다. 그 이유는 시스템에 인터커넥트(Interconnect)는 하나이며, 이것이 결국 병목이 된다는 것이다. 예를 들어 그림에서 4번 NUMA 노드의 코어가 전역 데이터를 변경하면, 그것을 읽고 있는 코어들이 모두 시스템 인터커넥트로 캐시 일관성 프로토콜 메시지를 전송하게 되며 결국 시스템 인터커넥트는 굉장히 트래픽이 많이 발생하게 된다는 것이다. 이로 인해 코어가 증가 할

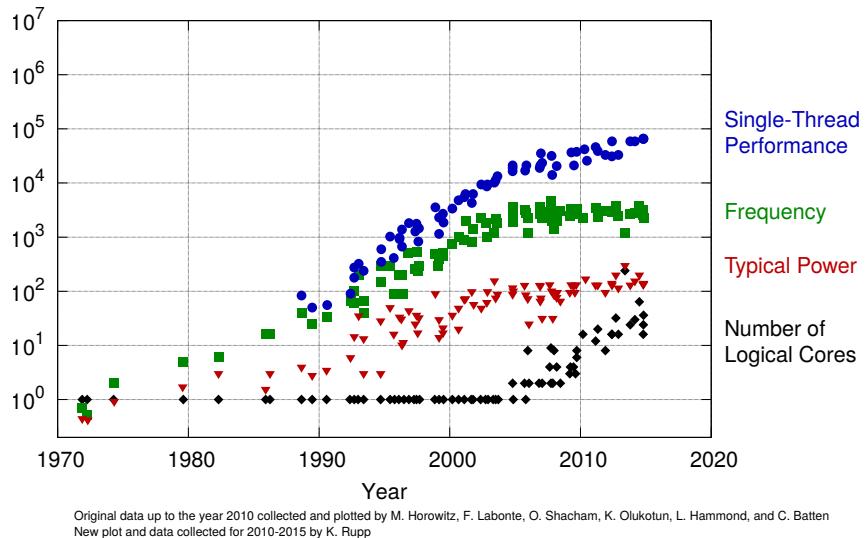


그림 2.2: CPU 발전 동향.

수록 단일 인터커넥트로 인해 시스템 전체 확장성이 떨어지게 되는 문제가 발생하게 되었다. 따라서, 이러한 문제를 해결하기 위해서 많은 연구들이 진행되었다.

이러한 매니코어 시스템에서 발생하는 캐시 일관성 트래픽 문제를 해결하기 위해 여러 파티션ning 기법들이 연구되었고, 그 중 하나가 파티션ning 기법이다. 예를 들어, 공유 메모리의 자료 구조를 각자 CPU에서 처리하도록 하는 즉 퍼코어 구조의 알고리즘을 사용하는 방법이 있다. 이러한 퍼코어 구조의 방법은 그림 2.4와 같이 메모리에 데이터가 수정되어도 시스템 인터커넥트에 캐시 일관성 프로토콜 메시지를 전송하지 않으므로, 시스템 전반에 발생하는 캐시 커뮤니케이션 오버헤드를 줄일 수 있다.

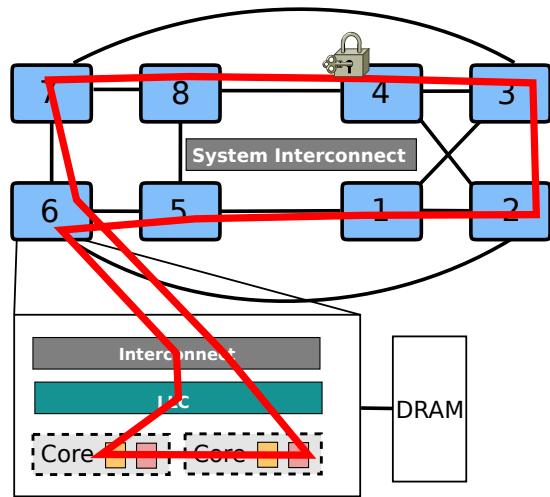


그림 2.3: 캐시 라인의 공유 때문에 발생하는 문제

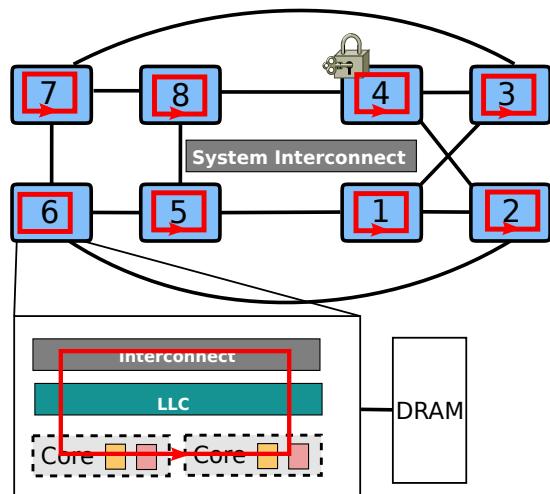


그림 2.4: 퍼코어 파티션을 통해 해결

이번 장은 최신에 발생하는 확장성 문제를 해결하기 위해, 확장성 있는 운영체제(section 2.2), 확장성 있는 락(section 2.3), 그리고 확장성 있는 자료구조와 알고리즘(section 2.4)들이 어떻게 연구되고 있는지를 설명한다.

2.2 최근 운영체제 병렬화 연구

최근 병렬화 운영체제에 대한 연구는 새로운 확장성 있는 운영 체제를 만들거나 기존 운영체제를 최적화시키는 방향으로 연구가 진행되고 있다.

2.2.1 새로운 운영체제 제안

Corey

Corey [BWCC⁺08]는 MIT의 PDOS(Parallel and Distributed Operating Systems)에서 개발하였다. Corey의 기본 철학은 커널 영역의 공유 데이터를 유저 응용프로그램이 사용할 수 있도록 인터페이스를 제공함에 따라, 공유 데이터 때문에 발생하는 경합 문제를 유저 응용프로그램이 해결할 수 있도록 하는 것이다. Corey가 이러한 방법을 사용한 이유는 매니코어 시스템에서는 코어 간의 캐시 일관성 작업 때문에 성능이 저하되고, 이 현상이 발생하는 근본 원인이 운영체제가 응용프로그램의 특성에 관계 없이 불필요하게 데이터를 공유하기 때문이다. 또한 하드웨어 역시 응용프로그램의 특성에 상관없이 캐시 메모리를 동기화 하는 방식을 사용하기 때문에, 기존 운영체제에서 취하는 방법을 사용하면 공유 문제를 해결 할 수 없다는 것이다. 즉 기존 해결 방법들은 매니코어 환경에서 응용프로그램 특성에 따라 최적화 할 수 없다는 문제점을 가진다. 이러한 문제를 해결하기 위해, Corey는 응용프로그램의 워크로드에 따라 공유 문제를 응용프로그램 작성자가 직접 해결할 수 있는 방법을 제공해준다. 이러한 방법은 과거 연구되어온 커널의 자원을 유저와 공유할 수 있는 Exokernel [EKO95]의 개념을 가져와 매니코어 시스템에 적용한 방법이며, Corey는 Exokernel의 개념을 통해 확장성을 개선하였다.

Corey는 3가지 기본적인 개념(Address Rages, Kernel Core, Shares)을 가지고 있다. 첫째, Address Rages는 운영체제에서 여러 스레드간의 공유하는데

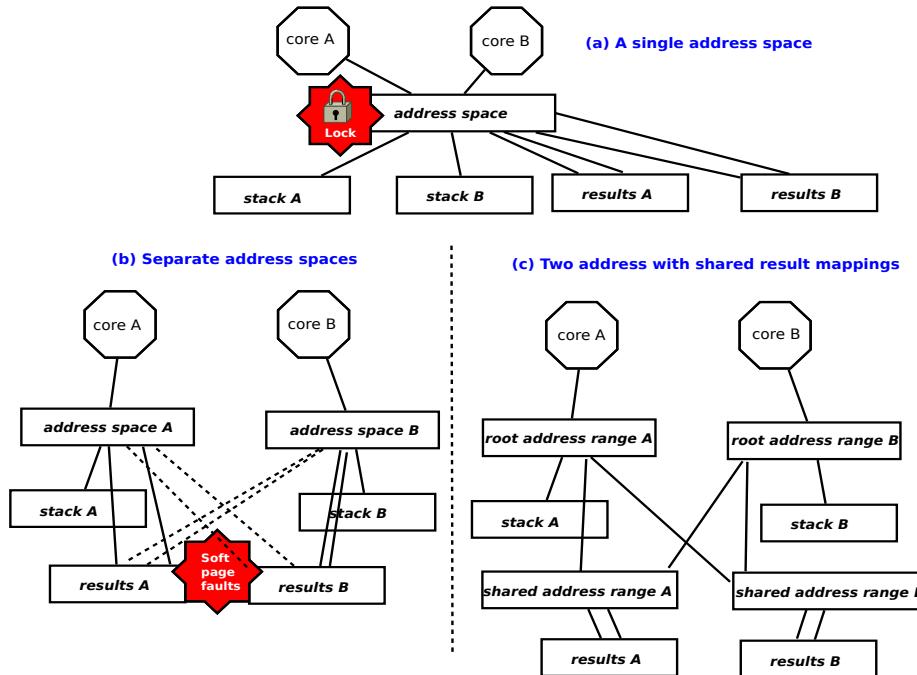


그림 2.5: corey 운영체제 address space 공유 방법

이터인 Address Space에 대해서 다룬다. 대부분의 운영체제는 Address Space를 그림 2.5(a)와 같이 Single Address Space로 구성하는 경우 또는 그림 2.5(b)와 같이 퍼코어 기반의 Separate Address Space로 구성하는 경우로 구성된다. 만약 Single Address Space를 사용할 경우 모든 코어가 같은 Address Space를 공유함에 따라 반드시 락이 필요하고 이 락 때문에 스레드들이 직렬화된다. 예를 들어, 맵리듀스(MapReduce)와 같은 응용프로그램을 사용할 경우 맵 단계에서 굉장히 많은 락 경합이 발생하게 된다. 반대로, Separate Address Space를 사용할 경우 리듀스 단계에서 공유하지 않은 데이터에 접근함에 따라 소프트 페이지 폴트(Soft Page Fault)가 많이 발생하는 문제가 발생한다. Corey는 이러한 문제를 Address Rages라는 새로운 개념으로 해결하였다. 이것은

그림 2.5(c)와 같이 Separate Address Space를 제공함과 동시에 중간 결과를 공유할 수 있는 방법인 Single Address Space를 제공함에 따라, 두 장점을 동시에 취한다. 다음으로, Kernel Core는 응용프로그램의 공유 메모리를 사용하지 않고, 특정 코어에 독점 할당 시켜주고 공유는 IPC로 하도록한 기술이다. 따라서 스케줄러와 인터럽트에 방해를 받지 않고 캐시 지역성을 높여 성능을 향상 시킨다. 마지막으로, 공유는 Exokernel과 같이 커널 자료구조를 응용프로그램에게 접근할 수 있는 기능을 제공해준다.

Barrelfish

Barrelfish [BBD⁺09]는 취하리의 ETH와 마이크로 소프트(Microsoft)가 공동 연구하여 만든 운영체제이다. Barrelfish는 멀티커널(Multikernel) 운영체제 중 하나이고, 기본적인 철학은 공유 메모리 시스템 기능들을 분산 처리 방식으로 구현하는 것이다. 예를 들어, 운영체제에서 각 코어는 마치 네트워크로 분산 된 시스템으로 가정하고, 서로 다른 코어 간에는 메시지 패싱을 통해 통신을 하여 성능을 향상 시키는 방법이다. 이러한 방법을 사용한 이유는 캐시 구조로 된 시스템의 단일화된 인터커넥트가 코어가 증가할 수록 캐시 일관성 트래픽 문제를 야기하기 때문에, 메시지 패싱 방법이 하나의 인터커넥트를 이용하는 하드웨어 캐시 일관성 프로토콜을 사용하는 방법보다 오히려 더 높은 성능을 보이기 때문이다.

이러한 Barrelfish의 구현은 그림 2.6과 같다. 커널 레벨에서는 하드웨어와 밀접한 CPU Driver가 하드웨어 인터페이스를 제공한다. CPU Driver는 유저 레벨의 모니터(Monitor)와 함께 하나의 운영체제처럼 동작하며, 이것은 마치 각 코어에 하나의 운영체제가 동작하는 것처럼 보이는 멀티커널(Multikernel)의 구조를 따른다. 응용프로그램은 여러 코어를 이용할 수 있는데, 이러한 환경을 제공하기 위해 존재하는 것이 모니터이다. 모니터는 운영체제의 기본 기능을 제공하기 위해 존재하며, 공유 메모리를 사용하기 보다는 복제(Replication)와

IPC와 같은 분산 시스템에서 사용하는 방법을 이용한다. 모니터는 View라는 상태를 가지고 복제를 수행한다. 이러한 방법 공유 메모리 시스템을 분산 시스템에서 사용하는 방식과 같이 시스템을 구성하여, 캐시 커뮤니케이션 때문에 발생하는 시스템 인터커넥트의 로드를 줄일 수 있다.

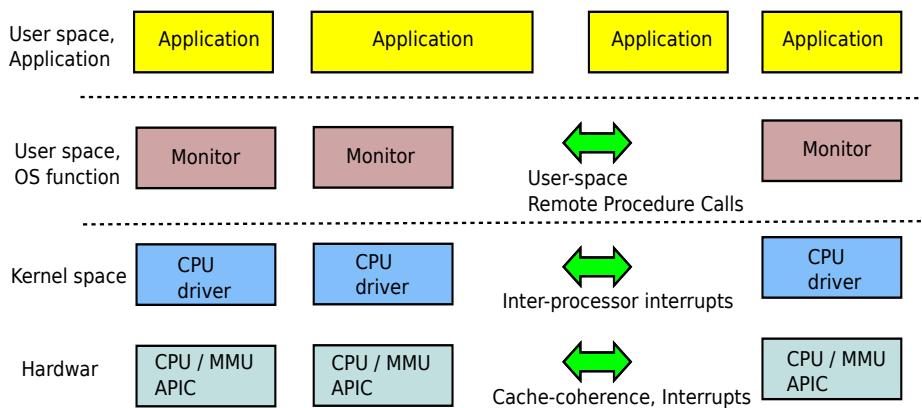


그림 2.6: Barreelfish 구조

Barreelfish의 단점은 Barreelfish의 구조적인 철학이 공유를 최대한 줄이는 것인데, 이로 인해 로드 밸런싱을 수행할 수 없는 단점을 가져온다. 예를 들어 하나의 코어에 여러 스레드들이 같이 돌고 있고, 다른 코어에는 아무런 스레드도 없는 경우, Barreelfish는 분산 시스템처럼 수행되므로 동적으로 스레드에 대한 정보들을 다른 코어로 전송할 수가 없다. 즉 로드 밸런싱이 어려우므로 응용프로그램에 따라, 로드가 한 쪽에 몰리는 경우, 느려진 코어의 스레드들을 기다려야 하기 때문에 전체적인 성능이 저하된다.

FusedOS

FusedOS는 IBM 연구소에서 개발되었으며, 모노리티 구조와 마이크로 구조를 혼합한 운영체제이다. 기존 연구들은 모두 경량 커널(LWK: Light-Weight Kernel) 또는 정량 커널(FWK: Full-Weight Kernel) 둘 중 하나의 방식으로만 개발되었으나, 이 두가지를 혼합하여 만든 운영체제이다. 이처럼 혼합하여 만든 운영체제인 FusedOS의 장점은 LWK를 통하여 FWK이 가지고 있는 근본적인 확장성 문제를 해결함과 동시에, 과학에서 많이 사용되는 특정한 목적으로 개발된 응용프로그램을 LWK에서 동작시킴에 따라 커널의 간섭이 없이 동작 시킬 수 있다는 것이다. 또한, FWK의 장점 중 하나인 리눅스로 인하여 기존 만들어진 라이브러리들을 리눅스의 장점을 모두 활용 할 수 있다.

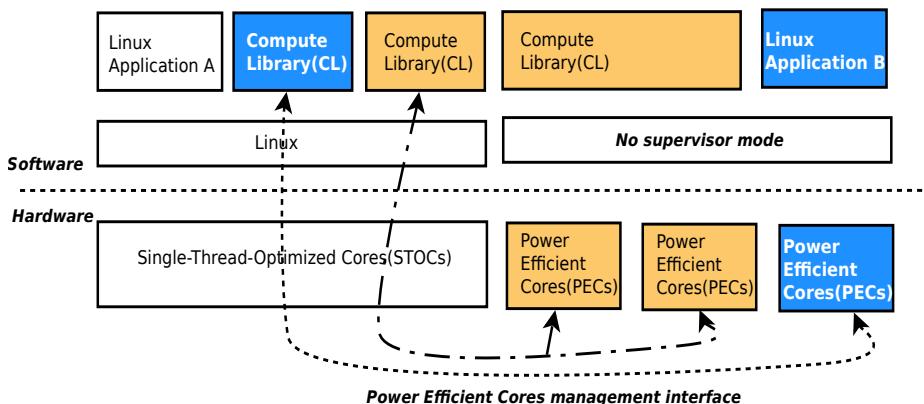


그림 2.7: FusedOS 구조

이러한 FusedOS의 구조는 그림 2.7과 같다. 그림과 같이 FusedOS의 하드웨어는 성능 좋은 코어 그룹(STOCs: Single-Thread-Optimized Cores)과 전력에 효율적인 코어 그룹(PECs: Power Efficient Cores)으로 구성되어 있다. PEC는 STOC의 기능 중 하나이나 관리자(Supervisor) 모드를 포함하고 있지 않는 않는다. STOC에는 리눅스 운영체제가 동작하고, 기존 리눅스에 기능을

추가하여 Compute Library(CL)이 PEC에 접근이 가능하도록 설계되었다.

CL은 마치 리눅스 응용프로그램처럼 동작하며, 실행이 되면 다음으로 가벼운 커널을 PEC 커널 쪽 메모리에 전달하고 그 후 가벼운 커널은 PEC 코어에서 동작하게 된다. 이러한 구조를 통해, HPC 응용의 성능을 보여주면서 리눅스 운영체제의 기능을 제공할 수 있는 장점을 가진다. FusedOS의 성능은 HPC 운영체제 코어와 연산을 위한 코어가 분리되었기 때문에, 운영체제의 방해를 받지 않아 기존 리눅스보다 높은 성능을 보인다. 이것을 통해 기존 운영체제의 병목 현상인 캐시 일관성 유지 때문에 발생하는 확장성 문제를 해결할 수 있다. 하지만 FusedOS의 문제점은 독립적으로 코어에 LWK를 할당하여 호출하는 방법을 사용하므로, 응용프로그램을 실행하고 종료하는데 추가적인 시간을 가지는 단점이 있다.

2.2.2 기존 운영체제 최적화

Linux Scalability

앞에서 설명한 새로운 운영체제에 대한 연구 뿐만 아니라 기존 운영체제의 확장성에 대한 연구가 진행되었다. 특히 MIT PDOS 연구 그룹은 새로운 운영체제가 아닌 리눅스 커널을 대상으로 매니코어 환경에서 확장성을 연구하였다. 실제 많이 사용되는 7가지의 응용프로그램(Exim, Memcached, Apache, PostgreSQL, Gmake, Pssearchy, MapReduce)을 가지고 MOSBENCH라는 응용프로그램 벤치마크를 만들어 리눅스 커널을 대상으로 실험을 하였고, 측정 중 발생되는 여러 문제를 해결하여, 종합적인 리눅스 커널의 확장성을 향상 시켰다.

이 연구는 그림 2.8과 같이 총 7가지의 기술을 활용하였고, 추가적으로 응용프로그램을 직접 수정하여 커널의 확장성을 개선하였다. 이러한 7가지 기술

<i>Solution</i>	<i>Issue</i>
<i>Multicore packet processing</i>	<i>Concurrent accept system calls contend on shared socket fields.</i>
<i>Sloppy counters</i>	<i>Resolving pareference counts contend (dentry, vfsmount, dst_entry, protocol usage)</i>
<i>Lock-free comparison</i>	<i>Walking file name paths contends on per-directory entry spin lock.</i>
<i>per-core data structures</i>	<i>Resolving path names to mount points contends on a global spin lock</i>
<i>Eliminating false sharing</i>	<i>False sharing in page, net_device and device</i>
<i>DMA buffer allocation</i>	<i>DMA memory allocations contend on the memory node 0 spin lock.</i>
<i>Avoiding unnecessary locking</i>	<i>inode lists, Dcache lists, Per-inode mutex</i>

그림 2.8: linux scalability 분석 연구

중 하나는 멀티코어 패킷 프로세싱이 있다. 그동안 리눅스 커널은 네트워크 멀티코어 패킷에 대해서 멀티 큐를 사용하여 성능과 확장성을 이루었으나, 클라이언트 연결 주기가 짧을 경우 이러한 방법도 여전히 성능과 확장성 문제를 가진다. 따라서 이 연구 그룹은 아파치(Apache) 응용프로그램과 같이 동시 다발 적으로 연결을 요청하는 경우 퍼코어 큐에 저장하도록 `accept()`을 수정하였다. 이 것은 싱글 리스닝(Listening) 소켓을 보호하기 위해 존재하는 락을 제거할 수 있으므로 확장성을 향상 시킨다.

다음으로 이 연구 그룹은 리눅스의 참조 카운터 때문에 발생하는 캐시 일관성 트래픽을 제거하기 위해 *sloppy counter*를 만들었다. 그리고 이 *sloppy counter*를 디렉토리 엔트리 오브젝트(*dentries*), 마운트된 파일 시스템 오브젝트(*vfsmounts*) 그리고 네트워크 프로토콜에서의 메모리 할당을 추적하기 위한 전역 변수에 적용하여 성능 및 확장성을 향상 시켰다. 또한 리눅스 커널은 디렉토리 엔트리 캐시의 이름을 찾는 부분에 *per-dentry spin lock* 때문에 문제가 있는데, 이 문제를 해결하기 위해 리눅스의 *lock-free page-cache lookup protocol*과 유사한 방법을 만들어 전역 *spin lock*을 제거하였다. 그 이외에도 퍼

코어 방법을 사용한 방법과 캐시 라인의 *false sharing* 때문에 발생하는 성능 저하 문제, 이더넷 디바이스 DMA 버퍼가 한쪽 노드에만 할당되어 발생하는 확장성 문제와 그리고 불필요한 락을 제거하여 리눅스 커널의 확장성을 향상 시켰다.

BonsaiVM

BonsaiVM은 MIT PDOS에서 개발한 리눅스 커널을 위한 가상 메모리 관리 시스템이다. 리눅스의 멀티 스레드들은 하나의 Address Space를 공유하게 되는데, 이러한 공유된 Address Space을 사용하는 스레드들은 `mmap/munmap` 과 소프트 페이지 폴트간에 락 경합을 발생 시킨다. 리눅스는 공유된 Address Space를 보호하기 위해, 락 경합 중 블락킹 동기화 기법 중 하나인 읽기-쓰기 (reader-writer) 세마포어를 사용하여 보호한다. 이러한 동기화 기법을 사용함에 따라, Address Space를 때문에 여러 스레드들이 블락 걸리는 현상이 많이 발생하는데, 이 때문에 결국 코어가 많아져서 여러 스레드가 같은 Address Space에 접근하면서 Single Address Space 문제가 발생하여 성능이 저하된다.

그림 2.9의 왼쪽 부분은 이러한 Address Space의 문제를 보여준다. 병렬로 수행이 가능한 페이지 폴트 때문에 `mmap/munmap` 함수에 의해 스레드들은 블락이 걸리고, 병렬로 수행이 불가능한 `mmap/munmap` 함수가 수행되면, `mmap/munmap` 함수 뿐만 아니라 페이지 폴트가 발생한 스레드들까지 블락에 걸린다. 이러한 Single Address Space 문제를 해결하기 위해, 앞에서 설명한 Corey 운영체제와 같이 새로운 운영체제를 만드는 등 여러 연구들이 진행되었지만, 이 연구에서는 기존 리눅스 커널을 대상으로 구현하였다. 방법은 동기화 기법 중 하나인 RCU와 새로운 벨런스 트리(Bonsai)를 이용하여 Single Address Space 문제를 해결하였다. 즉 리눅스 커널을 대상으로 확장성을 개선한 연구이며, 리눅스 커널 중 상당히 복잡한 가상 메모리 시스템에 직접 RCU라는 동기화 기법을 적용하여, 성능 확장성을 향상 시킨 연구이다.

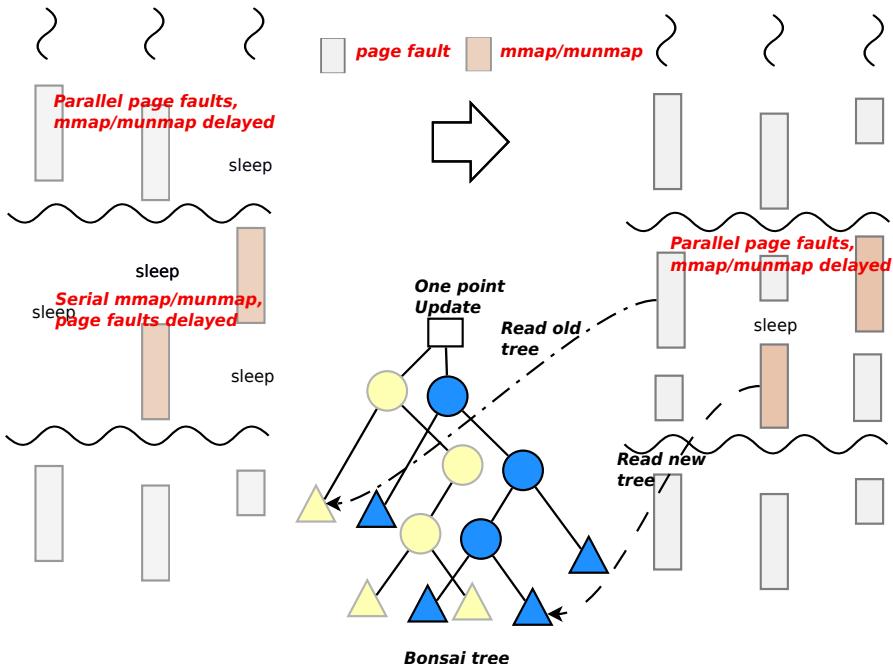


그림 2.9: Address space 문제와 BonsaiVM을 이용한 해결

BonsaiVM은 총 3가지 기법(*fault locking, hybrid locking/RCU, pure RCU*)을 통해 Single Address Space 문제를 해결하였다. 이 중 앞의 두 가지 방법은 리눅스 커널의 구현 의존 적인 해결 방법이고, *pure RCU*는 기존 리눅스 커널의 레드-블랙 트리를 사용하지 않고 RCU를 사용할 수 있는 새로운 Bonsai 트리 자료구조를 만들어 문제를 해결한 방법이다. Bonsai 트리는 그림 2.9와 같이 이진 트리로 구성되어 있다. Bonsai 트리의 가장 큰 특징은 루트 노드의 업데이트가 원자적 명령으로 한번에 이루어 진다는 것이다. 그 이유는 Bonsai 트리는 함수형 트리 형식으로 개발되어서, 밸런스를 수행하는 동안에도 읽기 연산들은 오래된 트리의 값을 읽을 수 있으며, 병렬로 수행할 수 있는 장점을 가진다는 것이다. 즉 RCU의 장점을 활용하여 여러 읽기 연산과 한가지의 쓰기 연산을 수행하는 스레드들을 병렬로 수행할 수 있는 장점을 가진다. 하지만

Bonsai 트리는 여러 스레들간에 경쟁이 발생하지 않는 경우, 트리 검색이 기존 레드-블랙 트리에 비해 많은 성능 오버헤드를 가지는 문제점이 있다.

RadixVM

RadixVM은 BonsaiVM과 같은 연구 그룹이 수행한 연구이며, Single Address Space 때문에 발생하는 확장성 문제를 해결하기 위해, 연구 용 운영체제인 sv6의 가상 메모리에 대한 부분을 수정하여 Single Address Space 문제를 해결한 연구이다. 그 이유는 리눅스의 가상 메모리를 수정하는 것은 굉장히 복잡하여 리눅스 커널에 직접 적용하기에는 힘든 문제점이 있기 때문에, 상대적으로 덜 복잡한 sv6 운영체제에 새로운 개념인 RadixVM을 적용하였다. RadixVM은 BonsaiVM과 같이 가상 메모리 시스템에서 공유되는 Address Space가 mmap, unmap, page fault 함수들로 인해 서로 경쟁함으로 발생하는 문제를 3가지 접근을 통해 해결하였다.

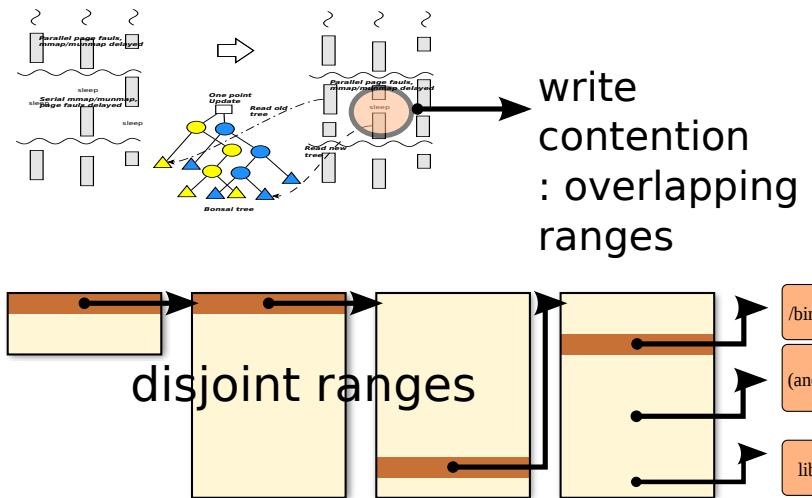


그림 2.10: RadixVM의 해결 방법

첫째, 기존 밸런스 트리를 사용하지 않고, 기수(Radix) 트리를 이용하는 것이다. 그 이유는 RadixVM의 궁극적인 목적은 가상 메모리와 관련된 연산에 대해서 최대한 공유를 피하자는 것이다. 가장 쉬운 방법으로는, 모든 메모리 맵을 배열로서 만들면 모든 가상 메모리 관련 연산들의 충돌은 일어나지 않기 때문에 쉽게 해결된다. 하지만 단순히 배열을 이용한 방법은 너무 많은 메모리 사용량이 요구된다. 메모리 오버헤드 문제를 해결하기 위한 가장 좋은 방법은 하드웨어 페이지 테이블처럼 동작하는 기수 트리를 이용하는 것이다. 이처럼 기수 트리는 트리의 읽기와 쓰기 연산을 메모리의 서로 다른 부분에 접근하도록 만들어 준다. 따라서 배열을 사용한 방법과 같이 충돌 없이 사용 가능함과 동시에 메모리 오버헤드도 함께 줄일 수 있다. 결론적으로 여러 스레드들이 접근 할 수 있을 뿐 만 아니라 메모리 사용량도 밸런스 트리와 비슷한 수준을 유지 할 수 있는 장점을 가진다.

RadixVM의 두번째 기법은 `munmap`할 때 발생하는 *TLB shutdown* 문제를 해결 한다. 이러한 *TLB shutdown* 문제가 발생하는 이유는 다음과 같다. `unmap` 함수는 반드시 어떠한 코어의 페이지도 매핑이 안된 상태로 끝나야 하는데, 이를 유지하기 위해 `unmap` 함수는 모든 코어에 *TLB shutdown* 메시지를 남긴다. 결국 코어가 증가 할 수록 모든 코어에 *TLB shutdown* 메시지를 발생 시키므로 성능 문제가 발생 된다. RadixVM에서는 이러한 *TLB shutdown* 문제를 퍼코어 페이지 테이블을 이용하여 해결하였다.

RadixVM의 마지막 기법은 새로운 `refcache`라는 레퍼런스 카운터(Reference Counter)이다. 실제 운영체제에서 레퍼런스 카운터는 가장 큰 확장성 저해요소 중에 하나이다. 그 이유는 레퍼런스 카운터는 많은 캐시 일관성 트래픽을 발생 시키기 때문이다. 이러한 레퍼런스 카운터는 기본적으로 3가지 종류로 개발되고 있다. 먼저 가장 쉬운 방법인 락을 이용하는 방법이 있다. 즉 모든 증가/감소 명령의 앞뒤에 락을 호출하는 것이다. 이것은 락 때문에 (락 자체가 전변 변수를 이용) 상당히 많은 캐시-라인 경합이 발생된다. 다른 방법으로는 원자적 증가/감소 명령을 이용하는 것이다. 하지만 이러한 방법도

결국 전역 변수 때문에 캐시-라인 경합이 발생한다. 최근의 방법으로는 파티션 닝 기법 중 하나인 퍼코어 카운터를 이용하는 것이다. 하지만, 단순히 퍼코어 카운터를 이용하는 것은 코어 수에 비례하여 공간에 대한 오버헤드를 가지게 된다. RadixVM은 이러한 확장성과 메모리 사용량에 대한 오버헤드를 동시에 줄이기 위해, 특정 시간(Epoch, 10ms)을 기반으로 퍼코어에 저장된 레타 카운트를 주기적으로 체크하여 퍼코어에 저장된 카운터의 상태를 보고 전역 카운터에 적용하는 방법을 사용한다. 이 방법은 확장성을 높일 수 있을 뿐만 아니라, 동시에 공간에 대한 오버헤드를 줄인다.

Scalable Commutativity Rule

SC Rule(Scalable Commutativity Rule)은 MIT PDOS 연구 그룹에서 운영체제의 확장성 개선을 위해 새로운 관점으로 바라본 연구이다. 기존 연구들은 대부분 운영체제의 병목지점을 추출한 후 발견된 병목지점을 해결하기 위해 새로운 동기화 기법을 개발하거나 기존 개발된 동기화 기법을 적용하는 방법을 이용했다. 하지만, 이러한 방법들은 모두 워크로드가 다름에 따라 서로 다른 결과를 가지게 되고, 또한 문제를 해결하는데도 너무 많은 시간이 소요된다는 문제점을 가지고 있다. 실제 확장성에 대한 문제는, 대부분 설계 단계에서 해결할 수 있으며, 설계 인터페이스를 확장성 있게 만들면, 확장성 있는 시스템을 쉽게 만들 수 있다는 것을 주장하였다. 그 이유는 기존 개발되어온 운영체제(예를 들어 리눅스)는 응용프로그램이 커널의 자원을 확장성 있게 사용하면 확장성에 문제가 해결 되기 때문이다. 따라서, 확장성 있는 설계가 중요하며, 이를 위해 SC Rule은 리눅스 시스템 콜 연산에 대한 가환성(Commutativity)을 정의하였고, 그에 대한 이론을 설명하였다. 가환성을 예를 들어 설명하면, 원자적으로 값 X를 변수 A에 추가하고, 다른 CPU가 원자적으로 같은 변수에 Y라는 값을 추가하였다면, 두 가지의 명령은 순서가 상관이 없고, 결국에는 $X + Y$ 의 값이 변수 A에 저장된다는 것이다. 이러한 수학적인 가환성을 리눅스의 시스템 콜을 대상으로 적용하였으며, 새로운 가환성을 정의 하였다.

저자는 SIM(State-dependent, Interface-based, Monotonic)라고 부르는 새로운 POSIX 운영체제의 가환성(commutativity)에 대해서 정의를 하였다. 또한 POSIX의 오퍼레이션에 대한 가환성을 여러 오퍼레이션을 예로 들며 설명하였다. `open('a', O_CREAT|O_EXCL)`을 두 개의 코어가 같은 디렉토리에서 수행하면 가환성이 없는데, 이것을 다른 디렉토리에서 수행하면 가환성을 가진다는 것이다. 저자가 주장하는 SIM 가환성은 시스템 콜 함수들을 구별할 수 있게 만들어주고, 결국 인터페이스 레벨에서 가환성을 가짐에 따라 확장성 있는 시스템을 가질 수 있다는 것이다. 또 다른 예로 프로세스를 복사하는 `fork()`은 가환성이 없는데, `fork()`을 `posix_spawn()`으로 수정하면 가환성을 가지게 되고, 이것은 결국 시스템의 확장성을 향상 시키게 된다. 이러한 원리는 결국 앞에서 설명하였듯이, 리눅스는 응용프로그램의 방법에 따라 확장성을 가질 수 있다는 것을 활용한 연구이며, 이 연구는 리눅스 특성들을 잘 이용한 연구이다. 결국 리눅스 커널은 가환성을 잘 지키도록 호출해주면, 확장성을 향상 시킬 수 있고 이것은 설계 단계에서 처리가 가능하다는 것이다. 또한 저자는 QEMU을 수정하여 리눅스의 가환성을 분석 할 수 있는 `Commuter`라는 툴을 제공한다. 이러한 툴을 통해 설계 단계에서 확장성 문제를 발견할 수 있도록 하였으며, 이 툴을 통해 저자가 직접 운영체제(리눅스, sv6)의 문제점을 분석하였다.

2.3 확장성 있는 락 연구

락은 기본적으로 여러 스레드들을 안전하고, 올바르게 동작하도록 만들 어주는 목적을 가진다. 이처럼 여러 스레드를 안전하게 동작 시켜주기 위해, 원자적 명령어인 하드웨어 동기화 명령들(CAS, fetch-and-add, SWAP 등)을 이용하여 구현되어 왔다. 즉 코어들과 램(RAM)간에는 공유하는 버스가 있고, 이러한 버스를 원자적으로 처리하기 위해 하드웨어 동기화 명령을 이용한다. 예를 들어 x86 시스템 같은 경우 하드웨어 동기화 명령인 `xchg` 명령어를 통해 쉽게 락을 구현할 수 있다. 하지만 실제 시스템은 보다 더 복잡한 구조로 되어 있는데, 실제로 복잡한 이유는 하드웨어에서 고려해야 할 사항이 있기 때문이다. 먼저 중간에 캐시 메모리와 일관성을 유지하기 위한 캐시 일관성 프로토콜 때문에 발생하는 문제를 고려해야 하고, NUMA 구조이기 때문에 발생하는 여러 문제를 고려해야 한다.

전통적으로 락 프리미티브(Primitive)는 두 종류로 구현되어 왔다. 하나는 바쁜대기(Busy-waiting) 방법과 다른 하나는 슬리핑(Sleeping) 또는 블락킹(Blocking) 방법으로 구현된다. 만약 락을 잡고 있는 시간이 적을 때는 바쁜대기(Busy-waiting) 방법을 사용한다. 이 방법은 락이 풀릴 때까지 전역 변수를 CAS연산을 사용하여 반복 적으로 전역 변수를 읽음으로써 구현된다. 이것은 블락킹 오버헤드(스케줄링 오버헤드) 줄일 수 있으나, 수행 도중 CPU를 계속 사용함에 따라 다른 스레드들이 CPU를 점유하지 못하게하는 문제를 가진다. 다른 방법인 블락킹 락은 락이 걸려 있는 동안 다른 스레드들을 동작시킬 수 있는 장점을 가지고, 이것은 스케줄러의 스레드 관리에 의존적이고 스케줄링 정책에 따라 공정성등에 영향을 준다.

최근 운영체제는 이 두 가지 방법을 혼합하여 사용한다. 즉 리눅스 커널의 블락킹 락은 `fastpath`, `optimistic spinning`, `slowpath`로 구현된 3가지의 락을 혼합하여 구현된다 [Bue14a]. 예를 들어 커널의 `rw_semaphore`(reader-writer semaphore)는 아래와 같이 3가지 상태로 구현된다.

- **fastpath.** 아무도 락을 안잡고 있을 때, 원자적 명령어(`fetch_and_add`)를 이용하여 카운터를 수정하고 락과 함께 반환하는 부분이다.
- **optimistic spinning.** 다른 스레드가 락을 잡고 있어서 기다려야 하는 상황이다. Optimistic Spinning을 수행하는 이유는 대부분 락이 필요한 임계 영역의 크기가 작고, 이러한 상황에 대해서 블락킹 오버헤드를 줄이기 위해 바쁜대기(busy-waiting)로 수행하는 것이 효율적이다는 것이다. 또한 최근에는 모든 코어가 같은 전역 변수를 읽을 경우 많은 캐시 일관성 트래픽이 발생시키므로, 락을 걸 코어에 등록하고 기다리는 코어에서는 해당 CPU의 로컬 변수만 주기적으로 확인하는 큐 기반 락(MCS 기반 락)으로 이 부분을 구현한다.
- **slowpath.** 만약 락을 잡고 있는 시간이 길어지면, 대기 큐에 집어 넣고 슬립(Sleep)을 수행하는 블락킹 락을 수행한다.

이와 같이 하이브리드한 슬리핑 락은 많은 성능 향상을 가진다.

확장성을 위해 락과 관련한 병렬 처리에 대하여 고려해야 할 사항들을 정리하면, 기본적으로 락으로 보호해야 할 임계 영역(Critical Region)의 길이를 최대한 짧도록 해야 하고, 락 자체가 가지고 있는 오버헤드도 또한 고려해야 할 사항이다. 또한 락의 세분화(Granularity) 정도에 따라 Find-grained 락을 사용할지 Coarse-grained 락을 사용해야 할지 고려해야 한다.

다음으로, 읽기-쓰기 비율을 고려하여 읽기가 많은 경우에는 읽기-쓰기 락을 사용하고, 읽기가 많으면 오래된(stale) 데이터도 문제가 없는 자료구조에서는 RCU 같은 동기화 기법을 사용해야 한다. 또한 약간의 공정성(Fairness)을 손해 보더라도 NUMA 기반의 확장성을 높이는 방법도 고려해야 한다. 마지막으로 최근 락에 대해서 중요한 요소로 생각하고 있는 캐시 일관성 때문에 발생하는 오버헤드 역시 고려해야 한다.

이러한 고려 사항들을 적용하여 확장성 있는 락에 대한 연구는 큐 기반의 락과 계층 적 락 그리고 위임하는 방법(Delegation Techniques)들이 연구되고 있다.

2.3.1 큐 기반의 락(Queued Lock)

모든 코어가 바라보는 전역 변수를 사용하기 때문에 발생하는 캐시 일관성 트래픽 문제는 락 내부에서도 발생한다. 그 동안 락의 구현은 하나의 전역변수를 대상으로 원자적 명령을 이용하여 구현되어 왔다. 따라서 자연히 캐시 일관성 트래픽 문제가 발생하였는데, 이것을 해결하는 방법이 큐 기반의 락 [MCS91] [MLH94] [WCK16] [Sco13] [BN14]을 이용하는 것이다.

락 때문에 발생하는 캐시 일관성 문제를 해결하기 위한 가장 쉬운 접근하는 방법은 각 코어가 모두 다른 캐시 라인의 데이터를 가지고 스펀을 하면 된다. 즉 각각의 코어가 *read-only* 스펀을 하고, 반환 하는 스레드가 명시적으로 해당 코어의 캐시 라인의 데이터를 원자적 명령을 이용하여 락을 반환하는 것이다. 이러한 방법의 문제점은 공간적인 문제가 있다. 즉 모든 락이 모든 코어의 중복되지 않도록 공간을 확보해야 한다. 이것은 현실적으로 메모리 낭비가 심하다. 이러한 문제를 해결한 것이 CLH 큐 기반 락이다. 이것은 배열 기반으로 모든 코어가 같은 전역 변수를 바라 보며 스펀하지 않고, 각자의 로컬 변수를 바라 보며 스펀하도록 하여, 확장성을 향상 시킨 방법이다. 즉 기존 많은 공간(락 * 스레드 수)이 필요한 것을 적은 공간(락 + 스레드 수)로도 구현이 가능하도록 한 것이다.

또한 배열 기반 방법의 메모리 낭비를 더 줄이기 위해 MCS 락이 개발되었다. 이러한 MCS 락은 락에 대한 정보를 링크드 리스트로 보관하자는 것이 기본적인 아이디어이고, MCS는 하나의 스레드는 반드시 하나의 락만 기다린다는 아이디어를 활용하여 링크드 리스트로 기다리는 스레드들을 관리하였다.

코어 수가 적을 경우 티켓 락이 더 높은 성능을 보이지만, 코어 수가 많아 질수록 MCS 락이 좋은 성능을 보인다. 이처럼 확장성 있는 락을 사용하면, 락 때문에 발생하는 확장성 문제 즉 성능이 갑자기 떨어지는 현상을 방지할 수 있다. 이러한 장점을 받아들여, 리눅스 커널도 처음에는 티켓 락 기반의 스피드락을 사용했으나, 2013년 이후 티켓-스피드락을 MCS-스피드락으로 변경하였다. 엄밀하게 말하면 리눅스 커널은 MCS의 기본적인 자료구조 사이즈가 크기 때문에, MCS 락을 커널 크기에 맞도록 최적화하여 사용한다. 결국 2016년부터 리눅스 커널에서 티켓 락 기반의 스피드락은 사라지게 되었다 [tic].

2.3.2 계층적 락

계층적인 락 [RH03] [CMC16] [LNS06] [CFMC15]의 공통적인 목적은 스케일이 큰 NUMA 환경에서 확장성을 높이는 것이다. NUMA 환경에서는 원격 소켓에 데이터를 접근하는 것 때문에 성능이 저하되는 문제를, 소켓 단위로 락의 이주(Migration)을 줄여서 성능을 향상 시키는 방법이다. 또한 이러한 계층적 락에 대한 연구는 여러 소켓을 전역 락과 소켓 안에서 관리하는 지역 락을 따로 두어 약간의 공정성(Fairness)을 손해 보더라도, NUMA 노드의 지역성을 향상 시켜서 성능을 향상 시키는 방법을 사용한다.

2.3.3 Delegation techniques

Flat Combining

Flat combining(FC) [HIST10]은 여러 코어에서 캐시 일관성 트래픽 문제를 발생 시키는 락을 호출하면서 연산을 수행하는 것 보다, 하나의 코어에서 한 스레드가 명령어들을 모아서 하나의 전역 락을 사용하여 처리하는 것이 더 효율적이라는 것을 이용한 연구이다. 그리고 이러한 철학을 가지고 하나의

동기화 기법으로 만든 것 FC이다. FC는 두 가지 장점을 가지는데 먼저 FC는 락을 자주 수행하지 않으므로, 락에 의한 캐시 일관성 트래픽이 상대적으로 덜 발생하고, 하나의 스레드에서 여러 읽기 쓰기 연산을 수행함에 따라, 캐시 지역성이 높아져서 높은 성능을 가진다는 것이다.

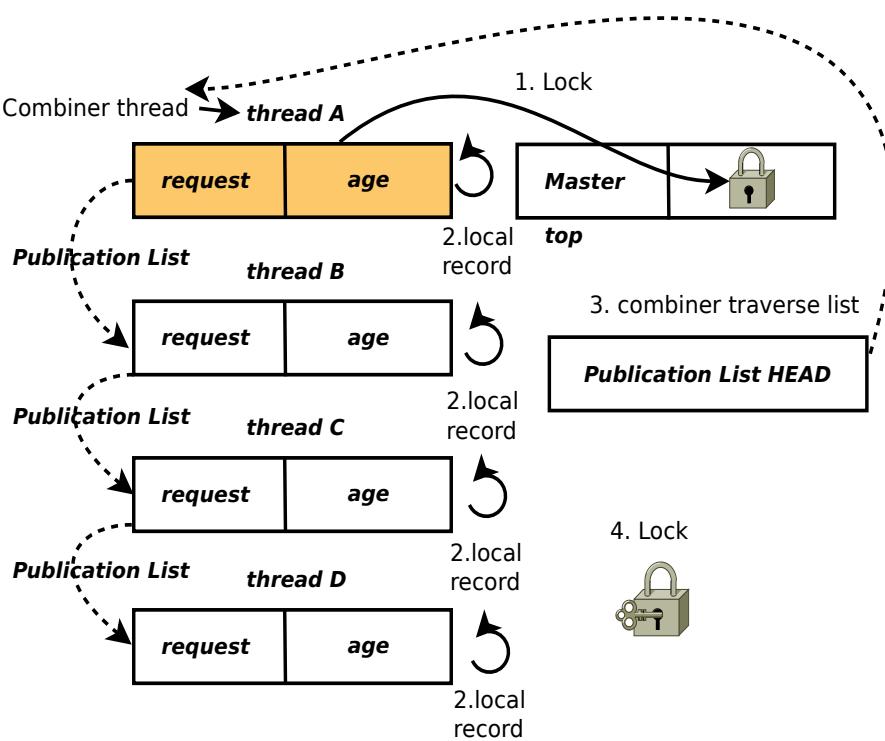


그림 2.11: Flat Combining 방법

그림 2.11은 FC 알고리즘의 방법에 대해서 설명한다. 먼저 자료구조에 대한 연산(예를 들어 스택 같은 경우 push 또는 pop)이 도착하면, 처음 받은 스레드는 락을 걸고, 해당 명령어를 수행한다. 동시에 다른 코어의 스레드들은 다른 명령어들을 수행하게 되는데, 각 코어의 스레드들은 받은 연산들을

코어의 내부 변수에 요청 정보와 시간 정보(age)를 같이 저장 한다. 처음 받은 스레드의 연산이 끝나면, 이 시점부터 각 스레드에 저장된 연산들을 순회하면서, **combiner** 스레드가 모든 연산들을 수행하고, 마지막으로 락을 해제하는 방법으로 수행된다.

OpLog

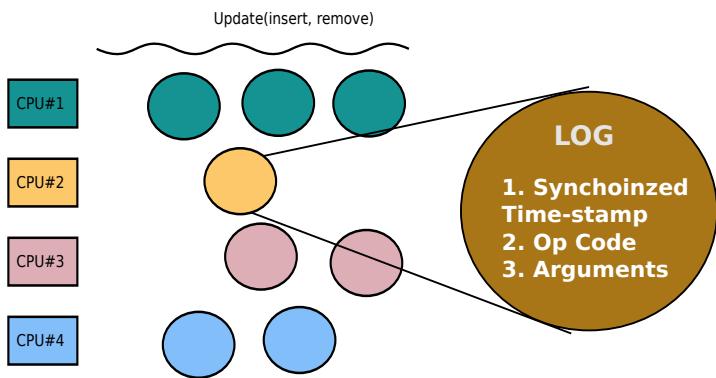


그림 2.12: OpLog의 업데이트 방법

OpLog는 RCU와 반대로 업데이트 비율이 높은 Update-heavy한 자료구조를 위해 만든 동기화 기법 중 하나이다. 업데이트가 많아질 경우, 락에 의해 문제가 생기는 데, 기존 연구들의 해결 방법들은 CAS등 하드웨어 동기화 명령을 사용하여 공유 데이터를 접근하는 방법을 사용한다. 따라서 이때 발생하는 캐시 일관성 트래픽에 의해 성능에 문제가 생긴다는 것이다. 이러한 문제점을 해결하기 위한 방법 중 하나가 로그 기반으로 처리하는 것인데, OpLog는 이러한 로그 기반 방법을 동기화된 타임 스탬프 카운터를 이용하여 퍼코어에

로그를 저장함으로써 해결하였다. 각 코어에 동기화된 타임 스탬프와 함께 명령어를 로그로 저장을 한 다음, 읽기 연산이 수행되기 전에 퍼코어에 저장된 로그를 타임 스탬프 정보 함께 시간 순서대로 처리하는 방법이다. 그림 2.12는 각 코어에 저장된 로그 정보를 보여준다. 업데이트 연산이 발생하면, 각 코어에는 타임 스탬프 정보, 연산 코드 그리고 연산을 처리하기 위한 인자 값들을 함께 저장한다.

이처럼 OpLog는 동기화된 타임스탬프를 이용한다. 하지만 여러 소켓으로 구성된 NUMA 시스템 같은 경우 소켓별로 *Clock Source*가 다르므로, 연산 순서가 바뀔 수 있다.. OpLog는 이러한 문제를 동기화 타임스탬프 카운터가 있다는 것을 가정하여, 임시로 소프트웨어 동기화된 타임스탬프 카운터를 구현하여 사용하였다. 하지만 OpLog는 최근까지 하드웨어적인 동기화 타임스탬프 카운터가 지원하지 않으므로 현실적으로 적용되는데는 문제가 있다.

2.4 확장성 있는 자료구조 연구

많은 확장성 있는 방법과 이를 이용하는 자료구조들은 업데이트 비율에 따라 서로 다른 성능을 가진다. 기존 연구들은 낮거나 중간 정도의 업데이트 비율에서는 새로운 확장성 있는 기법 [MS98] [MSFM15] [Har01] [FR04] [TBKP12]을 연구하거나 그 기법을 새로운 자료구조에 적용 [AA14] [DHK15] [CKZ12] 을 하도록 시도하고 있다.

2.4.1 확장성 있는 자료구조를 위한 동기화 기법

RCU

확장성을 위한 대표적 동기화 기법인 RCU는 *McKenney*와 *Slingwine*에 의해 개발되었고, 이 방법은 동기화 기법 때문에 발생하는 오버헤드를 최소화 시킬 수 있다. 특히 RCU는 리더들을 보호하기 위해 사용하는 동기화 기법에 대한 오버헤드를 최소화 시킬 수 있다. 오버헤드가 최소화 되는 이유는 동기화 기법이 캐시 일관성 트래픽 문제를 발생 시키는 전역 변수를 수정하지 않고, 패티션된 퍼코어 메모리에 상태를 저장하는 방법을 사용하기 때문이다. 따라서 RCU는 리더들이 수행하는 락의 오버헤드가 적고, 여러 리더 스레드와 하나의 라이터 스레드가 병렬로 수행이 가능하므로 굉장히 높은 확장성을 가질 수 있다. 이러한 장점 때문에 RCU는 현재 리눅스 커널에서 가장 많이 사용되고 있는 동기화 기법 중 하나이다. RCU의 단점으로는 RCU의 리더에 비해 라이터가 수행하는 방법은 복잡하므로 라이터가 많아 질 경우 성능이 저하되는 문제가 있다.

RCU의 기본 철학은 특정 시점에서 오브젝트를 복제해서 처리하는 것이다. 그림 2.13은 이러한 RCU의 예를 보여준다. 먼저 그림에서 1단계에는 A, B, C, D, E 오브젝트 중 A, B, D 오브젝트를 스레드로 구성된 리더들이 읽

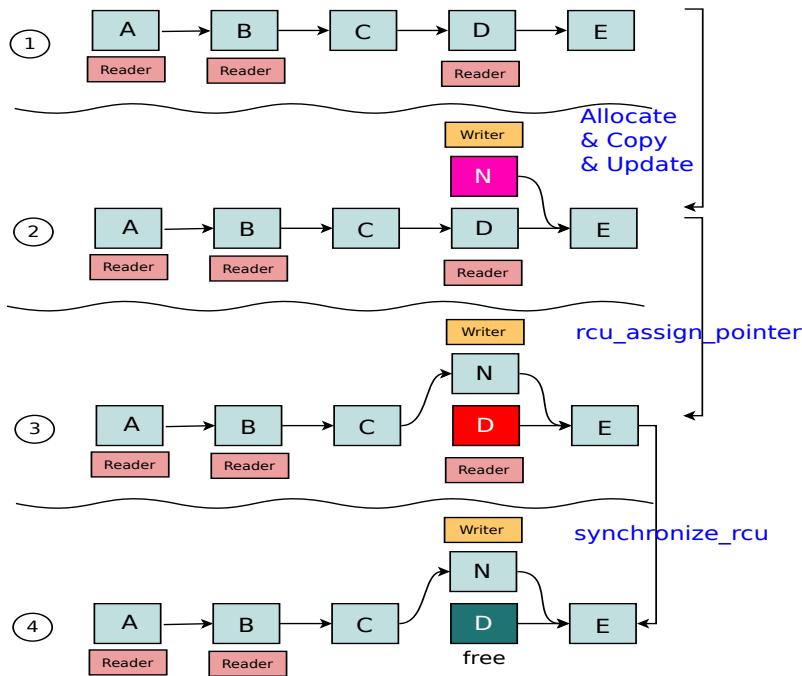


그림 2.13: RCU 예제

는 모습을 보여준다. 만약 이 순간 D 오브젝트를 수정하려 하면, RCU는 복사본을 하나 할당 받고, 새로운 오브젝트인 N을 할당 받는다. 그리고 다음 단계에서는 원자적인 연산을 통해서 오브젝트 C와 N을 연결한다. 이 순간 오브젝트 D를 읽고 있는 리더와 다른 리더들은 서로 블락 없이 계속 읽기를 수행할 수 있으며, 병행으로 업데이트 연산까지 수행할 수 있어서 성능 및 확장성이 향상된다. 마지막 단계로는 `synchronize_rcu()` 함수를 통해 리더가 읽기 연산을 종료할 때 까지 기다리고, 읽기 연산이 끝나면 바로 `free()`를 호출해준다. 이 때 마지막 리더가 읽을 때 까지 기다리는 시간을 RCU에서는 *grace period*라 부른다.

이러한 RCU는 기본적으로 3가지 특징을 가진다. 첫 번째로 리더는 락이

필요없다. 실제로 RCU의 리더들은 아무런 락 또는 배리어(Barrier)를 소유하지 않고 수행되며, 읽기 연산에서는 퍼코어 메모리에 단순히 *enter/exit*를 기록하여 아무런 캐시 일관성 트래픽을 발생 시키지 않으며 수행된다. 두 번째로, 싱글 포인터 업데이트이다. RCU의 라이터는 원자적 명령으로 싱글 포인터 업데이트를 수행한다. 이러한 특징으로 인해 여러 리더들과 한 가지 업데이트가 동시에 동작할 수 있다. 마지막으로, RCU는 *delayed free*를 수행한다. 즉 노드를 바로 *free*를 하지 않고, 모든 리더들이 리드 구역을 벗어난 경우 까지 기다린 후 해당 노드를 *free*한다. 이를 통해 안전하게 자원 해제할 수 있는 특징을 가진다.

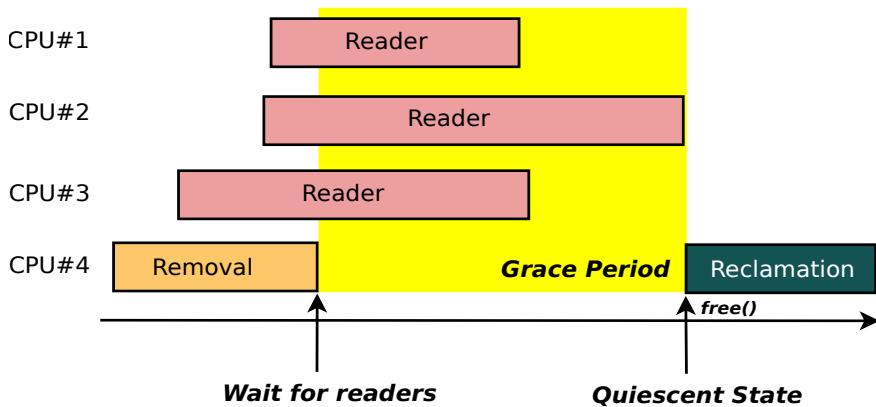


그림 2.14: RCU의 *delayed free*의 시점

그림 2.14는 RCU의 *delayed free*의 시점을 보여준다. 그림에서 *Removal* 명령이 도착하면 RCU는 *Removal* 명령을 수행하고 기다린다. 그 이유는 그 동안 해당 데이터는 리더들이 사용하고 있을 가능성이 있기 때문이다. 그 시점 부터 *grace period* 라고 부르는 리더들이 종료되기를 기다리고, *quiescent state*라고 부르는 예전 데이터를 읽고 있는 리더들이 없는 상태가 되면 그 때 *free()*를 수행한다. 아직 RCU는 리눅스 스케줄러에 의존하여 *quiescent state*를 판단하나, 이것은 *grace period*가 길어 질 수 있어 문제가 있다. 최근에는 이

러한 문제를 해결하기 위해 *quiescent state*를 마지막 리더가 끝나는 순간 바로 판단할 수 있는 방법 [AM15]이 연구되고 있다.

RLU

RLU는 *Alexander Matveev*와가 RCU의 문제점을 해결한 연구이다. RCU는 Read-mostly 자료구조에 적합한 방법이나, RCU를 사용하기에는 프로그래머의 상당한 노력이 필요하고, 라이터들이 증가할 수록 높은 오버헤드를 가지는 단점이 있다. 또한 RCU의 *delayed free*는 모든 리더가 종료했을 때 바로 *quiescent state*를 찾는 것이 아니기 때문에 시간에 민감한 응용프로그램에 문제를 가진다. 이러한 문제를 해결하기 위해 만든 것이 RLU [MSFM15]이다. RLU는 업데이트 문제를 해결한 로그 기반 알고리즘이나, 이것은 Read-mostly 자료구조에서 라이터의 원자적 명령어에 의한 오버헤드가 심한 문제를 싱글 원자적 연산을 사용한 Global Clock 변수와 오브젝트 레벨 안에 퍼코어 단위로 로깅을 사용한 방법을 사용한다. 따라서 업데이트가 많아지면 여전히 확장성 문제가 발생한다.

논블락킹(Non-blocking) 동기화

논블락킹 동기화 방법의 장점은 여러 스레드들이 락 기반으로 자원을 관리함에 따라 발생하는 여러 문제를 해결할 수 있다. 가장 큰 장점은 스레드 또는 프로세스가 락 때문에 기다리는 시간을 제거할 수 있다. 이 것은 락을 얻기 위해 기다리는 시간을 최소화 할 뿐만 아니라 무한 루프 때문에 특정 스레드가 무한정 기다리는 데드락(deadlock) 상황까지 제거 할 수 있다. 다음으로 앞에서 설명하였듯이 코어 수가 증가 할 수록 락 자체를 얻기 위해 원자적 명령을 이용하는데 이것은 캐시 일관성 트래픽을 발생한다. 논블락킹 방법들은 이러한 락 오버헤드 자체를 제거할 수 있다. 이와 같이 논블락킹 방법은

락 자체가 가지고 있는 문제점인 데드락, 라이브락(Livelock), 우선순위 역전 현상(Priority Inversion)등을 한번에 제거 할 수 있다. 또한 논블락킹 동기화 기법을 사용하는 lock-free 자료 구조들은 성능을 향상 시킬 수 있는데, 그 이유는 멀티코어 환경에서 공유되는 데이터를 접근하기 위해 여러 스레드가 마치 바쁜대기 처럼 동작하므로 직렬화 되는 부분이 매우 짧다.

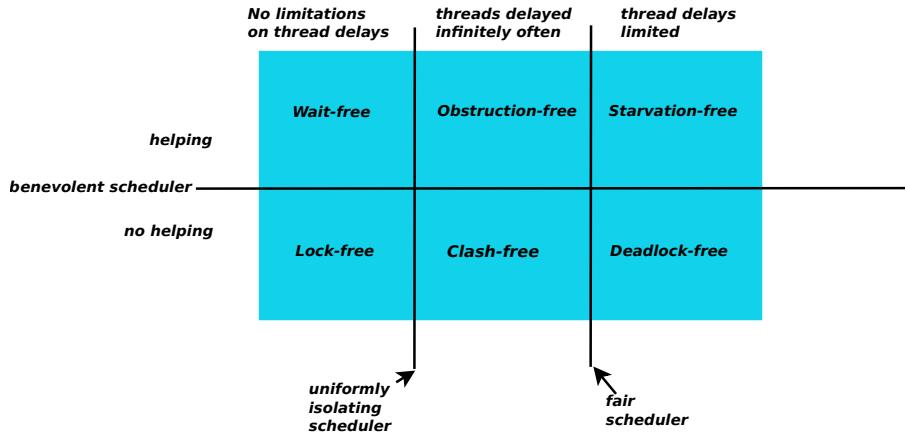


그림 2.15: Non-blocking 동기화 기법의 분류

이러한 논블락킹 동기화 기법은 그림 2.15와 같이 분류된다. 크게 보면 *Wait-free*방법과 *Lock-free*으로 구분되고, 이것은 1990대 초에 구분되었다. *Wait-free* 방법은 가장 구현하기 힘든 알고리즘이며, 모든 스레드가 딜레이 없이 바로 종료할 수 있는 알고리즈다. 다음으로 *Lock-free* 방법은 적어도 하나의 스레드는 딜레이 없이 바로 끝나는 방법이다. 즉 그 이외의 스레드들은 전역 변수를 동시에 접근해서 발생하는 충돌 때문에 다시 순회할 가능성이 있는 알고리즈다.

이러한 장점을 가진 논블락킹 알고리즘의 스택의 예는 그림 2.16과 같이 구현되어 있다. 자료구조(struct element)의 내용은 value와 다음 노드를 가리키는 포인터(Line 4)가 존재한다. push 함수 같은 경우를 보면, 먼저 새

```

1  struct element {
2      int key;
3      int value;
4      struct element *next;
5  };
6
7  struct element *global;
8
9  void push(struct element *e)
10 {
11     retry:
12     e->next = global;
13     if (cmpxchg(&global, e->next, e) != e->next)
14         goto retry;
15 }
16
17 struct element *pop(void)
18 {
19     retry:
20     struct element *e = global;
21     if (cmpxchg(&global, e, e->next) != e)
22         goto retry;
23     return e;
24 }
```

그림 2.16: 간단한 Non-blocking 스택 알고리즘.

로운 노드의 스택의 `top`에 해당하는 노드를 저장(Line 12)하고, CAS 연산을 통해 원자적으로 수정되었는지 체크를 함과 동시에 스택의 `top`에 해당하는 노드를 새로운 노드로 수정한다. 만약 CAS 연산이 실패하였다면(Line 13) 이 경우는 다른 스레드가 수정하였다는 것을 의미한다. 따라서 다시 처음 작업으로 이동(Line 11) 후 앞에서 수행한 일을 반복하여 수행한다. `pop` 함수는 먼저 스택의 `top`에 해당하는 포인터를 지역 변수에 저장 후(Line 20), CAS 연산을

통해 원자적으로 top 다음 포인터를 가르키게 한 후(Line 21) top에 해당하는 노드를 반환한다(Line 23). 만약 CAS 연산이 실패하면 push 처럼 처음부터 같은 일을 반복 수행한다(Line 19).

논블락킹 동기화 기법의 가장 큰 현실적인 문제점은 바로 중간에 노드의 메모리 주소가 바뀔 수 있다는 것이다. 예를 들어 스택에 `top->A->B->C` 세 가지 노드가 순차적으로 들어 있을 경우, CPU#1이 A를 꺼내고자 top의 포인터를 B를 가리키기 위해서 `CAS(top, A, B)` 연산을 수행하는 순간 바로 선점되어, CPU#2가 A와 B를 꺼내고 그 A, B를 `free`한 후 다시 새로운 값과 함께 전에 사용한 A 주소를 재 사용하고, 스택에 넣으면, 결국 CPU#1의 `CAS(top, A, B)` 명령어는 성공하게 된다. 따라서 원하는 스택의 결과는 `top->C`을 얻어야 하는데, 그렇지 않고 `top->B->C` 순서로 스택에 쌓이게 된다. 이러한 상황을 ABA 문제라고 한다. 이러한 문제의 간단한 해결책은 `free()`를 바로 호출하지 않고, 레퍼런스 카운트를 보고 해제하거나, 안전한 시간(모든 프로세서가 작업이 끝날 때)까지 기다린 후 호출하는 방법이 있다.

2.4.2 확장성 있는 자료구조

Harris Linked List

논블락킹 알고리즘 중 대표적인 알고리즘 중 하나는 2001년도에 발표된 Harris Linked List [Har01]이다. Harris 알고리즘은 CAS를 이용한 대표적인 알고리즘 중 하나이며, 순서대로 정렬된 노드들을 순회하면서 해당 노드의 위치의 오른쪽 노드를 찾은 후 CAS로 새로운 노드를 삽입하는 방법이다.

이러한 Harris 알고리즘의 한 예인 삭제 연산에 대해서 설명하면 그림 2.17과 같다. 시간 순서대로 위에서 아래로 진행된다. 동시에 CORE#1이 노드 B를 삭제하고 CORE#2가 노드 C를 삭제한다면, Harris 링크드 리스트에서는 삭제되는 노드를 찾을 때까지 기다려야 한다.

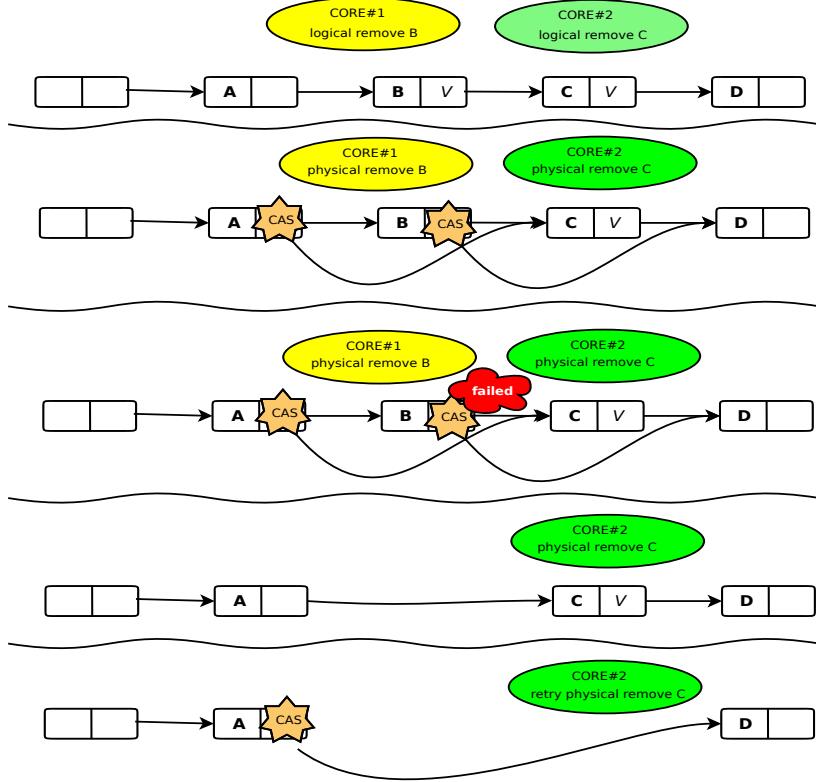


그림 2.17: Harris 삭제

제를 바로 수행하지 않고, 먼저 각 노드에 마킹을 한다. Harris 링크드 리스트 알고리즘은 이것을 **logical remove**라고 한다. 다음으로 CORE#1과 CORE#2가 동시에 CAS 연산을 사용하여 삭제를 하면, CORE#2의 오래된 값이 CORE#1에 의해 변경되었기 때문에 이 순간 CAS 실패가 발생하다. CAS 실패에 의해 논리적으로 삭제가 되었지만 아직 물리적으로 노드가 남아 있는 상태가 되었기 때문에, Harris 리스트는 CAS가 실패하면 처음부터 다시 순회하고, 마킹된 노드를 다시 CAS 연산을 사용해 제거한다. Harris 리스트의 오버헤드는 CAS

연산, `logical remove`에 따른 전역 변수의 수정, 그리고 수정된 노드들을 각 코어들이 CAS 실패 할 때마다 다시 순회를 함에 따라 캐시 일관성 트래픽이 많이 발생하여 성능에 문제가 있다.

제 3 장 논문에서 해결하고자 하는 구체적인 문제

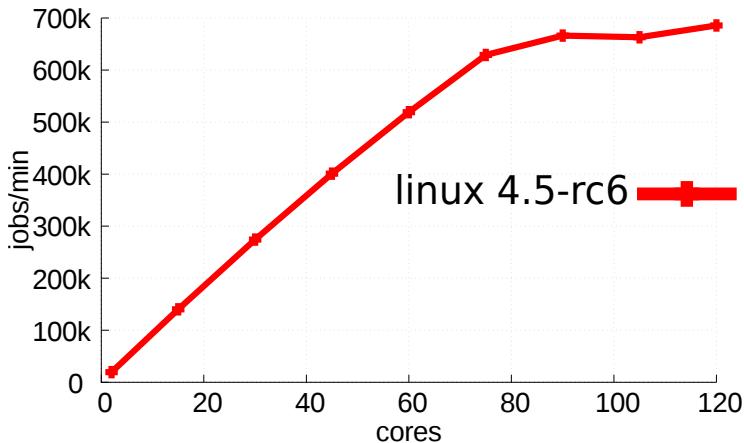


그림 3.1: AIM7-multiuser 성능 확장성

운영체제 커널의 병렬화(Parallelism)는 시스템 전체의 병렬화에서 가장 중요한 부분이다. 만약에 커널이 확장성이 없으면, 그 위에 동작하는 응용프로그램들도 역시 확장성이 없게 된다 [CKZ⁺13] [BWCC⁺08]. 우리는 이처럼 중요한 운영체제 커널 중 멀티코어에 최적화된 리눅스 커널의 확장성을 분석하기 위해 AIM7-multiuser 벤치마크를 사용하였다. AIM7은 최근에도 성능 확장성을 위해 연구 진영과 리눅스 커널 커뮤니티 진영에서 활발히 사용되고 있는 벤치마크 중 하나이다 [Bue14b] [BN14]. AIM7-multiuser 워크로드는 동시에 많은 프로세스를 생성하며 디스크 파일(Disk File) 연산, 가상 메모리(Virtual Memory) 연산, 파이프(Pipe), I/O(Input/Output) 그리고 수학 연산과 함께 수행한다. 우리는 파일 시스템의 성능 확장성을 최소화하기 위해, `tmpfs`(Linux temp file system)를 사용하였다. 실험 결과 75코어까지 확장성을 가지나, 그

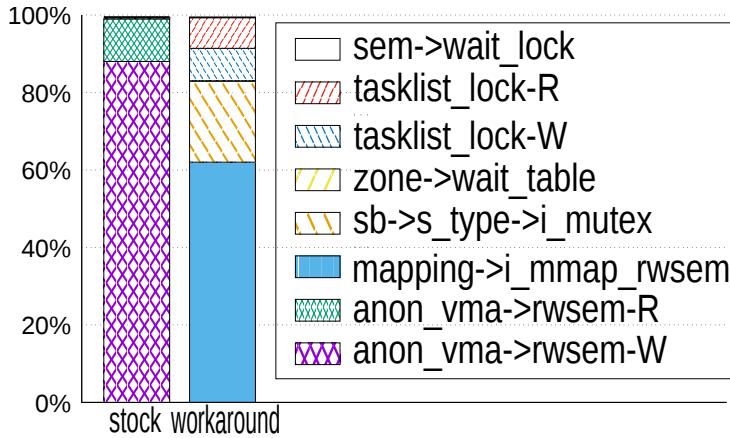


그림 3.2: 120코어에서 락 때문에 기다리는 시간

이후에서는 확장성이 떨어져 완만한 그래프를 보이는 문제점을 가진다.

우리는 성능 확장성의 근본적인 문제를 분석하기 위해, 리눅스의 `lock_stat` [LOC]를 이용하여 120코어 부분에 락 경합을 분석하였다. `lock_stat`은 리눅스 커널에 있는 락 프로파일러(Profiler)이며, 락을 얻기 위해 스레드가 얼마나 대기하였는지에 대한 대기 시간을 결과로 보여준다. AIM7 벤치마크를 동작 시키고 120코어에서 락 경합을 분석 해보면, 그림 3.2과 같은 결과를 얻는다. 실험 결과 AIM7 벤치마크는 익명(Anonymous) VMA(Virtual Memory Address)에서 상당히 많은 쓰기 락 경합이 발생한다. 이것은 수 많은 `fork`에 의해 프로세스를 생성하면서 발생하는 락 경합 문제이다. 리눅스가 `fork()`, `exit()`, `mmap()` 시스템 콜(System Call)을 사용할 때 페이지(Page) 정보를 업데이트를 하게 되는데, 이 때 역 페이지 매핑(Reversers Page Mapping)의 연산이 이루어지고, 동시에 락에 의해 스레드들은 직렬화가 된다.

다음으로 우리는 익명 역 매핑의 락 경합을 줄이기 위해, 임시로 `fork`에서 익명 역 매핑을 호출하는 부분과 읽기 연산과 관련 있는 페이지 스왑(Page Swap)과 관련된 코드를 삭제하고, 다시 락 경합을 분석하였다. 익명 역 매핑

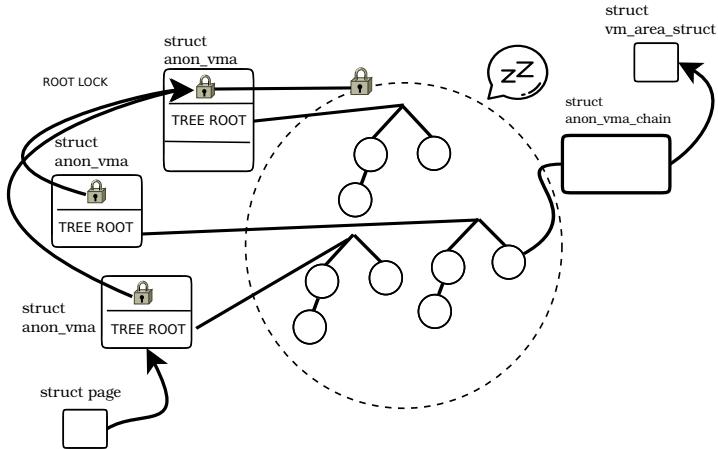


그림 3.3: 익명 역 매핑의 문제

관련 기능을 제거하면, 그 동안 상대적으로 가려졌던 파일 역 매핑에서 많은 락 경합이 발생되었다. 본 연구의 분석 결과 `fork`의 확장성 문제를 야기하는 것은 둘 중 하나가 아니라, 익명 역 매핑, 파일 역 매핑 둘 모두 문제를 야기한다고 볼 수 있다.

먼저 익명 역 매핑의 락 경합 문제는 그림 3.3이 보여준다. 그림은 물리적인 메모리 `struct page`에서 시작하여 그림의 오른쪽 상단의 가상 메모리 영역인 `struct vm_area_struct`를 효율적으로 찾기 위한 과정을 보여준다. 여기서 `struct anon_vma_chain`들은 모두 트리로 관리가 되며, 이 트리의 루트는 `struct anon_vma`가 보관한다. 모든 트리에 대한 연산은 `struct anon_vma`가 가지고 있는 최상의 부모의 락에 의해 보호가 된다. 따라서 `struct anon_vma`의 모든 자식들은 모두 최상의 부모의 락 때문에 보호된다. 이것은 자식들의 트리 연산을 위해 접근하면 모두 블락에 걸리는 문제를 가진다. 또한 파일 역 매핑의 락 경합 문제는 그림 3.4이 보이듯이 익명 역 매핑 보다는 적지만, 트리에 접근하기 위해서는 `struct address_space`의 락에 의해 블락이

걸린다.

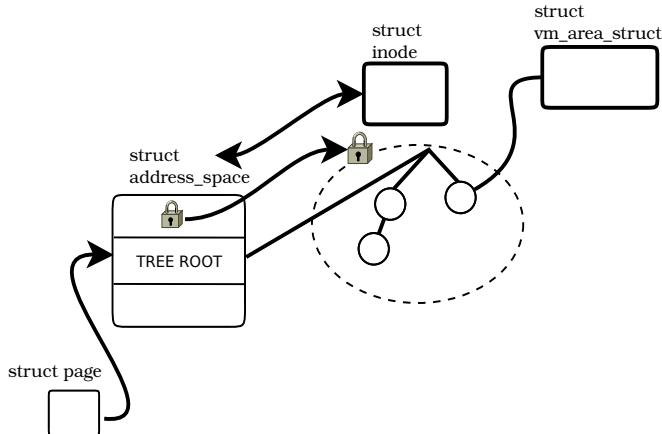


그림 3.4: 파일 역 매핑의 문제

익명 역 페이지 매핑은 리눅스 커뮤니티에서 잘 알려진 락 경합 문제 [AK11]이고, 파일 페이지 역 매핑에 대한 락 경합 문제는 S. Boyd-Wickizer가 OpLog 논문을 통해 `fork`의 확장성 문제의 중요한 원인으로 제시한 부분이다. 본 연구에서는 익명 역 매핑과 파일 역 매핑 두 가지 모두 개선해야지 `fork`의 성능 확장성이 향상 된다는 것을 분석하였다.

```

anon_vma->rwsem-W: 26070201 26990065 0.06 2004649.76 636301175165.4
anon_vma->rwsem-R: 358821 569702 0.16 1995132.80 79666356549.93
-----
anon_vma->rwsem 8549431 [<fffffff811be9c6>] unlink_anon_vmas+0x96/0x1d0
anon_vma->rwsem 6022485 [<fffffff811bedae>] anon_vma_fork+0xde/0x130
anon_vma->rwsem 9424646 [<fffffff811beb93>] anon_vma_clone+0x93/0x1d0
anon_vma->rwsem 2989201 [<fffffff811be4da>] _put_anon_vma+0x2a/0xa0
-----
anon_vma->rwsem 7487361 [<fffffff811be9c6>] unlink_anon_vmas+0x96/0x1d0
anon_vma->rwsem 12649795 [<fffffff811beb93>] anon_vma_clone+0x93/0x1d0
anon_vma->rwsem 1988738 [<fffffff811bedae>] anon_vma_fork+0xde/0x130
anon_vma->rwsem 1235 [<fffffff811b7a27>] vma_adjust+0x147/0x7b0

```

그림 3.5: 120코어에서의 lock_stat 결과 분석

락을 호출하는 함수들을 분석해보면 그림 3.5과 같다. 경합이 발생되는 함

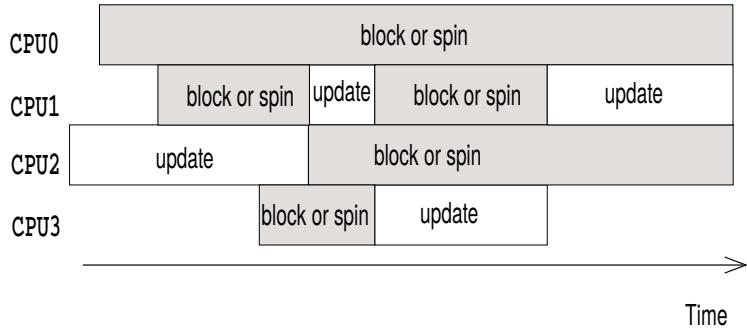


그림 3.6: 업데이트 직렬화의 문제

수(`unlink_anon_vma`, `anon_vma_fork`, `anon_vma_clone`)들의 특징을 보면 대부분 자료구조 업데이트 연산을 수행하는 함수들이다. 결국 높은 업데이트 비율이 때문에 락 경합이 많이 발생한 것이다. 업데이트 락 경합의 문제점은 그림 3.6와 같이 어떠한 동기화 기법을 사용해도 결국 업데이트 연산에서는 직렬화가 된다는 것이다.

이처럼 높은 업데이트 비율 때문에 발생하는 업데이트 직렬화 문제를 해결하기 위해 그동안 여러 방법이 제안되었다. 연구된 방법들은 논블락킹 알고리즘을 이용하는 방식과 로그 기반 알고리즘을 사용하는 방법이 있다. 논블락킹 알고리즘들은 하드웨어 동기화 연산들을 활용하여 락과 같은 동기화 메커니즘 없이 업데이트와 읽기 연산을 수행하는 방법이다. 예를 들어, 논블락킹 알고리즘들은 업데이트 연산을 수행할 때, 업데이트를 원자적인 CAS(Compare And Swap) 명령으로 전역 변수가 변경되었는지 확인한 후 수정하는 일을 수행한다. 만약 다른 스레드들에 의해 전역변수가 수정되었다면 CAS 연산은

실패되고, 업데이트 연산은 처음 부터 다시 수행된다. 결국 다른 스레드가 같은 메모리 주소의 내용을 변경을 안 할때까지 CAS를 이용해 반복 적으로 확인하는 방법으로 동시적 업데이트를 보장한다. 하지만 이러한 방법도 결국 공유 메모리 주소에 다수의 스레드가 CAS로 접근하여 병목 현상이 생긴다. 이것은 결국 캐시 일관성 트래픽을 만든다 [BWKMZ14]. 최근에는 이처럼 캐시 일관성 트래픽 문제를 발생 시키는 연산을 줄인 로그 기반 방법들이 연구되고 있다.

로그 기반 알고리즘은 업데이트 비율이 많은 자료구조에 적합한 알고리즘이다. 로그 기반 알고리즘은 락을 피하기 위해 업데이트 연산이 발생하면, 자료구조의 업데이트 연산(삽입 또는 삭제)을 함수 인자(Argument)와 함께 저장하고, 주기적 또는 읽기 연산이 수행되기 전에 그 동안 저장된 로그를 수행하는 방법이다. 이러한 로그 기반 방법은 마치 CoW(Copy on Write)와 유사하다. 즉, 읽기 연산에 저장된 로그가 수행됨으로 읽기가 간헐적으로 수행되는 자료구조에 적합한 방법이다.

이처럼 업데이트 비율이 많은 자료구조를 위한 로그 기반 방법은 총 4 가지의 장점을 가진다. 첫째, 업데이트가 수행하는 시점 즉 로그를 저장하는 순간에는 락이 필요 없다. 따라서 락 자체가 가지고 있는 캐시 일관성 오버헤드를 줄일 수 있다. 둘째로, 저장된 순차적인 업데이트 명령을 하나의 코어에서 수행하기 때문에, 캐시 지역성이 높아진다. 셋째, 큰 수정 없이 기존 여러 자료구조(Tree, List)에 쉽게 적용할 수 있는 장점이 있다. 마지막으로 저장된 로그를 실제 수행하지 않고, 여러 가지 최적화 방법을 사용하여 적은 명령으로 로그를 줄일 수 있다. LDU도 로그 기반 방법을 따른다. 그러므로 앞에서 설명한 로그 기반 방법의 장점을 모두 가짐과 동시에 업데이트 순간 삭제 가능한 로그를 지우는 최적화 방법으로 성능이 향상된다.

제 4 장 로그기반 동시적 업데이트 방법

4.1 설계

LDU는 리눅스 커널의 높은 업데이트 비율을 가진 자료구조의 확장성 문제를 해결하기 위한 동기화 방법이다. LDU는 최소한의 하드웨어 동기화 기법을 사용한 로그 기반 방법 중 하나이다. 기존 연구된 타임스탬프 카운터 기반의 퍼코어 로그를 활용한 동시적 업데이트 방법은 캐시 일관성 문제를 완벽히 제거할 수 있는 장점을 가지지만, 대부분 *Clock Source*가 다른 NUMA 머신으로 구성되어 있는 매니코어 시스템에서는 아직 타임 *Clock Skew* 등이 발생할 가능성이 높기 때문에 연산의 순서가 변경될 문제가 있다. 또한 현실적으로 하드웨어적으로 동기화 타임스탬프는 NUMA 기반의 매니코어 시스템에 존재하지 않는 것이 문제이다.

이러한 문제를 해결하기 위해, LDU는 동기화된 타임스탬프 카운터를 이용하지 않고 로그 기반 방식의 방법과 최소한의 원자적 동기화 기능을 이용하여 설계하였다. 따라서, LDU는 동기화된 타임스탬프 카운터를 사용하는 방식의 타임스탬프 카운터를 제거함과 동시에 캐시 일관성 트래픽을 최소화하였다. 이번 장에서는 이러한 LDU의 설계 부분에 대해서 설명한다.

4.1.1 접근법

먼저 LDU는 두 가지 특징 이용하여 설계를 하였다. 첫 번째 특징은 검색 자료구조 중에서 두 가지 연산이 서로 가환성(Commutativity)이 없는 연산이

라도 연산의 결과 순서가 크게 중요하지 않는 자료구조가 존재한다는 것이다. 예를 들어, 가령 각자 서로 다른 키를 가지고 있는 두 가지 오브젝트를 삽입하는 두 개의 연산이 있다고 가정한다면, 이 두 가지 오브젝트를 검색 자료구조에 넣을 때 이 두 가지 연산 중 어느 것이 먼저 삽입 되는 것은 문제가 없는 자료구조가 존재한다. 즉, 두 개의 오브젝트는 문제 없이 삽입이 되며, 그 결과는 같다 [McK15]. 하지만 두 연산이 같은 오브젝트를 대상으로 수행하는 연산이라면, 이것은 반드시 순서를 지켜야 한다는 것이다.

이러한 상황을 예를 들어 설명하기 위해, 삽입 연산은 원형과 플러스 모양인 \oplus 로 표시하고, 삭제 연산은 원형과 마이너스 모양인 \ominus 으로 표시하였다. 또한 특정 메모리에서 할당된 오브젝트들은 원안에 이름으로 구별하였다. 서로 다른 색과 다른 높낮이는 서로 다른 CPU를 의미한다. 예를 들어 CORE#2에서 삽입 연산을 수행하는 오브젝트 B는 $\textcolor{teal}{B}$ 과 같다.

$$\oplus \textcolor{red}{A}, \oplus \textcolor{teal}{B}, \oplus \textcolor{blue}{C}, \ominus \textcolor{red}{A}, \ominus \textcolor{blue}{C}, \oplus \textcolor{red}{A}, \oplus \textcolor{blue}{C}, \ominus \textcolor{red}{C}$$

위의 연산은 5개의 삽입 연산들과 3개의 삭제 연산 그리고 3개의 CPU 그리고 3개의 오브젝트를 의미한다. 여기서 같은 오브젝트에 대해서 수행하는 $\oplus \textcolor{red}{A}$ 와 $\ominus \textcolor{red}{A}$ 는 연산 순서가 중요한 로그이며 반드시 순서대로 실행되어야 한다. LDU는 이러한 연산 순서가 중요한 연산들을 업데이트 순간에 삭제하는 방법을 이용한다. 그렇게 함으로써 동기화된 타임 스템프 카운터의 필요성을 제거하였다. 한 가지 더 중요한 사실은 이처럼 순서가 중요한 로그들은 삭제되어도 상관 없는 로그이다. 즉 실행 결과는 같다. 예를 들어, 삽입-삭제 연산 또는 삭제-삽입 연산의 경우, $\oplus \textcolor{red}{A} \ominus \textcolor{red}{A}$, $\oplus \textcolor{blue}{C} \ominus \textcolor{blue}{C}$ 그리고 $\oplus \textcolor{blue}{C} \ominus \textcolor{red}{C}$ 들은 리더가 수행하기 전에 취소되어도 상관없는 연산들이다. 따라서 남은 로그인

$$\oplus \textcolor{teal}{B}, \oplus \textcolor{red}{A}$$

로그들은 연산 순서가 중요하지 않는 로그이다. 이처럼 LDU는 업데이트 연산이 발생하면 연산 순서가 중요한 연산들은 업데이트 순간 제거하는 방법을

사용하여 로그를 삭제하였다.

커널에서 사용하는 자료구조의 두 번째 특징은 업데이트 연산은 특정한 순서를 가지고 있다. 리눅스 커널의 업데이트 연산은 응용프로그램에서 사용되는 자료구조의 연산과는 다르게 같은 오브젝트(메모리에서 할당 받은 오브젝트)에 대해서 삽입 연산이 발생하면, 같은 오브젝트를 사용하는 다음 연산은 반드시 삭제 연산이 발생하는 특징을 가지고 있다. 그 이유는 커널의 자료구조 연산은 연산 내부에서 검색(Search), 할당(Alloc) 그리고 해제(Free)가 이루어 지지 않고, 함수 외부에서 이루어지는 특징을 가지기 때문이다. 이러한 구조 때문에 검색이 업데이트 함수 외부에서 호출된다. 결국 커널에서 업데이트 연산은 삭제-삭제 순서 또는 삽입-삽입 연산 순서는 발생하지 않는다. 만약에 연산 순서가 잘못 작성되어 삭제-삭제 연산 순서가 발생하면, 두 번째 삭제 연산은 `free`가 병렬로 수행되어 크래쉬(Crash)가 발생할 가능성이 있다.

LDU는 두 가지 특징을 이용하여 연산의 순서가 중요한 연산만 업데이트 순간 하드웨어 동기화 연산을 사용하여 제거하였다. 즉 만약 같은 오브젝트에 대해서 삽입과 삭제가 발생하였으면, 같은 오브젝트에 대해서, 삽입 연산과 삭제 연산에 대한 로그를 업데이트 시점에 바로 삭제하였다. 동기화된 타임 스템프 카운터 기반의 OpLog도 로그 삭제 방법 수행하여 최적화를 하였으나, 연산에 대한 로그가 서로 다른 코어에 존재하는 경우에 로그를 반드시 병합한 후 삭제를 해야 한다. 따라서 읽기 연산하기 전에 수행되는 며징에 대한 오버헤드가 심해져, 읽기 연산이 지연되는 현상이 발생한다. 하지만 LDU는 비록 업데이트 순간 하드웨어 동기화 명령어를 이용하였기 때문에, 비록 캐시 일관성 문제를 발생 시키지만, 리더가 수행하기 전 로그를 병합하는 속도를 향상 시켜 리더가 수행될 때 로그를 적용하는 것 때문에 지연되는 현상을 줄일 수 있다.

업데이트 순간 로그를 지우는 방법은 공유 메모리 시스템의 스왑(SWAP) 명령어를 사용한다. 이를 위해, LDU는 모든 오브젝트에 상태 플래그와 같이

삽입과 삭제의 마크 필드를 추가하여 업데이트 시점에 로그를 삭제하였다. 예를 들어, 만약 같은 오브젝트에 삽입-삭제 연산이 수행될 경우 처음 삽입 연산에는 삽입에 대한 마크 필드에 표시하고 큐에 저장한다. 다음 삭제 연산부터는 로그를 큐에 저장하지 않고, 삽입에 표시한 마크 필드에 표시한 값만 원자적으로 지워주는 방식으로 로그를 삭제한다. 다음으로 LDU는 로그를 적용할 때, 비록 큐 안에 로그가 존재하더라도, 마크 필드가 표시된 로그만 적용하는 방법을 사용한다. 이것은 스왑이라는 상대적으로 가벼운 연산과 상대적으로 덜 공유하는 개별적인 공유 오브젝트의 마크 필드를 사용해서, 순서가 중요한 연산을 제거할 뿐만 아니라, 동시에 실제 업데이트 연산을 수행하지 않고 로그를 바로 지워주는 효과를 가질 수 있다.

업데이트 시점에 로그를 지우는 방법은 단순히 상태 변수를 사용하였기 때문에, 여전히 큐에는 해당 로그가 남아 있다. 따라서 LDU는 업데이트 순간 삭제되었더라도, 같은 오브젝트에 대해서 업데이트 연산이 도착하면 단순히 상태 변수를 수정하여 큐에 들어가 있는 로그를 재활용한다. 예를 들어 같은 오브젝트에 대해서 삽입-삭제-삽입 순서로 업데이트가 수행될 경우, 세 번째 삽입 연산은 큐에 들어가 있지만, 단순히 마킹 플래그만 수정된(업데이트 시점에 지워진 로그이기 때문에) 상태로 남아 있다. 따라서 삽입에 대한 마크 필드가 *false*로 표시된다. 즉 LDU는 다음 삽입 연산에 대해서는 새로운 로그를 생성하여 큐에 넣지 않고, 기존 만들어진 오브젝트의 마크 필드만 변경하여 기존 로그를 재활용 하도록 하였다.

LDU는 로그 때문에 불필요하게 발생하는 메모리 낭비를 방지하고, 끝없이 증가하는 상황을 방지하기 위해 로그를 주기적으로 적용한다. 따라서 LDU는 주기적으로 로그를 적용함으로 로그가 쌓여서 발생하는 메모리 낭비를 줄인다. 이것은 OpLog의 배치 업데이트(*batching updates*)와 Flat combining의 병합 스레드(*combiner thread*)와 비슷하며, 하나의 스레드가 업데이트 연산을 수행하므로 캐시 지역성(*cache locality*)이 높아지는 장점을 가질 수 있다.

LDU는 보다 다양한 데이터 구조를 지원하기 위해, 퍼코어 또는 전역 큐 이용할 수 있도록 설계되었다. 그 이유는 데이터 구조 특성에 따라 퍼코어 구조에 적당한 자료구조가 있고, 전역 큐가 적당한 데이터 구조가 있기 때문이다. 먼저 LDU의 퍼코어 큐는 큐에 로그를 저장할 때, 글로벌 헤드 포인터에 대한 CAS 연산들을 완전히 제거할 수 있는 장점을 가진다. 반면에 이것은 전형적인 퍼코어 큐를 방법의 단점인 메모리 관리 코드에 대한 복잡도가 증가하고, 메모리 사용량도 증가 되는 문제점을 가진다. 이를 보완하기 위해 LDU는 전역 큐도 함께 지원한다. LDU의 전역 큐의 장점은 메모리 사용량도 줄일 뿐만 아니라 어떠한 자료구조라도 쉽게 적용 가능하다는 것이다.

LDU의 로그의 저장은 논블락킹 큐를 이용하여 저장한다. 그 이유는 전역 또는 퍼코어 락 없이 수행될 수 있기 때문이다. 논블락킹 큐 중에 LDU는 헤드 포인터에 대한 CAS 연산을 최대한 줄인 다중 생산자 단일 소비자(Multiple Producers and Single Consumer)에 활용될 수 있는 큐를 이용하였다. 이 큐는 다른 논블락킹 리스트들과 다르게, 삽입 연산을 항상 처음 노드에 삽입함에 따라, CAS가 발생하는 횟수를 상대적으로 줄일 수 있다. 게다가 로그를 적용하는 부분에서 단일 소비자(Single Consumer)만 고려했기 때문에, 삭제를 위한 복잡한 알고리즘이 필요 없다. 예를 들어 단일 소비자(Single Consumer)는 연산 로그 전체를 얻기 위해, 스왑 명령을 사용하여 헤드 포인터를 널(NULL)로 바꾸어 원자적으로 제거한다.

4.1.2 실행 예

그림 4.1는 LDU가 퍼코어 큐와 전역 큐를 사용하여 수행되는 예를 보여준다. 높은 업데이트 비율을 가지는 자료구조와 함께, 동시적 지연 업데이트 방법을 설명하고, 7개의 업데이트 연산들이 읽기 연산 전에 어떻게 동시적으로 수행되는지를 보여준다. 업데이트 연산의 순서는 다음과 같다.

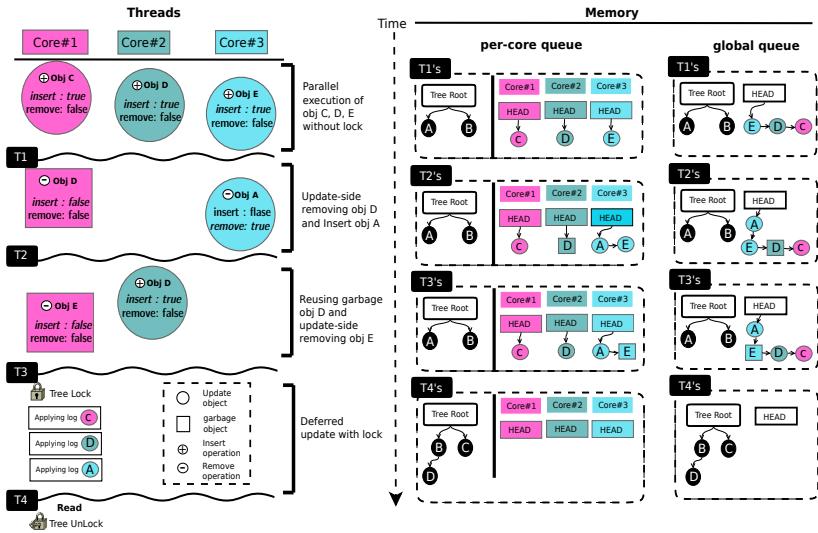


그림 4.1: 7개의 업데이트 연산과 1개의 리드 연산에 대한 LDU 예.

$\oplus C, \oplus D, \oplus E, \ominus D, \ominus A, \oplus D, \ominus E$.

- . 우리는 LDU를 설명하기 위해서 앞 절에서 사용한 심볼에 사각형 모양을 추가하였다. 즉, 오브젝트 D가 마크필드는 *false*이나 큐에는 여전히 존재하는 오브젝트면 **D**로 표시한다.

이 그림에서 실행 순서는 위에서 아래로 이루어진다. 그림 왼쪽에 있는 것은 CPU의 연산들을 보여주고 오른쪽에 있는 것은 특정한 시간에 메모리에 존재하는 자료구조의 내용에 대해서 보여준다. 초기 트리 자료구조에는 오브젝트 **A**와 **B**가 들어 있고 큐는 비어 있게 된다. 그림에서 Core#1, Core#2 그리고 Core#3은 퍼코어 또는 전역 큐에 동시적 업데이트 연산을 수행될 수 있다. 따라서 $\oplus C, \oplus D$ 그리고 $\oplus E$ 는 락이 없이 수행된다.

LDU는 연산에 대한 로그를 저장하기 위해 논블락킹 큐를 사용하기 때문에, 이 작업에는 업데이트 락이 필요 없다. 따라서 모든 스레드는 락에 대한

경쟁 없이 동시적으로 수행된다. T1 시점이 되면, 트리는 여전히 오브젝트 A과 B이 존재한다. 그리고 퍼코어 큐와 전역 큐는 오브젝트 $\oplus C$, $\oplus D$ 그리고 $\oplus E$ 가 보관되고, 퍼코어 큐는 퍼코어 메모리에 각각 구별되어 로그가 저장된다.

다음 연산들은 $\ominus D$ 과 $\ominus A$ 이며, 먼저 $\ominus D$ 연산이 실행이 되면, LDU는 새롭게 로그를 생성하여 큐에 로그를 넣지 않고, 원자적으로 오브젝트에 있는 마크 필드를 수정한다. 그리고 $\ominus A$ 은 새로운 연산이기 때문에 큐에 바로 저장한다. T2 시점이 되면, 퍼코어 큐와 전역 큐에는 $\oplus C$, $\oplus D$, $\oplus E$ 그리고 $\ominus A$ 로그들이 저장된다. 이 시점에서는 오브젝트 D의 삽입에 대한 상태 변수인 마크 필드는 *false*이다. 이 로그는 업데이트 시점에 삭제된 로그를 의미한다.

마지막 연산들은 $\oplus D$, $\ominus E$ 이다. LDU는 원자적 스왑을 사용하여 큐에 있는 로그를 새롭게 생성하지 않고 기존 로그를 다시 재활용한다. 그러므로, 업데이트 순간 로그 D는 D로 바뀌고, 그리고 로그 E는 E로 수정된다. T3 시점이 되면, 퍼코어 큐에는 $\oplus C$, $\oplus D$, $\ominus A$ 그리고 $\oplus E$ 가 저장된다. 다음으로, 읽기 함수가 수행되기 전에 트리의 연산들을 보호하기 위해서, 상호배제 기반의 트리 락이 필요하다. 따라서 LDU는 락을 수행하고, 큐에 저장되어 있는 업데이트 연산들을 단일 스레드에서 모두 수행한다. 이 때 수행될 연산들은 마크 필드가 *true*로 표시된 로그들이다. 그러므로, 연산 $\oplus C$, $\oplus D$ 그리고 $\ominus A$ 들이 수행되며 마크 필드가 *false*인 로그인 $\oplus E$ 는 수행되지 않는다. T5시점이 되면, 트리는 B, C 그리고 D가 존재하게되며, 최종적으로 리더는 결국 일관성 있는 데이터를 읽게 된다.

```

1  bool ldu_logical_insert(struct object_struct *obj, void *head) {
2      // Phase 1 : update-side removing logs
3      if (SWAP(&obj->ldu.remove.mark, false) == false) {
4          obj->ldu.insert.mark = true;
5          // Phase 2 : reusing garbage log
6          if (!TEST_AND_SET_BIT(LDU_INSERT, &obj->ldu.used)) {
7              // Phase 3(slow-path): insert log to queue
8              // ... : save argument and operation
9              ldu_insert_queue(head, log);
10         }
11     }
12 }
```

그림 4.2: LDU의 동시적 삽입에 대한 알고리즘.

```

1  bool ldu_logical_remove(struct object_struct *obj, void *head) {
2      // Phase 1 : update-side removing logs
3      if (SWAP(&obj->ldu.insert.mark, false) == false) {
4          obj->ldu.remove.mark = true;
5          // Phase 2 : reusing garbage log
6          if (!TEST_AND_SET_BIT(LDU_REMOVE, &obj->ldu.used)) {
7              // Phase 3(slow-path): insert log to queue
8              // ... : save argument and operation
9              ldu_insert_queue(head, log);
10         }
11     }
12 }
```

그림 4.3: LDU의 동시적 삭제에 대한 알고리즘.

4.1.3 알고리즘

로그 삽입

그림 4.2과 4.3는 동시적 업데이트를 수행하는 함수에 대해서 보여준다. 동시적 업데이트 함수는 3가지 단계로 구분된다. 첫 번째 단계는 체크 단계이며, 입력으로 받은 오브젝트가 취소 가능한 오브젝트인지 아닌지 확인을 한다 (Line 3). 또한 이 코드는 리더에 의해 아니면 주기적인 함수에 의해 언제든지 `synchronize` 함수가 동시에 호출될 수 있다.

따라서 이 단계에서는 반드시 원자적 명령어인 스왑을 사용한다. 그리고 만약 그에 상응하는 마크 필드가 `true`라면 그것에 대한 마크 필드는 스왑 명령어로 `false`로 수정한다. 두 번째 단계에서는 로그가 이미 큐에 들어가 있는 로그인지 아닌지 체크를 한다(Line 6). 만약 그렇다면, 마크 필드는 이미 `true`로 마크가 되었기 때문에(Line 4), 이 함수는 바로 종료한다. 마지막 단계에서는, 만약 해당연산의 로그가 처음 사용된 로그(Line 9)이면 로그는 논블락킹 큐에 저장한다.

로그 적용

그림 4.7는 연산에 대한 로그들을 원본 자료구조에 적용하는 지연 업데이트 함수를 보여준다. `synchronize` 함수는 읽기 전에 호출되거나 주기적으로 호출되는 타이머 핸들러(timer handler)에 의해 호출된다. 그 이유는 무한정 로그의 사이즈가 커지는 문제를 방지하기 위해서이다. `synchronize` 함수는 반드시 오브젝트의 락을 사용하여 반드시 잠금 상태로 되어 있어야 한다. 즉 `synchronize` 함수가 수행하기 전에 반드시 락을 잡그는 함수가 호출되어야 한다. 따라서 이 함수는 락에 의해 단일 소비자로 수행된다. 이 방법은 OpLog의 배치 업데이트(batching updates)와 FC의 컴바이너 스레드(com-

```

1 void synchronize_ldu(void *head)
2 {
3     entry = SWAP(&head->first, NULL);
4     //iteration all logs
5     for_each_all_logs(log, entry, next) {
6         //... : get log's arguments
7         //atomic swap due to update-side removing
8         if (SWAP(&log->mark, false) == true)
9             ldu_apply_log(log->op_num, log->args);
10        CLEAR_BIT(log->op_num, &obj->ldu.used);
11        // once again check due to reusing garbage logs
12        if (SWAP(&log->mark, false) == true)
13            ldu_apply_log(log->op_num, log->args);
14    }
15 }

```

그림 4.4: 로그를 적용하는 알고리즘.

biner thread)와 유사한 일을 수행한다. `synchronize` 함수는 제일 먼저 큐의 헤드 포인터를 원자 적인 스왑 명령(Line 3)을 이용하여 얻는다. LDU는 주기적으로 로그의 큐의 로그들을 적용하기 때문에, LDU의 업데이트 연산들은 `synchronize` 함수와 동시에 수행될 수 있다. 그러므로 원본 자료구조에 적용하기 전에 마크필드는 *false*로 설정된다(Line 8,9). 또한 사용이 끝나면 해당 로그를 삭제하기 위한 사용 플래그는 *false*로 설정된다. 이것은 이 오브젝트가 큐에 포함되어 있지 않는다는 것을 의미한다(Line 10). `synchronize` 함수는 한 번 더 마크 필드가 적용하는 과정(Line 8)과 로그를 재활용하는 과정(Line 10)에서 누군가 로그를 수정하였는지 다시 한번 더 체크를 한다(Line 12,13).

4.2 리눅스 커널에 적용

이번 장은 리눅스 커널의 업데이트 직렬화에 대한 문제를 풀기 위해, 어떻게 LDU를 리눅스 가상 메모리 시스템에 적용했는지에 대해 설명한다. 이러한 리눅스 커널의 가상 메모리 시스템은 리눅스 커널에서 가장 복잡한 부분이다. 본 장에서는 이와 같이 복잡한 가상 메모리 시스템과 구현적인 내용을 다룬다.

리눅스 역 매핑(RMAP)은 커널 메모리 관리 메커니즘(Mechanism) 중 하나이다. 이것은 익명 역 매핑과 파일 역 매핑으로 구성되며 업데이트 비율이 높은 자료구조이다. 이러한 두 가지 RMAP은 리눅스의 가상 주소(VMAs)들을 관리하고, 이것은 나중에 물리 주소(Physical Address)를 가상 주소로 변환 할 때 이용된다. RMAP은 프로세스 간 공유하는 전역 자원(Global Resource)이다. 이러한 전역 자원인 RMAP은 인터벌 트리(Interval Tree)에 의해 관리된다. 공유 자원을 보호하기 위해, 리눅스는 읽기-쓰기 세마포어(Reader-Writer Semaphore)를 이용하고 있다. 이러한 이유로 결국 동시적으로 많은 프로세스가 생성되면 읽기-쓰기 세마포에 때문에 병목 현상이 발생 된다. 그 이유는 RMAP의 업데이트 연산들은 병렬로 실행되지 못하고, 락 자체가 캐시 커뮤니케이션 오버헤드를 가져오기 때문이다.

이와 반대로, RMAP의 읽기 연산은 물리 페이지(Physical Page)가 디스크로 옮겨질 때, 다른 CPU로 옮겨질 때, 그리고 파일 사이즈를 줄일 때 간헐적으로 발생한다. 이처럼, RMAP은 Update-heavy 자료구조이다.

4.2.1 익명 역 매핑

그림 4.5은 익명 RMAP에 대한 자료구조를 보여준다. 프로세스가 자식을 만들 때, 부모의 익명 메모리 체인(AVC)은 자식에게 복사한다. 그리고 새로운 익명 가상 메모리(`struct anon_vma`)는 생성되고, 프로세스가 동시적으로 자

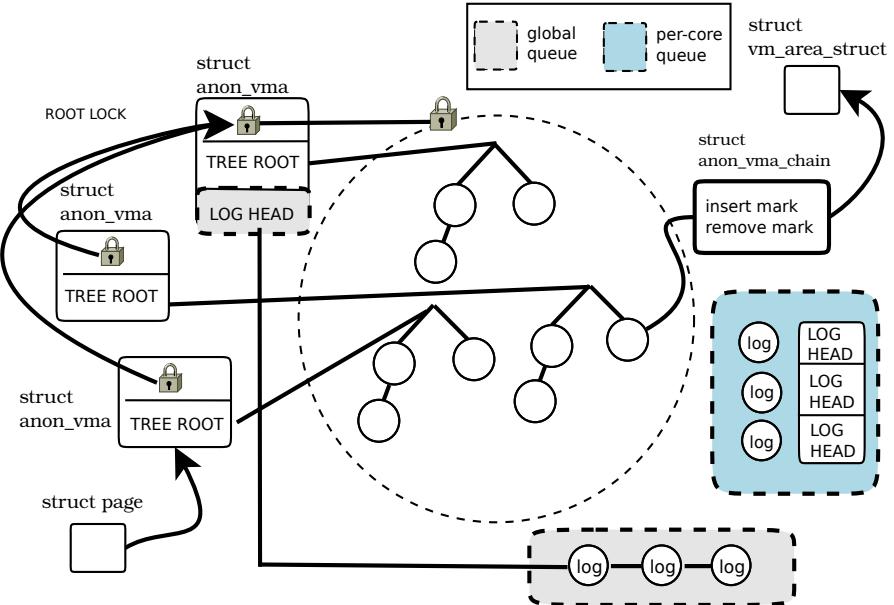


그림 4.5: 익명 역 매핑에 LDU를 적용한 그림.

식 프로세스를 만들 때, 더 복잡한 익명 RMAP의 자료구조는 생성된다. 또한 익명 RMAP은 리눅스 커널에서 복잡한 자료구조 중 하나이다 [Cor10]. 여기서 익명 RMAP은 자식 프로세스간 AVC를 공유하기 때문에 루트(root)의 락을 사용한다. 따라서 이러한 루트 락은 락 경합 문제를 야기한다 [AK11].

락 경합에 대한 문제점을 제거하기 위해서, 우리는 개별적인 오브젝트 (`struct anon_vma`)에 삽입과 삭제에 대한 마크 필드를 추가하였다. 그리고 우리는 업데이트 순간 로그를 지우는 기술을 구현하였다.

여기서 로그 큐 헤더에 대한 위치를 이해하는 것은 중요하다. 앞에서 설명한 봄과 같이, 익명 RMAP은 루트의 락을 사용하기 때문에, 퍼코어 큐 버전의 LDU는 퍼코어 메모리에 루트의 정보와 함께 저장하고, 전역 큐의 경우에는 루트 자료구조인 `struct anon_vma`에 저장한다. 이와 같이 LDU의 전역 큐는

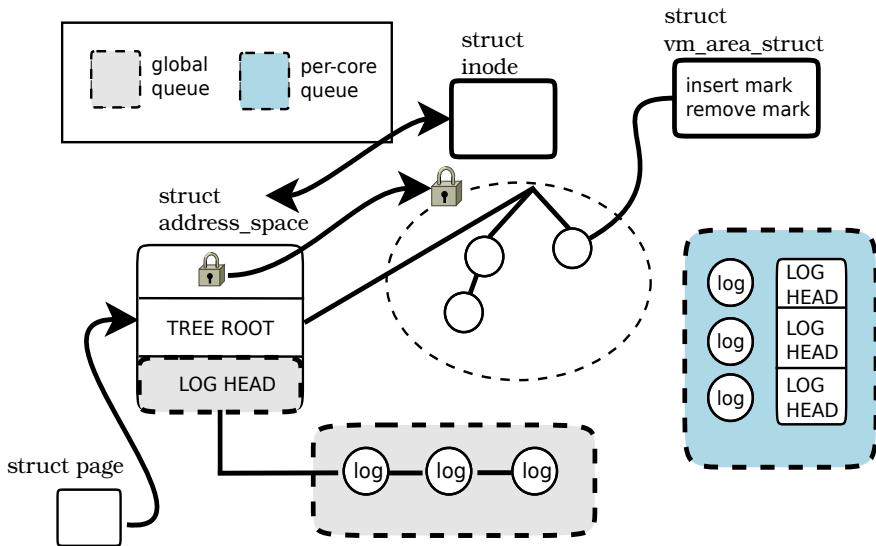


그림 4.6: 파일 역 매핑에 LDU를 적용한 그림.

복잡하지 않는 동기화 기법이기 때문에 프로그래머의 노력이 많이 필요하지 않는다. 따라서 원본 자료구조를 많이 수정하지 않는다.

4.2.2 파일 역 매핑

그림 4.6은 파일에 대한 RMAP을 보여준다. 물리적 주소를 가상 주소로 변경하기 위해서, 페이지는 Address Space 오브젝트(**struct address_space**)를 가리키며, Address Space 오브젝트는 인터벌 트리를 이용하여 VMAs를 관리한다. 이러한 인터벌 트리는 프로세스간 공유하는 자원이다. **fork()** 그리고 **exit()**과 같은 시스템 콜은 VMAs에 대해서 동시적 업데이트를 수반하므로, 프로세스들이 동시에 많은 시스템 콜을 호출할 때, 파일 RMAP의 업데이트 연산 때문에 결국 직렬화가 된다.

LDU는 파일 RMAP 자료구조에 쉽게 적용될 수 있다. 예를 들어, LDU를 사용하기 위해 개발자는 로그 큐 헤더를 퍼코어 메모리에 저장하거나 아니면 원본 자료구조(`struct address_space`)에 저장하면 된다. 그리고 각각의 오브젝트(`struct vm_area_struct`)에 마크필드를 추가하면 된다. 그리고 개발자는 락 없이 업데이트 함수를 로깅 함수로 수정한다. 마지막으로 개발자는 `synchronize` 함수를 만들고, 이것을 읽기 연산 전에 호출되도록 수정하면 된다.

또한 그림 4.6은 LDU가 어떻게 전역 큐를 이용하는지를 보여준다. 전역 큐는 로그의 헤드 포인터가 인터벌 트리의 자료구조에 위치한다. 반면에, 퍼코어 큐는 헤드에 대한 메모리의 위치가 다르다. 따라서, 추가적인 퍼코어 큐에 대한 관리 방법이 필요하다.

4.2.3 자세한 구현 내용

LDU의 퍼코어 큐는 로그의 헤드 포인트 위치가 원본 자료구조와 분리되어 있다. 따라서 우리는 퍼코어 큐의 구현을 퍼코어 해시 테이블을 이용하였다. 이것은 각각의 오브젝트들을 구분 할 수 있게 해준다. 퍼코어 해쉬 테이블은 직접 사상 캐시(Direct-mapped Cache) 방법으로 구현하였다. 이것은 하나의 해시 버켓(Bucket)에는 오직 하나의 오브젝트만 존재하는 방법이다. 최근에 사용된 오브젝트가 다시 사용될 확률이 크기 때문에 이 방법을 사용하였다. 만약 해쉬 테이블이 충돌을 만나면, LDU는 충돌난 오브젝트를 해쉬 슬롯에서부터 내보낸다. 더욱이, 이러한 방법은 프로그래머의 추가적인 작업을 줄일 수 있다. 그 이유는 코드의 수정을 최소화할 수 있고 추가적인 락이 필요가 없기 때문이다. 하지만 퍼코어 해시 테이블은 해시 충돌에 따른 성능 오버헤드를 야기한다. 이러한 방법은 파일 RMAP(`struct address_space`)과 같은 적은 빈도수로 루트 오브젝트가 생성될 때 효율적이다. 반면에, 익명 RMAP은 극심하게 루트 오브젝트(`(struct anon_vma)`들을 생성하기 때문에, 이것

은 심한 해쉬 충돌 오버헤드를 발생 시킨다. 그러므로, 우리는 익명 RMAP과 같은 경우에는 오브젝트의 헤더를 구별하지 않았다. 그러나 이것은 추가적인 프로그래머의 작업과 전역 락이 필요하다.

우리는 새로운 자연 업데이트 알고리즘을 리눅스 4.5-rc6 커널에 구현하였고, 수정된 리눅스는 오픈소스로 이용할 수 있다. 구현 결과는 충분히 안정적이며, 리눅스의 테스트 프로젝트(Linux Test Project) [LTP] 중에서 가상 메모리, 스케줄러 그리고 파일과 관련된 테스트를 모두 통과하였다. 수정된 소스 코드의 라인 수는 LDU의 전역 큐 버전은 564라인을 수정하였고, LDU의 퍼코어 큐 버전은 807라인을 수정하였다. 이것은 퍼코어 버전이 전역 큐 버전에 비해 복잡하다는 것을 의미한다.

```

1  bool insert_log_per_core_queue(struct obj_root *root, struct ldu_node *log) {
2      slot = &get_cpu_var(obj_root_slot);
3      p = &slot->obj[hash_ptr(root, HASH_ORDER)];
4      empty = p->list.first;
5      if (!empty) { // is empty list?
6          ldu = log_entry(first, struct ldu, ll_node);
7          // is hash complct?
8          if (ldu->root != log->root) {
9              lock = ldu->lock;
10             entry = SWAP(&p->list->head->first, NULL);
11             ...
12             // insert log into queue
13             do {
14                 first = head->first; log->->next = first;
15                 } while (CAS(&head->first, first, new_first) != first);
16             // flush log as a direct mapped cache
17             object_lock(&lock);
18             synchronize_ldu(entry);
19             object_unlock(&lock);
20             goto out;
21         }
22     }
23     ...
24     // insert log into queue;
25     do {
26         first = head->first; log->->next = first;
27     } while (CAS(&head->first, first, new_first) != first);
28
29 out:
30     ...
31 }
```

그림 4.7: LDU의 퍼코어 큐.

4.3 평가

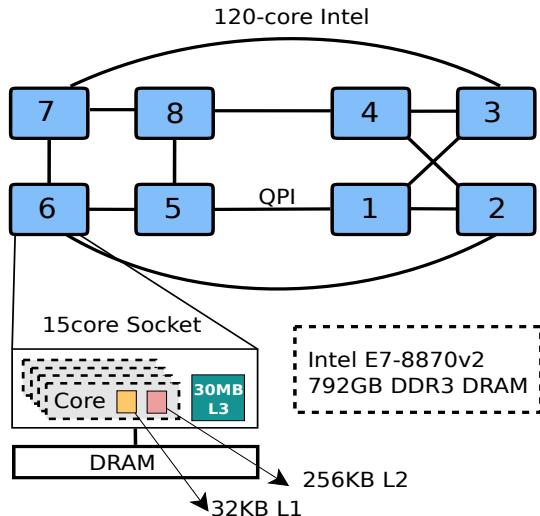


그림 4.8: 실험 환경.

4.3.1 실험 환경

실험을 위해 사용한 하드웨어는 8소켓으로 구성된 120코어 시스템을 사용했으며, 각각의 코어는 인텔 E7-8870 chips(소켓당 15 코어)을 가진다. 메모리는 792기가 바이트 DDR3 DRAM을 사용하였다. 그림 4.8은 우리가 사용한 시스템을 보여준다.

본 논문에서 제안한 LDU 기법에 대해 평가를 하기 위해, 우리는 리눅스 커널에 LDU를 적용하여 성능을 비교하였다. 비교 대상으로는 수정하지 않은 리눅스 커널과 Harris의 lock-free 리스트 [Har01] 알고리즘을 리눅스 커널에 구현하여 추가로 비교 실험을 하였다. Harris 알고리즘을 사용한 이유는

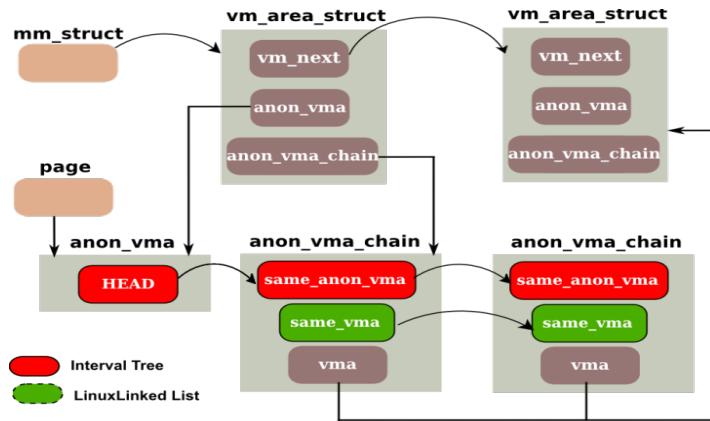


그림 4.9: lockfree 리스트로 변경하기 전 자료구조

논블락킹 알고리즘 중에서 대표적인 알고리즘이기 때문이다. Harris의 링크드 리스트의 알고리즘은 *sysnchrobench* [Gra15]와 *ASCYLIB* [DGT15]에서 구현된 내용을 이용했으며, Harris 링크드 리스트를 리눅스 커널에 맞게 수정하여 적용하였다. Harris 링크드 리스트에 대한 적용을 예를 설명하면, 기존 리눅스는 그림 4.9과 같이 `anon_vma_chain`의 내부 변수 중 `same_anon_vma`는 인터벌 트리로 되어 있고, `same_vma`는 리눅스의 링크드 리스트로 되어 있다. 두 자료구조를 그림 4.10와 같이, 논블락킹 링크드 리스트 중 하나인 Harris 링크드 리스트로 수정하여 구현을 하였다.

본 연구에서 개발한 LDU는 `fork`에 집약적인 응용프로그램과 업데이트 비율이 높은 자료구조가 효율적인 알고리즈다. 따라서, `fork`에 집약적인 벤치마크를 선택하였다. 본 연구에서 선택한 벤치마크 프로그램들은 리눅스의 확장성 벤치마크인 AIM7, 그리고 MOSBENCH에서 구현된 이메일 서버 벤치마크인 Exim 그리고 마이크로 벤치마크인 Lmbench이다. 이러한 워크로드들은 모두 역 매핑 때문에 높은 락 경합을 보여준다. 먼저 AIM7 벤치마크는

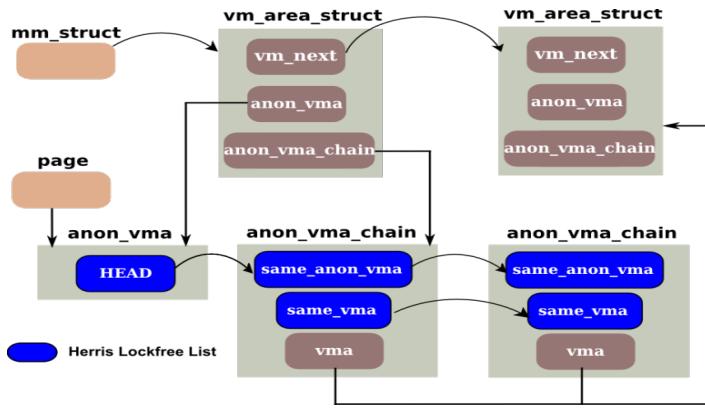


그림 4.10: lockfree 리스트로 변경 후 자료구조

리눅스 커뮤니티에서 리눅스 커널에 대한 테스팅 뿐만 아니라 확장성을 향상시키기 위해 많이 사용되는 벤치마크이다. Exim은 실제 사용되고 있는 오픈소스 응용프로그램이다. 하지만 이것 역시 리눅스 `fork` 때문에 성능에 대한 병목 현상이 발생한다. 마지막으로 마이크로 벤치마크 형식의 `fork`에 대한 성능과 확장성에 대해서 보기 위해 Lmbench를 선택하였다.

비교를 위해 4가지 다른 설정으로 실험하였다. 첫째, 기본 점수를 보기 위해, 수정 없는 리눅스 커널(**stock linux**)을 사용하였다. 둘째로, 전역 큐 버전의 LDU를 사용해서 실험하였다. 다음으로, 퍼코어 버전의 LDU를 사용하여 실험하였다. 마지막으로 앞에서 설명한 Harris의 `lock-free` 링크드 리스트를 리눅스 커널을 대상으로 구현하여 실험하였다.

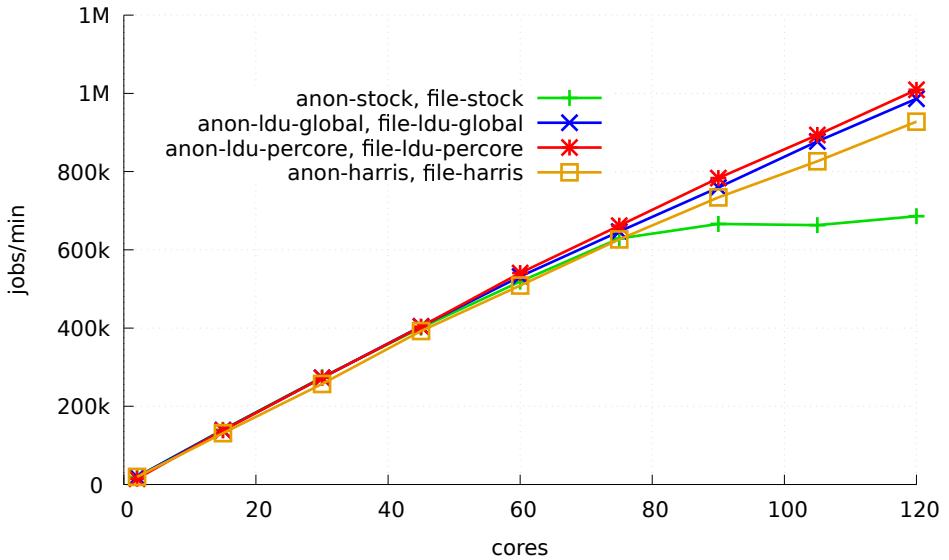


그림 4.11: AIM7-multiuser 확장성.

4.3.2 AIM7

우리는 AIM7-multiuser를 사용하였다. 이것은 AIM7의 워크로드 중 리눅스 `fork`에 집중된 벤치마크이다. 이러한 multiuser 워크로드는 동시에 많은 프로세스를 생성 한 후 다양한 일을 수행한다. 또한 우리는 파일 시스템에 대한 병목현상을 줄이기 위해 리눅스 `tmpfs`를 사용하였고, 코어 수에 비례하여 유저 수를 증가하였다.

AIM7-multiuser에 대한 실험 결과는 그림 4.11과 같다. 75코어 전 까지는 수정 안한 리눅스는 확장성이 일정하나, 그 이후에는 직렬화된 업데이트 연산 때문에 병목 현상이 생긴다. 하지만 120코어까지 Harris 링크드 리스트와 우리의 LDU는 높은 확장성을 가진다. 그 이유는 워크로드들이 업데이트 연산과 읽기-쓰기 세마포어(`anon_vma->rwsem`, `mapping->immap_rwsem`) 없이

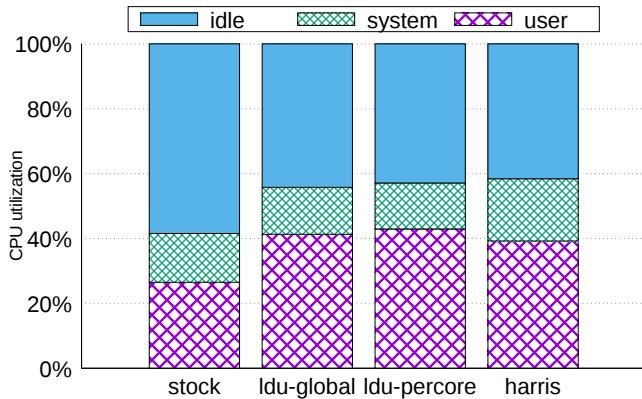


그림 4.12: 120코어에서 AIM7 CPU 사용량.

실행될 수 있기 때문이다. LDU의 퍼코어 큐 버전은 가장 좋은 성능을 보여주고, 확장성도 뛰어나며, 수정 안 한 리눅스에 비해 1.5배 빠르고 Harris 링크드 리스트보다 1.1배 빠른다.

게다가, 비록 LDU의 전역 큐 버전은 전역 CAS 명령어를 이용하여, 실행되지만, 이 방법 역시 높은 성능과 확장성을 가진다. 그 이유는 LDU의 최적화 방법 때문에 전역 CAS에 대한 접근이 완화되기 때문이다. 이것은 120코어에서 퍼코어 버전에 비해 2% 성능 저하가 생긴다. 더욱이, 수정 안 한 리눅스는 가장 높은 유휴(IDLE) 시간(56%)을 가진다(그림 4.12). 그 이유는 2가지 세마포어(i.e., `anon_vma->rwsem`, `mapping->i_mmap_rwsem`)를 얻기 위해 스레드가 블락에 걸리기 때문이다. LDU가 Harris 커널 버전보다 높은 유휴시간을 가지지만, 처리량은 Harris 방법보다 더 높다. 이것은 우리의 LDU 알고리즘이 효율적이라는 것을 보여준다.

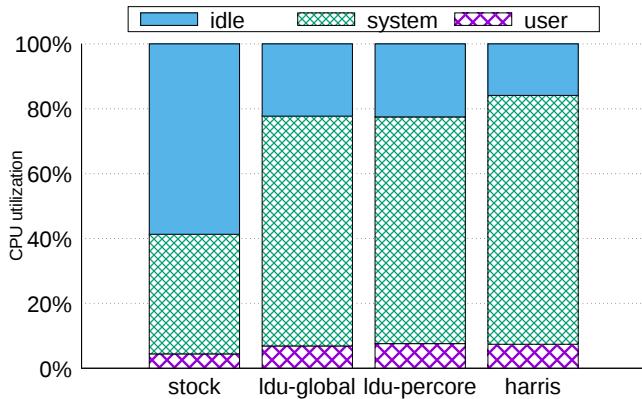


그림 4.13: 120코어에서 EXIM CPU 사용량.

4.3.3 Exim

Exim의 성능에 대한 확장성을 측정하기 위하여, 우리는 매니코어 확장성 벤치마크 중 하나인 MOSBENCH를 이용하였다. 본래 이메일(E-mail) 서버인 Exim의 디자인은 확장성이 있게 설계되었다. 그 이유는 Exim의 메시지 전달자는 리눅스의 프로세스 기반으로 동작하며, 여러 프로세스가 병렬적인 방법을 사용하여 메시지를 메일 박스에 전달한다. 이러한 Exim은 fork가 많이 발생하는 워크로드 중 하나이다. 클라이언트를 같은 장치에서 실행하였고, 각각의 클라이언트는 메일 파일에 대한 충돌을 막기 위해, 메시지를 여러 유저에게 보낸다. Exim은 파일 시스템에서 병목 현상이 발생된다 [BWCM⁺10]. 그 이유는 메시지의 바디가 각각의 유저 메일 파일에 추가되기 때문이다. 따라서 우리는 파일 시스템의 병목 지점을 제거하기 위해 분할된 tmpfs를 사용하였다.

그림 4.15과 같이 Exim의 결과는 수정안 한 리눅스 커널은 60코어까지 확장성이 좋게 동작을 한다. 하지만 60코어 근처부터 확장성이 떨어지는 모습을 볼 수 있다. 45코어 지점에서는 수정 안한 리눅스 커널의 성능이 높게 나오는데, 이것은 LDU의 방법이 궁극적으로 업데이트 연산을 뒤로 미루는 방법이기

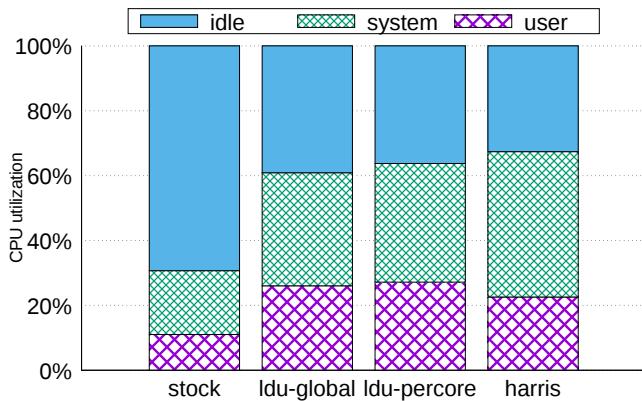


그림 4.14: 120코어에서 Lmbench CPU 사용량.

때문에, 락 경합이 덜 발생하면, 오히려 로깅하는 오버헤드 때문에 성능이 떨어질 수 있다. 이것은 LDU가 여전히 특정 워크로드와 함께 적은 코어에서의 문제점을 가지고 있다는 것을 보여준다. 하지만 60코어 이후에는 성능이 역전되어 좋은 성능을 보인다.

Harris와 LDU는 105코어까지 높은 성능 확장성을 보인다. 그 이유는 이 두 방법은 세마포어 때문에 기다리는 현상 없이 동시에 업데이트 연산이 가능하기 때문이다. LDU의 퍼코어 큐 버전은 더 좋은 성능을 가진다. 그 이유는 이것은 캐시 일관성과 관련한 오버헤드가 없기 때문이며, 120코어에서 수정 안한 리눅스보다 2.6배 성능 향상을 가지며, Harris 보다 1.2배의 성능 향상을 가진다. 비록 확장성 있는 기술을 적용하였지만, Exim은 105코어부터 성능 확장성에 대해서 문제가 생긴다. 그 이유는 Exim 프로세스들은 상대적으로 큰 크기의 가상 메모리를 사용하기 때문이다. 이것은 결국 프로세스가 종료될 때 가상 메모리에 대한 초기화 오버헤드를 낳으며, 결국 많은 소프트 페이지 폴트(Soft Page Fault)를 야기한다. 이것은 특히 NUMA 구조와 같은 구조에서는 원격 메모리를 접근하는 현상 때문에 더욱 많은 오버헤드를 야기한다. Harris 링크드 리스트는 15%의 유휴 시간을 가진 반면, 퍼코어 큐 버전의 LDU

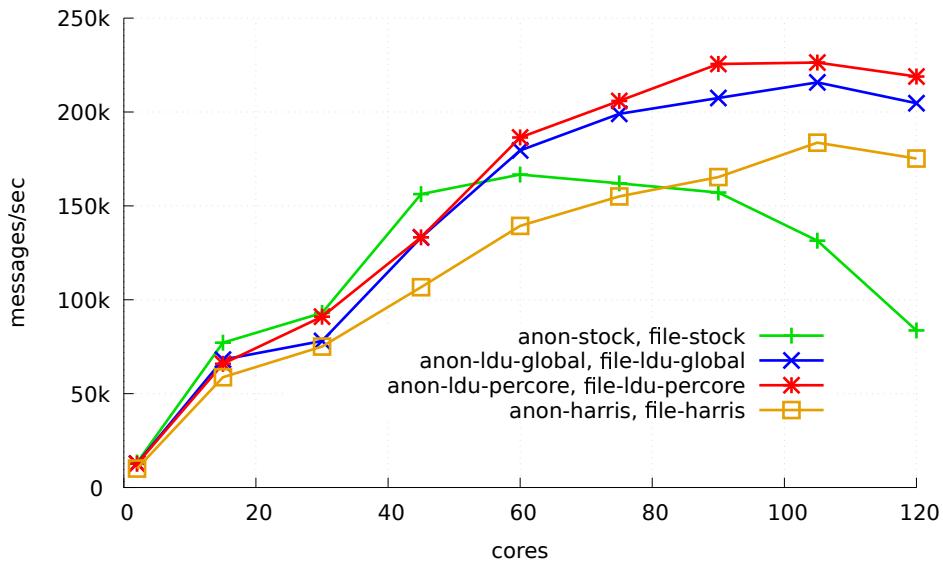


그림 4.15: Exim 확장성.

는 22%의 유유 시간을 가진다. 그 이유는 LDU의 효율적인 알고리즘 때문이다 (그림 4.13).

4.3.4 Lmbench

Lmbench는 다양한 마이크로(Micro) 벤치마크를 포함하고 있다. 우리는 이러한 다양한 마이크로 벤치마크 중 프로세스 관리에 대한 워크로드를 사용하였다. 워크로드는 기본적인 프로세스 관리에 대한 프로세스 생성, 프로그램 시작, 그리고 문맥교환들에 대해서 성능을 측정한다. 그리고 우리는 프로세스 생성에 대한 워크로드에 대해 병렬 옵션 값인 1000을 사용하여 수행하였다.

Lmbench의 결과는 그림 4.16에서 보여주며, 세로축에 대한 결과는 실행 시간이다. 45코어까지, 수정 안 한 리눅스 커널은 일정한 확장성을 보이며,

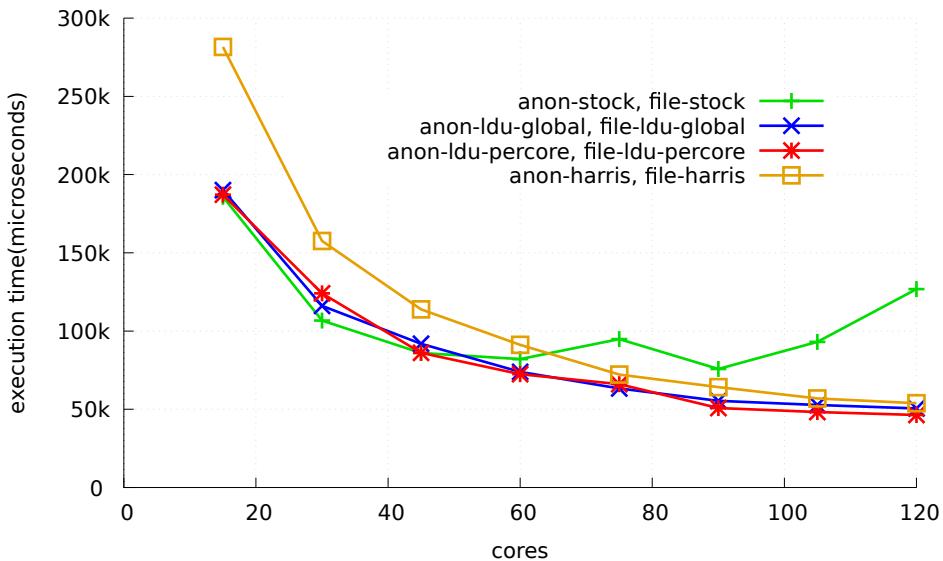


그림 4.16: Lmbench의 프로세스 관리 벤치마크에 대한 실행시간.

그 이후 실행시간을 늘어난다. 퍼코어 버전의 LDU는 120코어에서 수정 안 한 리눅스 커널에 2.7배 성능향상으로 보이며, Harris 리스트에 비해 1.1배의 성능향상을 보인다. 수정 안 한 리눅스는 69%의 유휴 시간을 가진 반면 다른 방법들은 약 35% 정도의 유휴시간을 가진다. 그 이유는 수정 안한 리눅스 커널은 2가지 RMAP 세마포어(anon_vma->rwsem, mapping->i_mmap_rwsem)(그림 4.14)를 기다리기 때문이다. 사실, 우리의 LDU의 개발 동기는 120코어에서 성능과 확장성을 개선하는 것이다. 따라서 우리는 적은 코어(30코어 이내)에서의 성능은 고려하지 않았다. 하지만 30코어까지 우리의 LDU는 수정 안한 리눅스 커널과 비슷한 성능을 보인다. 반면, Harris 링크드 리스트는 60코어 까지 안 좋은 성능을 보여준다. 이러한 현상은 LDU가 효율적인 알고리즘이라는 것을 보여준다.

4.3.5 업데이트 비율

본 논문에서 제안하는 LDU는 Update-heavy한 자료구조를 위한 방법이다. 따라서 리더가 많아질 경우 성능이 떨어지는 단점을 가진다. 그 이유는 LDU의 읽기 연산은 로그를 적용하는 `synchronize` 함수를 호출하므로, 그 동안 쌓인 로그들을 적용하게 되는데, `synchronize` 함수의 연산 때문에 읽기 연산이 많이 지연 성능이 떨어진다. 따라서, 우리는 어느정도 까지 영향을 미치는지 확인하기 위해, 연산이 자주 발생하는 경우를 대상으로 실험을 하였다.

읽기 연산에 대한 효과를 이해하기 위해, 읽기 연산을 업데이트 연산의 비율에 맞게 추가하여 성능을 측정하는 실험을 하였다. 실험을 단순화하기 위해 익명 RMAP 자료 구조는 LDU의 전역 큐 버전을 이용하였고, 파일 RMAP에 대해서는 순차적으로 읽기 연산(`lock, synchronize`) 비율을 증가 시켰다. 예를 들어 99%는 파일 RMAP에 대해서 업데이트 연산이 99번 수행할 때 1번의 읽기 연산이 일어나는 것을 의미하고, 순차적으로 90%는 9번 업데이트에 1번의 읽기 연산을 의미한다.

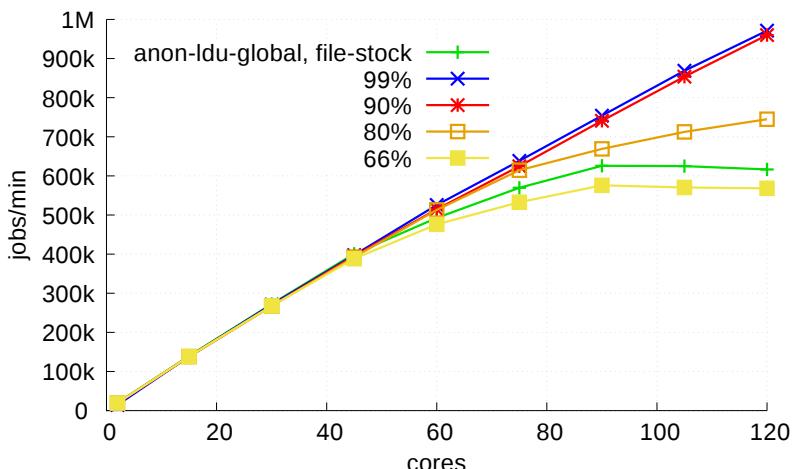


그림 4.17: 업데이트 비율에 따른 AIM7 확장성.

그림 4.17는 AIM7의 실험 결과를 보여준다. AIM7의 경우 다른 2가지 벤치마크(Exim, Lmbench)에 비해 덜 `fork`에 의존적인 벤치마크이기 때문에, 읽기 연산이 호출되는 간격이 상대적으로 짧다. 그 결과, 비록 자료구조가 80%의 업데이트 비율(4개의 업데이트 연산 일때 1개의 읽기 연산을 수행)을 가지더라도, 수정 안 한 리눅스에 비해 높은 성능을 가진다. AIM7의 성능에 대한 확장성은 90% 이상의 경우 경우 높은 성능 확장성을 가진다.

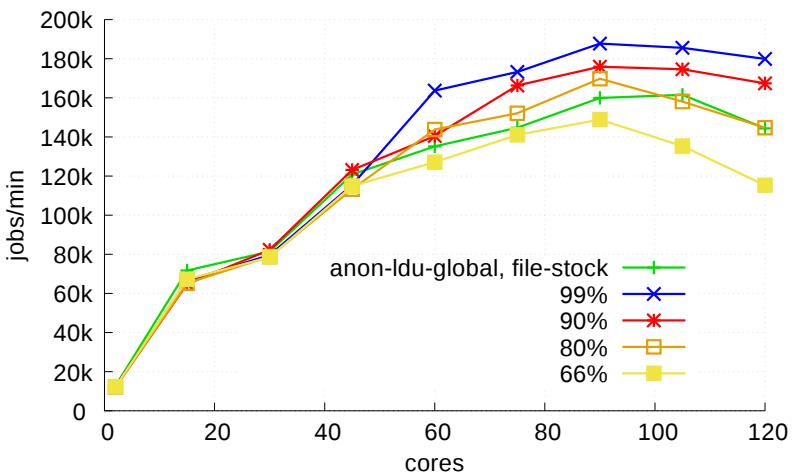


그림 4.18: 업데이트 비율에 따른 Exim 확장성.

Exim은 `fork`를 많이 호출하는 워크로드 중 하나이다. 따라서 업데이트 연산이 빨리 호출되는 특징을 가지며, 이것은 읽기 연산의 간격도 짧다는 것을 의미한다. 즉 AIM7과는 다르게 `synchronize` 함수가 자주 호출된다는 것을 의미한다. 그 결과, 80% 이하의 업데이트 연산 비율을 가지면 수정 안 한 리눅스 보다 안 좋은 성능을 가진다. LDU는 90% 이상의 업데이트 가질 때부터 더 높은 성능을 가진다.

Lmbench는 Exim과 비슷하게 `fork`가 자주 호출 되는 워크로드이다. Lmbench는 실행 시간을 보여주므로, 낮을 수록 높은 성능을 보여준다. 실험 결과 Exim과 비슷한 결과를 보이는데, 이것은 수정 안 한 리눅스가 80%의 업데이

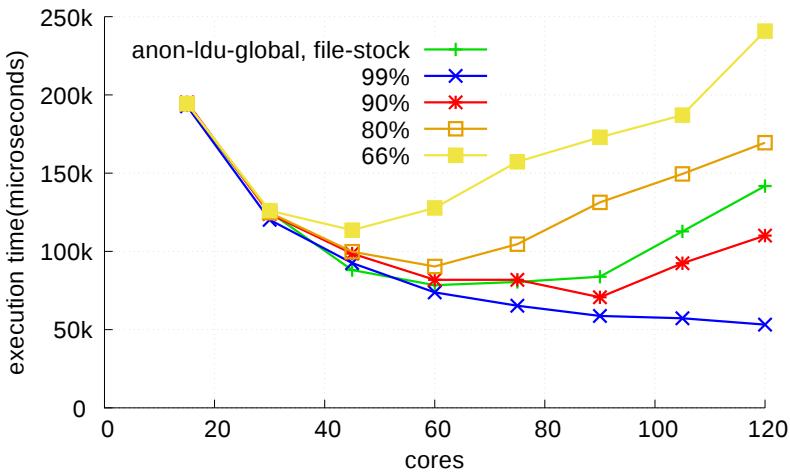


그림 4.19: 업데이트 비율에 따른 Lmbench 확장성.

트 비율을 가질 때 더 좋은 성능을 가진다. 하지만 Lmbench는 굉장히 `fork`가 자주 호출되는 마이크로 벤치마크이기 때문에 업데이트 연산의 비율이 90%가 되면 수정 안한 리눅스 보다는 성능이 좋지만, 확장성이 떨어지는 특징을 가진다. 하지만 LDU는 읽기가 상당히 자주 호출되는 워크로드라도 업데이트 비율이 90% 이상이면 높은 성능을 보여준다.

제 5 장 결론 및 향후 연구

5.1 결론

우리는 동시적 업데이트 방법인 LDU를 개발하였고, 이것을 매니코어 시스템에 적용하여 성능 확장성을 보였다. LDU는 기존 로그 기반 알고리즘 중 하나인 OpLog의 동기화된 타임스탬프 카운터를 완벽히 제거 할 수 있다. 우리는 이러한 LDU를 최신 리눅스 커널에 구현하였고, 실험 결과 기존 리눅스 커널에 비해 2.7배까지 성능 향상을 이루었다.

이처럼 동기화된 타임 스탬프 카운터를 제거함과 동시에, 캐시 커뮤니케이션 병목 현상을 줄인 LDU는 기존 로그 기반 알고리즘들의 장점을 모두 포함할 뿐만 아니라 추가적인 장점을 가진다. 첫째, 업데이트가 수행하는 시점 즉 로그를 저장하는 순간에는 락이 필요가 없다. 따라서 락의 오버헤드 없이 동시적 업데이트를 수행할 수 있다. 둘째로, 저장된 업데이트 연산들의 로그를 하나의 코어에서 수행되기 때문에, 캐시 효율성이 높아진다. 다음으로, 기존 여러 자료구조에 쉽게 적용할 수 있는 장점이 있다. 게다가 마지막으로, 로그를 저장하기 전에 로그를 쉽게 삭제하므로 성능을 높일 수 있다.

LDU는 동기화된 타임 스탬프 카운터를 제거하기 위해, 타임 스탬프 카운터가 반드시 필요한 연산들은 업데이트 순간 제거하고 매번 로그를 생성하지 않고 재활용하는 방법을 사용하였다. 이로 인해 동기화된 타임스탬프 카운터의 현실적인 구현 문제와 캐시 일관성 트래픽 때문에 발생하는 병목 현상 문제를 동시에 해결하였다.

우리는 이러한 LDU를 리눅스 커널 4.5-rc6에 구현하였으며, 결과물은 아래 사이트에서 오픈소스로 이용할 수 있다.

<https://github.com/manycore-ldu/ldu>

5.2 향후 연구

우리가 제안한 기술은 로그 기반 방법 중 하나이다. 아직 하드웨어 적으로 지원하지 않고, 소프트웨어들로도 검증되지 않은 동기화된 타임 스탬프 카운터를 사용하지 않았고, 순서가 중요한 로그들을 업데이트 순간마다 지우는 방법을 사용하였다. 하지만, 여전히 스왑이라는 명령어로 공유 데이터를 수정한다.

향후 연구로 OpLog와 같이 타임 스탬프 기법을 사용할 수 있도록, 여러 하드웨어 환경에서도 지원할 수 있는 소프트웨어 기반의 동기화된 타임 스탬프 카운터를 구현하는 것이다. 또한 업데이트 순간 락을 제거하고, 삭제 가능한 로그들을 제거함으로 성능에 대한 향상 성을 얻었으나, 읽기 연산이 증가할 수록 성능이 많이 떨어지는 것을 볼 수 있다. 그러므로 다른 향후 연구 방향으로는 로그 기반 기술을 다른 동기화 기법과 통합하는 것이다. 예를 들어 RCU 와 같은 기법은 읽기 연산이 많을 수록 굉장히 높은 성능을 보여준다. 이처럼 RCU의 업데이트 부분을 수정하여, 로그 기반으로 작성하는 연구가 필요하다. 결론적으로 여러 동기화 기술을 통합한 새로운 동기화 기법을 개발하는 것이 필요하다.

참 고 문 헌

- [AA14] Maya Arbel and Hagit Attiya. Concurrent Updates with RCU: Search Tree As an Example. In *Proceedings of the 2014 ACM Symposium on Principles of Distributed Computing*, PODC '14, pages 196–205, 2014.
- [ABB⁺86] Mike Accetta, Robert Baron, William Bolosky, David Golub, Richard Rashid, Avadis Tevanian, and Michael Young. Mach: A New Kernel Foundation for UNIX Development. pages 93–112, 1986.
- [AIM] AIM Benchmarks. <http://sourceforge.net/projects/aimbench>.
- [AK11] Tim Chen Andi Kleen. Scaling problems in Fork. In *Linux Plumbers Conference, September*, 2011.
- [AM15] Maya Arbel and Adam Morrison. Predicate RCU: An RCU for Scalable Concurrent Updates. In *Proceedings of the 20th ACM SIGPLAN Symposium on Principles and Practice of Parallel Programming*, PPoPP, 2015.
- [Amd67] Gene M. Amdahl. Validity of the Single Processor Approach to Achieving Large Scale Computing Capabilities. In *Proceedings of the April 18-20, 1967, Spring Joint Computer Conference*, AFIPS '67 (Spring), pages 483–485, 1967.

- [BB⁺09] Andrew Baumann, Paul Barham, Pierre-Evariste Dagand, Tim Harris, Rebecca Isaacs, Simon Peter, Timothy Roscoe, Adrian Schüpbach, and Akhilesh Singhania. The Multikernel: A New OS Architecture for Scalable Multicore Systems. In *Proceedings of the ACM SIGOPS 22Nd Symposium on Operating Systems Principles*, SOSP ’09, pages 29–44, 2009.
- [BDR97] Edouard Bugnion, Scott Devine, and Mendel Rosenblum. Disco: Running Commodity Operating Systems on Scalable Multiprocessors. In *Proceedings of the Sixteenth ACM Symposium on Operating Systems Principles*, SOSP ’97, pages 143–156, 1997.
- [Blo59] Erich Bloch. The Engineering Design of the Stretch Computer. In *Papers Presented at the December 1-3, 1959, Eastern Joint IRE-AIEE-ACM Computer Conference*, IRE-AIEE-ACM ’59 (Eastern), pages 48–58, 1959.
- [BN14] D. Bueso and S. Norto. An Overview of Kernel Lock Improvements. 2014. <http://events.linuxfoundation.org/sites/events/files/slides/linuxcon-2014-locking-final.pdf>.
- [BSF⁺91] William J. Bolosky, Michael L. Scott, Robert P. Fitzgerald, Robert J. Fowler, and Alan L. Cox. NUMA Policies and Their Relation to Memory Architecture. In *Proceedings of the Fourth International Conference on Architectural Support for Programming Languages and Operating Systems*, ASPLOS IV, pages 212–221, 1991.
- [Bue14a] Davidlohr Bueso. Scalability Techniques for Practical Synchro-

- nization Primitives. *Commun. ACM*, 2014.
- [Bue14b] Davidlohr Bueso. Scalability Techniques for Practical Synchronization Primitives. volume 58, pages 66–74, December 2014.
- [BWCC⁺08] Silas Boyd-Wickizer, Haibo Chen, Rong Chen, Yandong Mao, Frans Kaashoek, Robert Morris, Aleksey Pesterev, Lex Stein, Ming Wu, Yuehua Dai, Yang Zhang, and Zheng Zhang. Corey: An Operating System for Many Cores. In *Proceedings of the 8th USENIX Conference on Operating Systems Design and Implementation*, OSDI’08, pages 43–57, 2008.
- [BWCM⁺10] Silas Boyd-Wickizer, Austin T. Clements, Yandong Mao, Aleksey Pesterev, M. Frans Kaashoek, Robert Morris, and Nickolai Zeldovich. An Analysis of Linux Scalability to Many Cores. In *Proceedings of the 9th USENIX Conference on Operating Systems Design and Implementation*, OSDI’10, pages 1–16, 2010.
- [BWKMZ14] Silas Boyd-Wickizer, M. Frans Kaashoek, Robert Morris, and Nickolai Zeldovich. OpLog: a library for scaling update-heavy data structures. In *Technical Report MIT-CSAIL-TR2014-019*, 2014.
- [CFMC15] Milind Chabbi, Michael Fagan, and John Mellor-Crummey. High Performance Locks for Multi-level NUMA Systems. In *Proceedings of the 20th ACM SIGPLAN Symposium on Principles and Practice of Parallel Programming*, PPoPP 2015, pages 215–226, 2015.
- [CKZ12] Austin T. Clements, M. Frans Kaashoek, and Nickolai Zeldovich.

- Scalable Address Spaces Using RCU Balanced Trees. In *Proceedings of the Seventeenth International Conference on Architectural Support for Programming Languages and Operating Systems*, ASPLOS XVII, pages 199–210, 2012.
- [CKZ⁺13] Austin T. Clements, M. Frans Kaashoek, Nickolai Zeldovich, Robert T. Morris, and Eddie Kohler. The Scalable Commutativity Rule: Designing Scalable Software for Multicore Processors. In *Proceedings of the Twenty-Fourth ACM Symposium on Operating Systems Principles*, SOSP ’13, pages 1–17, 2013.
- [CMC16] Milind Chabbi and John Mellor-Crummey. Contention-conscious, Locality-preserving Locks. In *Proceedings of the 21st ACM SIGPLAN Symposium on Principles and Practice of Parallel Programming*, PPoPP ’16, pages 22:1–22:14, 2016.
- [Cor10] Jonathan Corbet. The case of the overly anonymous anon_vma. 2010. <https://lwn.net/Articles/383162/>.
- [CZ83] David R. Cheriton and Willy Zwaenepoel. The Distributed V Kernel and Its Performance for Diskless Workstations. In *Proceedings of the Ninth ACM Symposium on Operating Systems Principles*, SOSP ’83, pages 129–140, 1983.
- [DGT15] Tudor David, Rachid Guerraoui, and Vasileios Trigonakis. Asynchronous Concurrency: The Secret to Scaling Concurrent Search Data Structures. In *Proceedings of the Twentieth International Conference on Architectural Support for Programming Languages and Operating Systems*, ASPLOS ’15, pages 631–644, 2015.

- [DHK15] Mike Dodds, Andreas Haas, and Christoph M. Kirsch. A Scalable, Correct Time-Stamped Stack. In *Proceedings of the 42Nd Annual ACM SIGPLAN-SIGACT Symposium on Principles of Programming Languages*, POPL ’15, pages 233–246, 2015.
- [EKO95] D. R. Engler, M. F. Kaashoek, and J. O’Toole, Jr. Exokernel: An Operating System Architecture for Application-level Resource Management. In *Proceedings of the Fifteenth ACM Symposium on Operating Systems Principles*, SOSP ’95, 1995.
- [Exi15] Exim Internet Mailer. 2015. <http://www.exim.org/>.
- [FR04] Mikhail Fomitchev and Eric Ruppert. Lock-free Linked Lists and Skip Lists. In *Proceedings of the Twenty-third Annual ACM Symposium on Principles of Distributed Computing*, PODC ’04, pages 50–59, 2004.
- [Gra15] Vincent Gramoli. More Than You Ever Wanted to Know About Synchronization: Synchrobench, Measuring the Impact of the Synchronization on Concurrent Algorithms. In *Proceedings of the 20th ACM SIGPLAN Symposium on Principles and Practice of Parallel Programming*, PPoPP 2015, pages 1–10, 2015.
- [Har01] Timothy L. Harris. A Pragmatic Implementation of Non-blocking Linked-Lists. In *Proceedings of the 15th International Conference on Distributed Computing*, DISC ’01, pages 300–314, 2001.
- [HIST10] Danny Hendler, Itai Incze, Nir Shavit, and Moran Tzafrir. Flat Combining and the Synchronization-parallelism Tradeoff. SPAA ’10, pages 355–364, 2010.

- [Kaa15] M. Frans Kaashoek. Parallel Computing and the OS. In *SOSP History Day 2015*, SOSP ’15, pages 10:1–10:35, 2015.
- [LNS06] Victor Luchangco, Dan Nussbaum, and Nir Shavit. A Hierarchical CLH Queue Lock. In *Proceedings of the 12th International Conference on Parallel Processing*, Euro-Par’06, pages 801–810, 2006.
- [LOC] LOCK STATISTICS. <https://www.kernel.org/doc/Documentation/locking/lockstat.txt>.
- [LR79] Butler W. Lampson and David D. Redell. Experience with Processes and Monitors in Mesa (Summary). In *Proceedings of the Seventh ACM Symposium on Operating Systems Principles*, SOSP ’79, pages 43–44, 1979.
- [LTP] Linux test project. <https://github.com/linux-test-project/ltp>.
- [May82] Alastair J. W. Mayer. The Architecture of the Burroughs B5000: 20 Years Later and Still Ahead of the Times? *SIGARCH Comput. Archit. News*, pages 3–10, 1982.
- [McK11] Paul E McKenney. Is parallel programming hard, and, if so, what can you do about it? 2011.
- [McK15] Paul McKenney. Creating scalable APIs. 2015.
<https://lwn.net/Articles/633538/>.
- [McK16] Paul McKenney. Some more details on Read-Log-Update. 2016.
<https://lwn.net/Articles/667720/>.

- [MCS91] John M. Mellor-Crummey and Michael L. Scott. Algorithms for Scalable Synchronization on Shared-memory Multiprocessors. *ACM Trans. Comput. Syst.*, 9(1):21–65, February 1991.
- [MKMK16] Changwoo Min, Sanidhya Kashyap, Steffen Maass, and Taesoo Kim. Understanding Manycore Scalability of File Systems. In *2016 USENIX Annual Technical Conference (USENIX ATC 16)*, pages 71–85, June 2016.
- [MLH94] Peter S. Magnusson, Anders Landin, and Erik Hagersten. Queue Locks on Cache Coherent Multiprocessors. In *Proceedings of the 8th International Symposium on Parallel Processing*, pages 165–171. IEEE Computer Society, 1994.
- [Mor16] Adam Morrison. Scaling synchronization in multicore programs. *Queue*, 14(4):20:56–20:79, August 2016.
- [MOS10] MOSBENCH. 2010. <https://pdos.csail.mit.edu/mosbench/mosbench.git>.
- [MS⁺96] Larry W McVoy, Carl Staelin, et al. lmbench: Portable Tools for Performance Analysis. In *USENIX annual technical conference*, pages 279–294. San Diego, CA, USA, 1996.
- [MS98] Paul E. McKenney and John D. Slingwine. Read-Copy Update: Using Execution History to Solve Concurrency Problems. In *Parallel and Distributed Computing and Systems*, pages 509–518, October 1998.
- [MSFM15] Alexander Matveev, Nir Shavit, Pascal Felber, and Patrick Marnier. Read-log-update: A Lightweight Synchronization Mechanism for Concurrent Programming. In *Proceedings of the 25th*

Symposium on Operating Systems Principles, SOSP ’15, pages 168–183, 2015.

- [MSLM91] Brian D. Marsh, Michael L. Scott, Thomas J. LeBlanc, and Evangelos P. Markatos. First-class User-level Threads. In *Proceedings of the Thirteenth ACM Symposium on Operating Systems Principles*, SOSP ’91, pages 110–121, 1991.
- [Ous96] John Ousterhout. Why threads are a bad idea (for most purposes). In *In USENIX Technical Conference (Invited Talk), Austin, TX, January 1996.*, 1996.
- [RH03] Zoran Radovic and Erik Hagersten. Hierarchical Backoff Locks for Nonuniform Communication Architectures. In *Proceedings of the 9th International Symposium on High-Performance Computer Architecture*, HPCA ’03, pages 241–. IEEE Computer Society, 2003.
- [RR81] Richard F. Rashid and George G. Robertson. Accent: A Communication Oriented Network Operating System Kernel. In *Proceedings of the Eighth ACM Symposium on Operating Systems Principles*, SOSP ’81, pages 64–75, 1981.
- [RT73] Dennis M. Ritchie and Ken Thompson. The UNIX Time-sharing System. In *Proceedings of the Fourth ACM Symposium on Operating System Principles*, SOSP ’73, 1973.
- [Sal66] J. H. Saltzer. TRAFFIC CONTROL IN A MULTIPLEXED COMPUTER. Cambridge, MA, USA, 1966. Massachusetts Institute of Technology.

- [Sco13] Michael L. Scott. *Shared-Memory Synchronization*. Morgan & Claypool Publishers, 2013.
- [TBKP12] Shahar Timnat, Anastasia Braginsky, Alex Kogan, and Erez Petrank. Wait-free Linked-lists. In *Proceedings of the 17th ACM SIGPLAN Symposium on Principles and Practice of Parallel Programming*, PPoPP ’12, pages 309–310, 2012.
- [tic] Removal of unused ticket-spinlock. <http://git.kernel.org/cgit/linux/kernel/git/torvalds/linux.git/commit?id=cf8983f03c7b2>.
- [vBCB03] Rob von Behren, Jeremy Condit, and Eric Brewer. Why Events Are a Bad Idea (for High-concurrency Servers). In *Proceedings of the 9th Conference on Hot Topics in Operating Systems - Volume 9*, HOTOS’03, pages 4–4, 2003.
- [WCK16] Tianzheng Wang, Milind Chabbi, and Hideaki Kimura. Be My Guest: MCS Lock Now Welcomes Guests. In *Proceedings of the 21st ACM SIGPLAN Symposium on Principles and Practice of Parallel Programming*, PPoPP ’16, pages 21:1–21:12, 2016.

Abstract

A Lightweight Log-based Deferred Update for Linux Kernel Scalability

by Kyong, Joohyun

Department of Computer Science

Graduate School, Kookmin University,

Seoul, Korea

In highly parallel computing systems with many-cores, a few critical factors cause performance bottlenecks severely limiting scalability. The kernel data structures with high update rate naturally cause performance bottlenecks due to very frequent locking of the data structures. There have been research on log-based synchronizations with time-stamps that have achieved significant level of performance and scalability improvements. However, sequential merging operations of the logs with time-stamps pose another sources of scalability degradation.

To overcome the scalability degradation problem, we introduce a lightweight log-based deferred update method, combining the log-based concepts in the dis-

tributed systems and the minimal hardware-based synchronization in the shared memory systems. The main contributions of the proposed method are:(1) we propose a lightweight log-based deferred update method, which can eliminate synchronized time-stamp counters that limits the performance scalability;and (2) we implemented the proposed method in the Linux 4.5-rc6 kernel for two representative data structures (anonymous reverse mapping and file mapping) and evaluated the performance improvement due to our proposed novel light weight update method. Our evaluation study showed that application of our method could achieve from 1.5x through 2.7x performance improvements in 120 core systems.