



5-2 배경이론

멀티쓰레드 프로그래밍

정내훈

개요

- 지금까지 배운 내용의 이론적 토대
- 교재의 용어를 그대로 사용하므로 좀 낯선 용어들이 등장.
 - 추후 교재를 통한 복습을 위해 교재 용어 그대로 사용.

목차

- 합의 객체
 - Non-blocking 알고리즘을 만들기 위해 필요한 객체
- 합의수
 - non-blocking 알고리즘을 만드는 능력
- 만능성
 - 모든 알고리즘을 멀티 쓰레드 무대기로

복습

- 우리가 사용하고 있는 컴퓨터의 메모리는 멀티코어 프로그래밍에서는 믿을 놈이 못 된다. => atomic이 아니다
- 하지만 우리는 atomic하게 사용할 수 있다.
 - atomic<T>를 사용해서 자료구조 T를 atomic하게 사용하도록 컴파일 한다.
 - 적절한 위치에 atomic_thread_fence를 추가한다.

복습

- `atomic<int> a;`
 - `a`에 대한 모든 연산을 `atomic`으로 수행하며, `wait-free`로 수행된다.
 - 예) `a = 3`, `a += 7`, `sum = a`;
- `atomic<vector> a;`
 - 컴파일 에러, 복잡한 자료구조는 `atomic`하게 변경할 수 없다.
- `atomic<point> pos;`
 - `pos`에 대한 `load`, `store`가 `atomic`
 - 내부적으로 `mutex`를 사용해서 구현

```
struct point {  
    int x,y,z;  
};
```

복습

- atomic한 복잡한 자료구조가 필요하면?
 - vector, tree, hash_table, priority-queue
- 적절한 동기화기법을 사용해서 Non-blocking으로 변환해서 사용해야 한다.

동기화

- 동기화
 - 자료구조의 동작을 **Atomic**하게 구현하는 것
 - 우리는 성긴/세밀한/낙천적인/게으른/비멈춤 동기화를 구현해 보았다.
- 동기화를 구현하기 위해서는 기본 동기화 연산들을 사용해야 한다.
 - 예) `atomic_load()`, `atomic_store()`
- 이 기본 동기화 연산들은 무대기(wait-free)혹은 무잠금(lock-free)이어야 한다.
 - 아니면 무대기나 무잠금 동기화를 구현할 수 없다.

진행

- `atomic_load()`, `atomic_store()`와 non-blocking 자료구조의 관계는?
- 직접적으로 비교가 어렵기 때문에 중간다리를 도입할 예정
- 중간다리) **합의 객체**
- 합의 객체로 무엇을 할 수 있는가? 합의 객체를 구현하려면 무엇이 필요한가? 등을 살펴볼 예정.

합의(Consensus)

- 새로운 동기화 연산을 제공하는 가상의 객체
- 동기화 연산 : **decide**
 - 선언
 - `Type_t decide(Type_t value)`
 - 동작
 - n 개의 스레드가 `decide`를 호출한다.
 - 각각의 스레드는 한번 이하로만 호출한다.
 - `Decide`는 모든 호출에 대해 같은 값을 반환한다.
 - `Decide`가 반환하는 값은 전달된 `value`중 하나이다.
 - Atomic하고 Wait-Free로 동작한다.

합의(Consensus)

- 의미

- 모든 스레드가 같은 결론을 얻는 방법
- `decide()`가 모든 스레드가 **wait-free**로 같은 결론을 얻는다.
- 여러 경쟁 스레드들 중 하나를 선택하고, 누가 선택되었는지 모든 스레드가 알게 한다.
 - 높은 확률로 제일 처음 `decide()`를 호출한 스레드가 선택됨

합의(Consensus)

- Blocking 구현

- wait-free가 아니므로 합의 객체는 아님

```
class Consensus {
private:
    bool decided;
    Type_t d_value;
    mutex l;
public:
    Consensus() { decided = false; }
    Type_t decide(Type_t value) {
        l.lock();
        if (false == decided) {
            d_value = value;
            decided = true;
        }
        l.unlock();
        return d_value;
    }
};
```

합의(Consensus)

- NonBlocking 구현

```
class Consensus {  
private:  
    Type_t d_value;  
public:  
    Consensus() {  
        d_value = INIT; // INIT은 절대로 사용되지 않는 값  
    }  
    Type_t decide(Type_t value) {  
        CAS(&d_value, INIT, value);  
        return d_value;  
    }  
};
```

합의 수(Consensus number)

- 정의

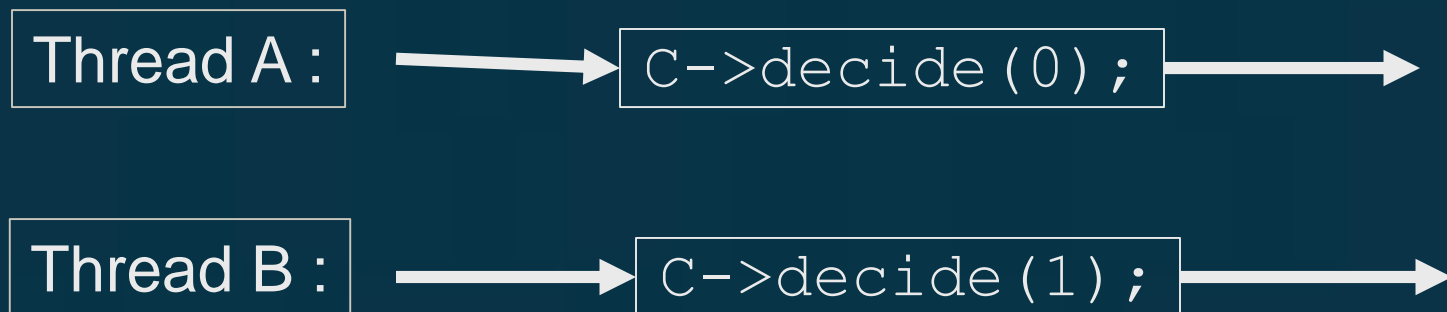
- 동기화 연산을 제공하는 클래스 C가 있을 때
- 클래스 C와 atomic 메모리를 여러 개 사용해서 n개의 스레드에 대한 합의 객체를 구현 할 수 있다 => 클래스 C가 n-스레드 합의 문제를 해결한다(solve)고 한다.
- 클래스 C의 합의 수(consensus number)
 - C를 이용해서 해결 가능한 n-스레드 합의 문제 중 최대의 n을 말한다. 만약 최대 n이 존재하지 않는다면, 그 클래스의 합의 수를 무한하다(infinite)고 한다.
- 동기화 객체 C가 얼마나 파워풀 한가를 계측
 - 0, 1 : 있으나 마나
 - 2 : 2개 스레드 해결가능, 3개스레드 해결 불가능
 - 무한대 : 가장 파워풀한 객체

근본 문제

- Atomic 메모리로 n 개 스레드의 합의 문제를 해결할 수 있는가?
 - Wait Free 혹은 Lock Free로
 - ⇒ `atomic_load()`, `atomic_store()` 연산만을 사용해서 n 개 스레드 합의 객체를 만들 수 있는가?
 - ⇒ 일단 2개 스레드에서 합의 객체를 구현할 수 있나 살펴보자.

합의 수

- 문제 단순화
 - 스레드 2개 : A, B
 - 각각 0 과 1로 합의 시도
 - C는 합의 객체 (atomic 메모리 read/write로만 구현)
 - return 값은 모두 0이던가, 모두 1이어야 한다.



합의 수

- 문제 단순화

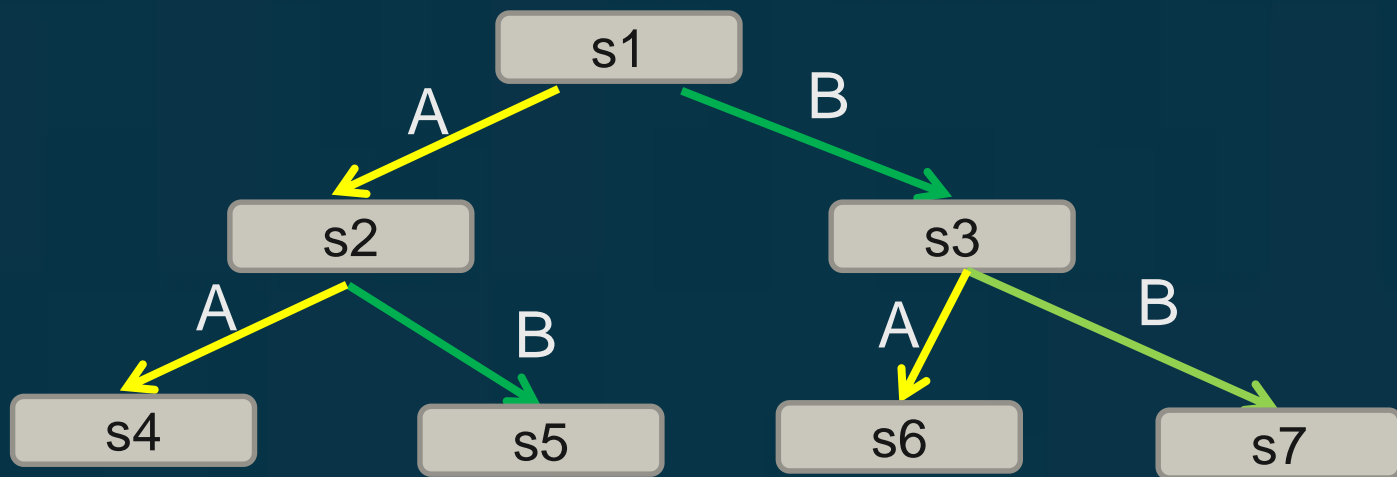
- decide 알고리즘의 실행

- 스레드 A와 스레드 B가 동시에 실행되며 return값을 결정.
 - `atomic_load()/atomic_store()`를 **read/write**라 부르자.
 - A와 B는 임의의 개수의 공유메모리에 대해 read/write연산을 수행하면서 알고리즘을 수행
 - return값에 영향을 미치는 연산은 공유메모리에 대한 read/write밖에 없다.
 - 로컬변수에 대한 연산은 공유메모리에 대한 연산을 실행하기 전까지 상대 스레드가 알 수 없다.
 - 알고리즘의 실행 과정 중 공유메모리에 대한 read/write를 따로 분리해서 생각해 보자.
 - 이를 이동(MOVE)라고 부르자.

합의 수

- 문제 단순화

- 알고리즘의 모든 실행 가능한 경로를 이진 트리로 나타낼 수 있다. 이를 **프로토콜**이라 부르자.
 - 프로토콜의 생김새는 구현 알고리즘과 input 값이 결정한다.
 - 왼쪽 : A가 이동, 오른쪽 : B가 이동
 - A, B는 read이거나 write이다.
 - 실제 실행 시 어느 방향으로 진행할 지는 정해져 있지 않다.
 - 어느 방향으로 진행하더라도 올바른 결과가 나와야 한다.

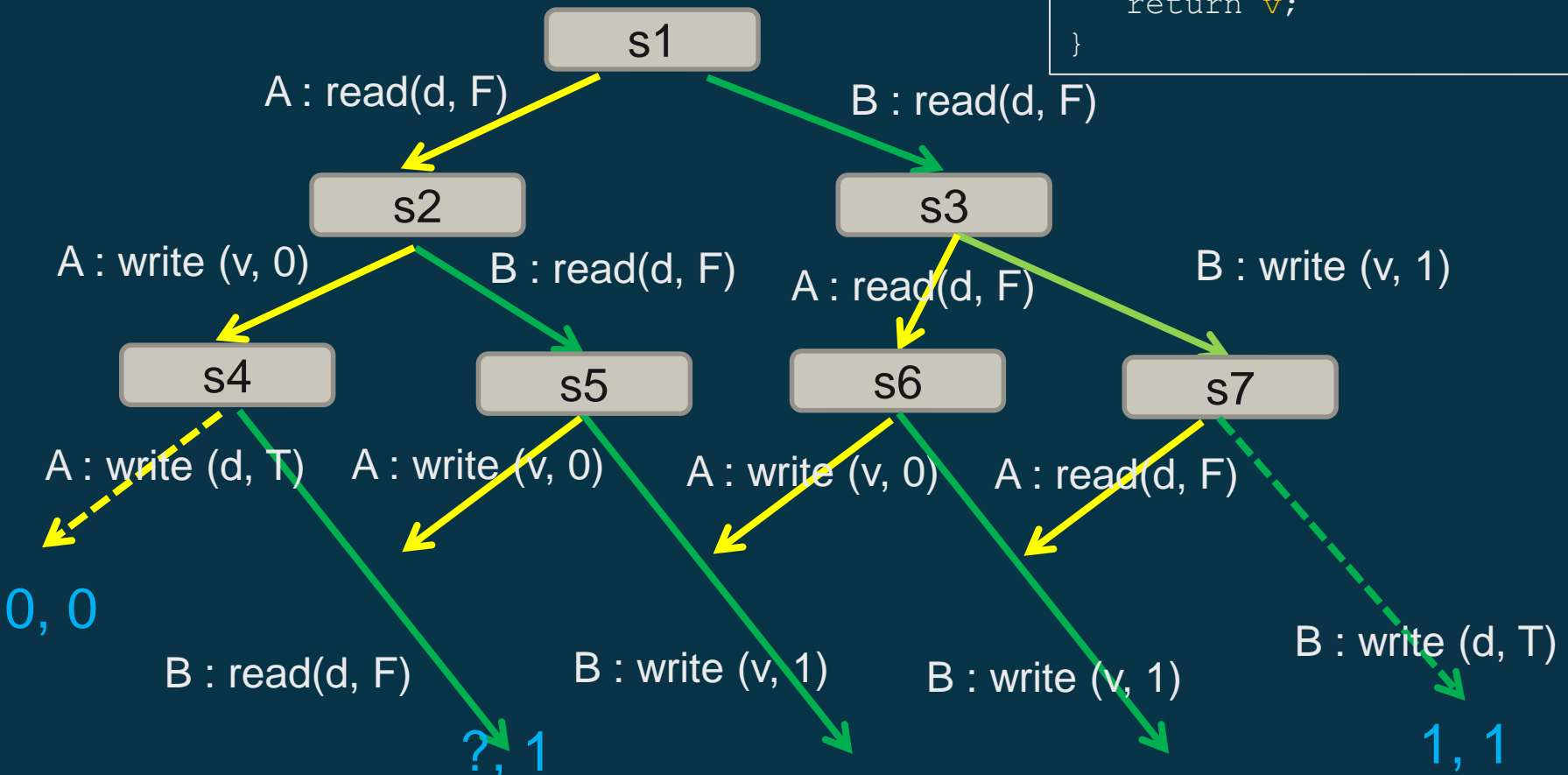


합의 수

● 프로토콜

Thread A : --decide(0)--
Thread B : --decide(1)--

```
Type_t decide(Type_t value) {
    if (false == d) {
        v = value;
        d = true;
    }
    return v;
}
```

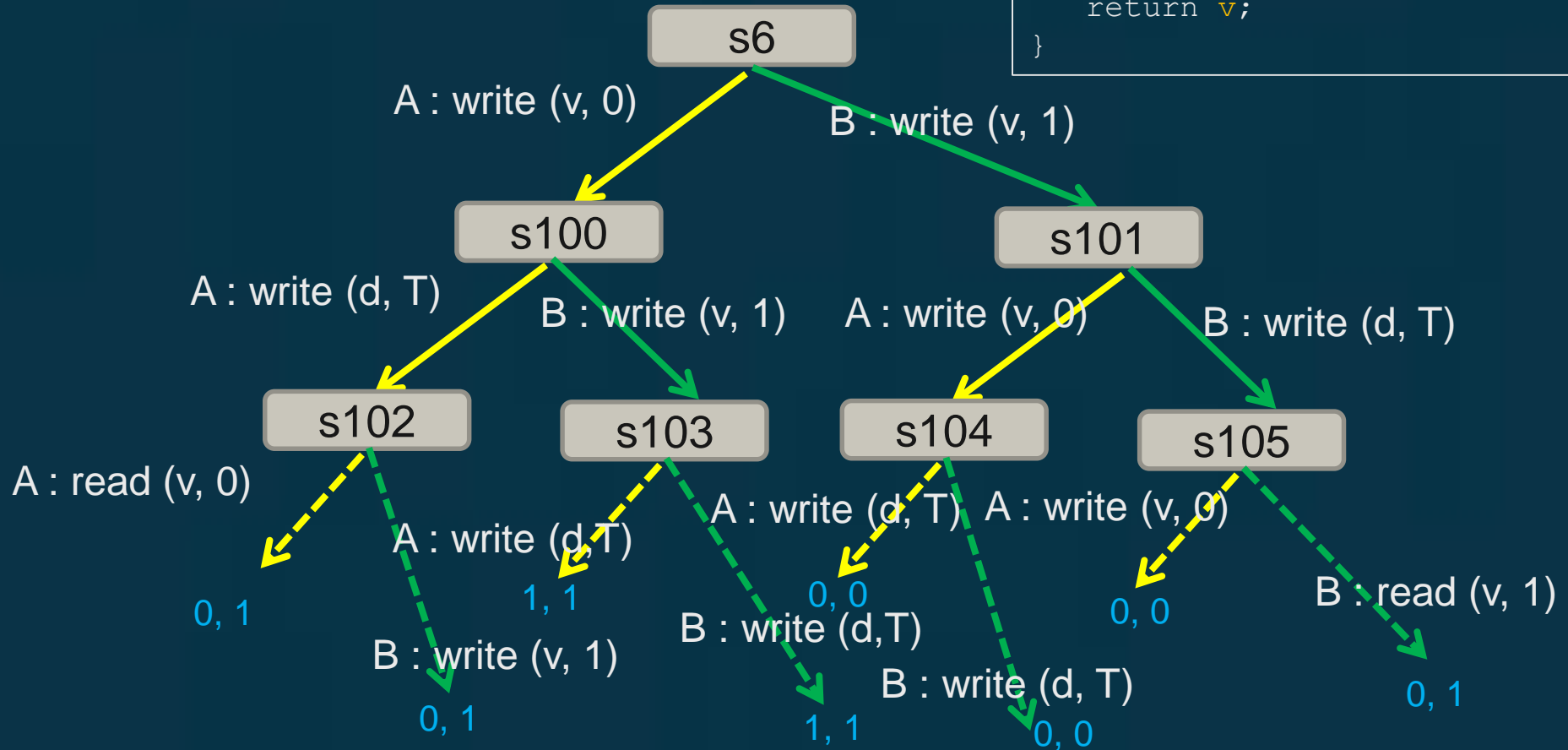


합의 수

● 프로토콜

Thread A : --decide(0)--
Thread B : --decide(1)--

```
Type_t decide(Type_t value) {
    if (false == d) {
        v = value;
        d = true;
    }
    return v;
}
```

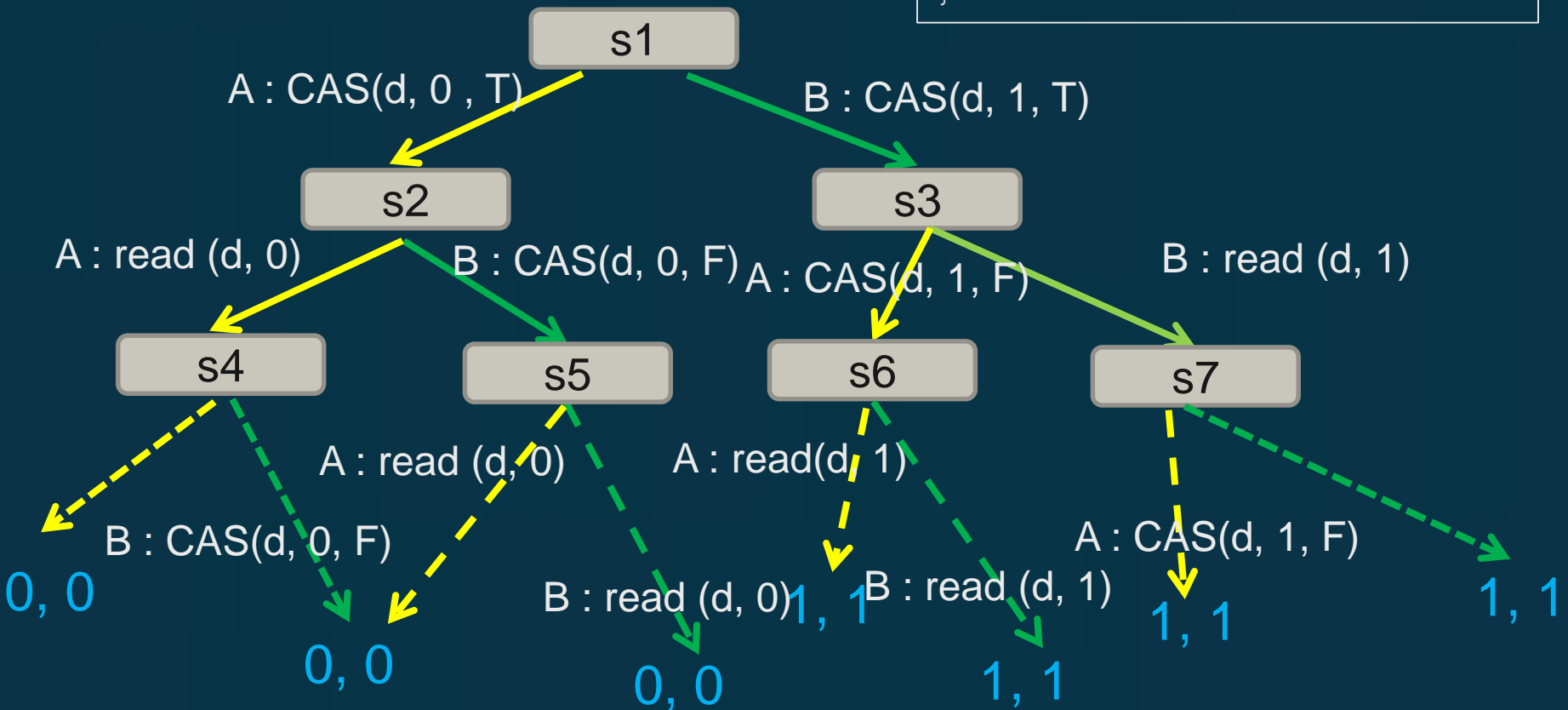


합의 수

● 프로토콜

Thread A : --decide(0)--
Thread B : --decide(1)--

```
Type_t decide(Type_t value)
{
    CAS(&d, INIT, value);
    return d;
}
```



합의 수

- 문제 단순화

- 스레드는 합의를 이룰 때 까지 계산하면서 이동(move)한다.

- Wait-free이므로 언젠가는 이동이 끝난다.
 - A와 B의 decide호출이 완료된다.
 - 이 시점에서는 return값이 1또는 0으로 결정되어 있다.
 - 이동할 때만. 전체 실행 상태가 변경될 수 있다.
 - 상태 : return 값의 결정 영향을 미치는 메모리나 레지스터의 값
 - 이동이 아니면 상태가 변경되지 않는다.
 - 이동 결과에 의해서만 상태가 변경된다.
 - 결정은 A,B가 같은 값을 return 하게 되는 것이기 때문에, 결정되지 않은 상태에서 이동없이 결정이 되었다면 결정이 되었다는 것을 상대 스레드에 알려줄 방법이 없다.

합의 수

- 문제 단순화
 - 초기상태 : 아무런 이동이 없는 경우
 - 최종상태 : 모든 스레드들이 이동을 마친 상태 (프로토콜의 Leaf)
 - Decide 메소드가 결정된 값을 리턴한다.
- 일가(univalent) 상태
 - 앞으로 어떠한 이동을 하더라도 결정 값의 변화가 없는 경우
- 이가(bivalent)상태
 - 최종 결정 값이 결정되지 않은 상태
- 임계(critical)상태
 - 현재 상태가 이가이다.
 - 다음의 이동으로 무조건 일가 상태가 된다.
 - 두개의 child가 모두 일가 상태이다.

일가 상태 이가 상태

- 보조 정리 (교재 참조)

- 모든 2-스레드 합의 프로토콜의 초기상태는 이가이다.
 - A가 0, B가 1을 합의시킬 경우
 - A만 실행하면 0, B만 실행하면 1을 결정해야 한다. => 실행 순서에 따라 결과가 바뀐다 => 따라서 일가가 아니다
- 모든 2-스레드 합의 프로토콜은 초기상태가 이가이다.
- 모든 무대기 합의 프로토콜은 임계 상태가 반드시 존재한다.
 - 트리의 높이는 유한하다.
 - 마지막 층의 노드들은 모두 1가이다.
 - 마지막 2가 노드가 존재하는 높이가 있다.
 - 그 높이에 존재하는 모든 2가 노드는 임계상태이다.

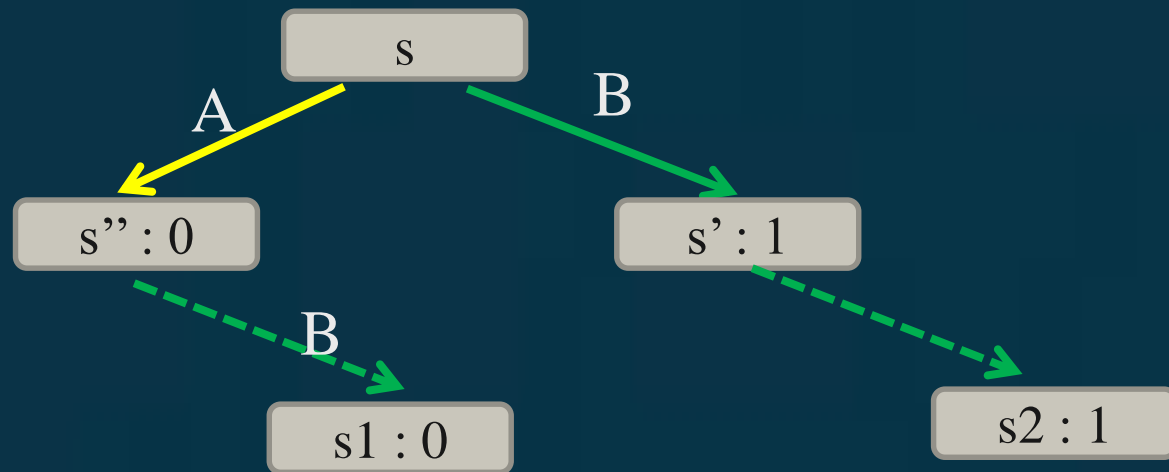
증명

- 명제 : Atomic 메모리로 2 쓰레드 합의 문제를 해결할 수 있다.
- 증명 : (교재 참조)
 - Atomic 메모리로 구현했다고 가정하면?
 - decide를 알고리즘으로 구현했고 protocol을 그릴 수 있다.
 - 임계상태가 반드시 존재하며 그 때 가능 한 이동 시나리오는
 - A : Read, B : Any
 - 이 상태에서 A thread는 공유메모리를 읽으려고 하고 있고, B thread는 공유메모리를 읽거나 쓰려고 하고 있다.
 - A : write r0, B : write r1 (r0 != r1)
 - A : write r, B : write r

증명

– A : read, B : write or read

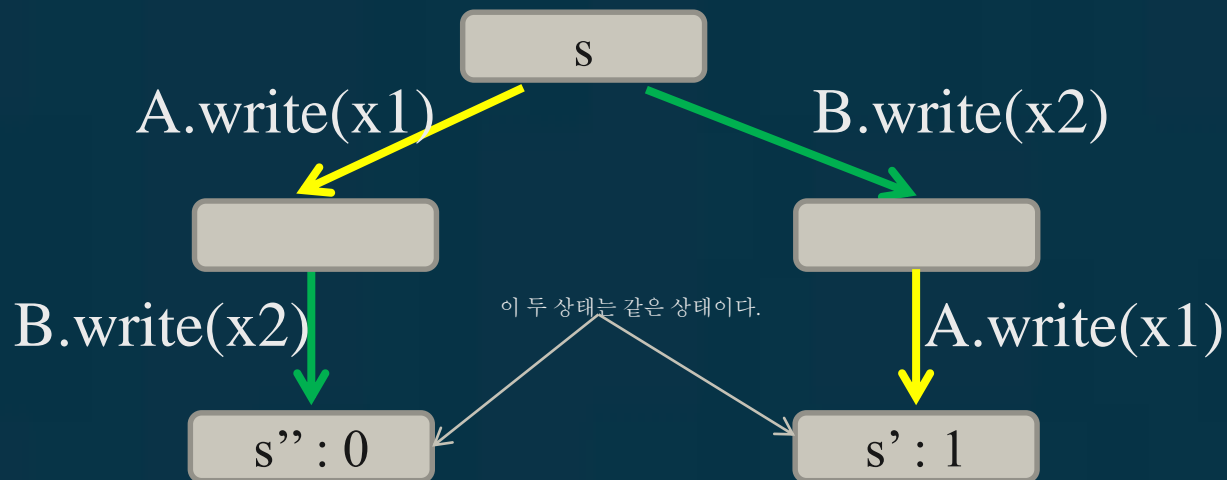
• 예상 과정 ->



- “s 상태에서 B만 수행“ 과 “s’ 상태에서 B만 수행“
- A가 읽기 연산을 했는지 안했는지 B는 알 수 없다.
 - B가 알 수 없는 A의 내부상태에서만 변경 되기 때문에 B는 s’과 s’’를 구분할 수 없으므로 B는 결과 값을 결정할 수 없다. 따라서 이러한 경우는 존재할 수 없다. (임계상태에서 A가 read일 수 없다.)

증명

- A : write(x1), B : write(x2)
- 예상 과정 ->

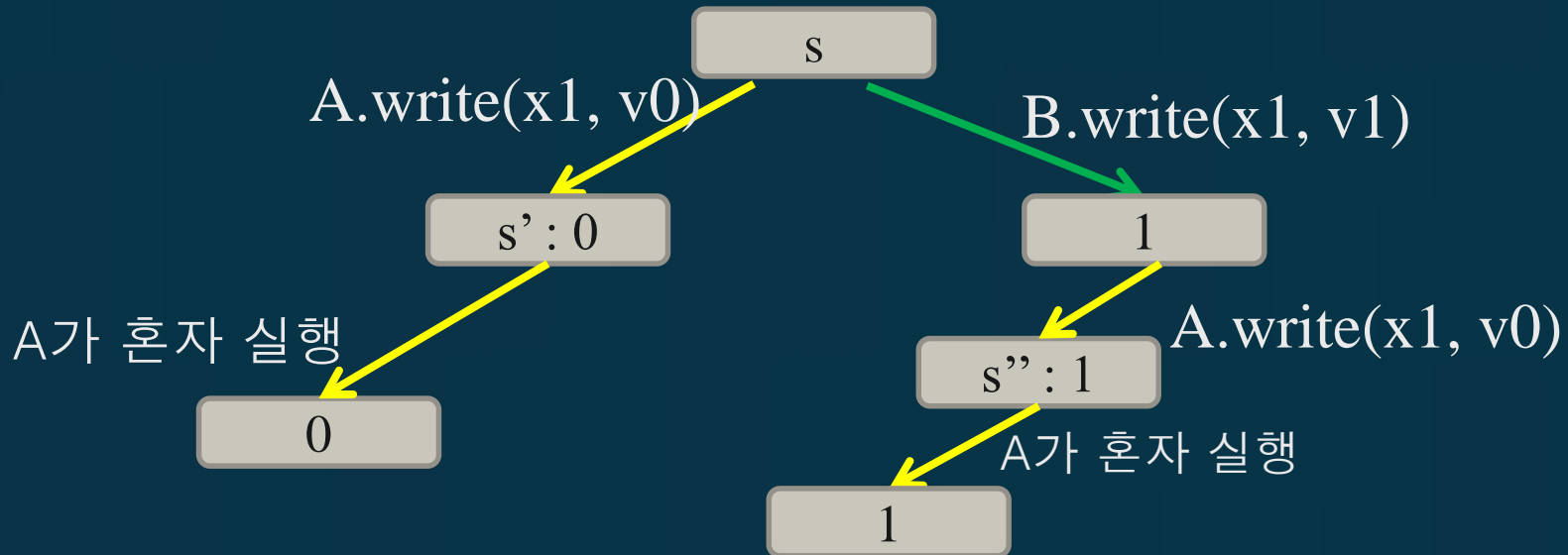


- s''와 s'는 모든 것이 똑같은 같은 상태이다. 따라서 최종 값은 같아야 한다.
- 이 경우 A, B 둘 중 누가 먼저 실행되었는지 구분할 수 없다. 그런데, s가 임계상태 이므로, 최종결과는 0또는 1이 되어 하는 모순이 있다. (이러한 임계 상태 s는 존재할 수 없다.)

증명

– A : write(x1), B : write(x1)

• 예상 과정 ->



- A의 입장에서 s'와 s''을 구분할 수 없으므로(A는 B의 기록을 덮어씌운다.) 이러한 임계상태는 존재할 수 없다.

증명

● 증명

— A : Read, B : Any

- A가 읽었는지 안 읽었는지 모르는 채로 B는 0일지 아닌지를 구분해야 한다.

— A : write r0, B : write r1 ($r0 \neq r1$)

- 어느 순서로 썼는지 구분할 수 없다.

— A : write r, B : write r

- A가 썼는지 안 썼는지 알 수 없는 채로 B는 0과 1을 결정해야 하는 경우가 생긴다.
 - A의 write r을 B의 write r이 덮어 쓴 경우와 아닌 경우를 B는 구분할 수 없다.

증명 (2020-화목)

- 증명

- 어떠한 경우든 모순으로 인해 임계영역이 존재할 수 없다. 따라서 Read/Write에 의한 이동만으로는 2스레드 합의가 불가능 하다.

- 결론

- atomic 메모리의 read/write 만으로는 두개의 스레드에서 합의를 non-blocking으로 구현하는 것이 불가능하다.

FIFO QUEUE

- Atomic 메모리로 2쓰레드 합의객체를 구현할 수 없다면 무엇이 필요한가?
- Queue객체가 있으면 해결이 가능한가?
- 가상의 Queue를 가정하자
 - 2 Dequeueer Queue
 - 2개의 Thread에서 동시에 Dequeue를 했을 때 atomic하고 wait-free하게 동작하는 queue

FIFO QUEUE

- 가정 : Dequeue가 2인 QUEUE가 있다면?
- 결론 : 적어도 2의 합의 수 갖는다.

```
#define WIN 0
#define LOSE 1
class QueueConsensus : public ConsensusProtocol {
private:
    Queue    queue;
public:
    int proposed[2];
    QueueConsensus() { queue.enq(WIN); queue.enq(LOSE); }
    int Decide(int value) {
        int i = Thread_id();
        proposed[i] = value;
        int status = queue.deq();
        if (WIN == status ) return proposed[i];
        else return proposed[1-i];
    }
};
```

FIFO QUEUE

- 그래서?

- Atomic 메모리의 합의를수는 1
- 2 Dequeueer QUEUE의 합의수는 적어도 2
- 결론 : 2 Dequeueer QUEUE는 atomic 메모리로 구현 불가능

- 결론

- atomic 메모리만 가지고는 큐, 스택, 우선순위 큐, 집합, 리스트등의 무대기 구현을 작성할 수 없다.

FIFO QUEUE

- 하나 더
 - n thread FIFO Queue의 합의 수는 2이다.
- 증명 (1/3)
 - A, B, C 세개의 스레드가 합의가능한 프로토콜이 있다고 가정하자 (합의수가 3이상이라고 가정)
 - S라는 임계 상태가 반드시 존재한다.
 - S에서 A가 이동하면 0인상태, B가 이동하면 1인상태로 간다고 가정하자
 - 역도 마찬가지로, 0과 1만 갖는 간단한 문제를 가정

FIFO QUEUE

- 증명 (2/3)

- A, B의 이동은 같은 객체에 대한 호출이다.

- 다른 객체에 대한 호출은 프로그램적으로 순서를 구분 할 수 없으므로 임계 상태가 될 수 없다.

- 그 객체는 Queue다

- read/write로는 앞의 증명에 의해 합의수 2 이상을 구현할 수 없다.

FIFO QUEUE

- 증명 (3/3)

- A:deq, B:deq인 경우

- A가 deq하자마자 B가 deq한 경우, B가 deq하자마자 A가 deq한 경우
- C는 위의 두 경우를 구별할 수 없다.

- A:deq, B:enq인 경우

- C가 볼 때 A가 먼저 수행되나 B가 먼저 수행되나 똑 같다 (구별할 수 없다)

- A:enq, B:enq인 경우

- A가 enq하는 것을 a, B가 enq하는 것을 b라 하자.
- 큐에 a,b가 들어가는 경우와 b,a가 들어가는 경우 두 가지가 있다.
- 이 때 A와 B를 각각 queue의 내용을 읽을 때 까지만 실행한다.
 - A와 B는 (a,b)의 순서를 알기 전까지는 결정 결과를 알 수 없다.
 - 따라서 A만 실행하면 결정결과를 모르는 채로 (a, b)의 dequeue를 시도하게 된다.
 - (a, b)를 A가 하나 deq한 즉시 A를 멈추고 B를 실행시켜 B가 나머지를 deq한 순간 B를 멈춘다.
 - => queue에 들어간 a와 b가 사라지고, 결정에 대한 아무 정보도 남지 않는다.
- 이 후 C가 실행된다면 C는 위의 두 가지 경우를 구별할 수 없다.

FIFO QUEUE

- 결론

- Wait-Free Queue로는 3개 스레드 합의를 객체를 만드는 것이 불가능하다.
- 따라서, Wait-Free Queue의 합의 수는 2이다.

다중 대입 객체 (2020-수목)

- 그렇다면, n 개 스레드의 합의 객체를 구현할 수 있는 합의수 n 의 동기화 객체가 존재하는가?
- 존재한다.
- 다중 대입 객체 : 배열로 구성되며 복수의 원소를 atomic하게 변경할 수 있는 객체

다중 대입 객체

- 정의 : (m,n) -대입 문제
 - 멤버로 Size가 n 인 배열을 가짐
 - Assign() 메소드 (원자적으로 수행, wait-free)
 - 매개변수로 m 개의 값과 m 개의 인덱스를 받는다.
 - 값들을 배열의 해당 인덱스에 대입한다.
 - Read() 메소드는 인덱스 i 를 받아 i 번째 값을 반환한다.
- 스냅샷의 반대 기능
 - 스냅샷 : One-write, multiple-read
 - 읽을 때 배열전체의 값을 원자적으로 읽음.
 - 스냅샷은 원자적 메모리로 구현 가능하므로 합의 수 1이다.

다중 대입 객체

● 예) 잠금 기반의 (2,3) 대입 객체 구현

```
class Assign23 {  
private:  
    int r[3];  
    mutex AL;  
public:  
    void assign(int val0, int val1, int i0, int i1) {  
        AL.lock()  
        r[i0] = val0;  
        r[i1] = val1;  
        AL.unlock();  
    }  
    int read(int i) {  
        AL.lock();  
        int val = r[i];  
        AL.unlock();  
        return val;  
    }  
};
```

다중 대입 객체

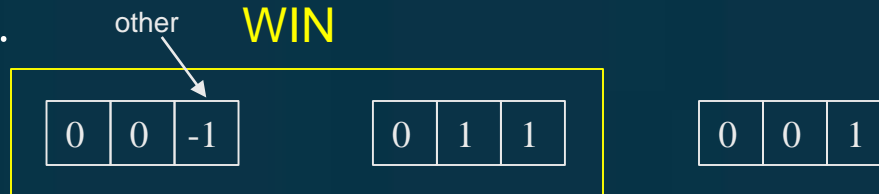
- 원자적인 레지스터를 이용하여 (m, n) -대입 객체를 대기 없이 구현하는 것은 불가능하다. ($n > m > 1$)
 - 증명 : $(2, 3)$ -대입 객체로 2 스레드의 이진 합의를 풀 수 있다.
 - 따라서 $(2, 3)$ -대입 객체를 원자적인 레지스터로 구현하는 것은 불가능하다.

```
class MultiConsensus : public ConsensusProtocol {
private:
    Assign23 assign23;
    int proposed[2] = {INIT, INIT};
public:
    MultiConsensus() { assign23.init(INIT); }
    int decide(int value) {
        int i = Thread_id();
        proposed[i] = value;
        int j = 1 - i;
        assign23.assign(i, i, i, i+1); // 값1, 값2, 인덱스1, 인덱스2
        int other = assign23.read((i+2) % 3);
        if (other == INIT || other == assign23.read(1))
            return proposed[i];
        else return proposed[j];
    }
};
```

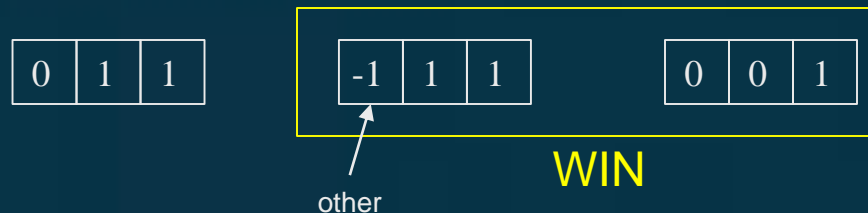

다중 대입 객체

- 증명 : (2,3)-대입 객체로 2 스레드의 이진 합의를 풀 수 있다.

- 먼저 실행된 스레드의 값을 합의값으로 하면 된다.
- Thread 0이 보았을 때 객체가 가질 수 있는 상태는 다음 3개 뿐이다.

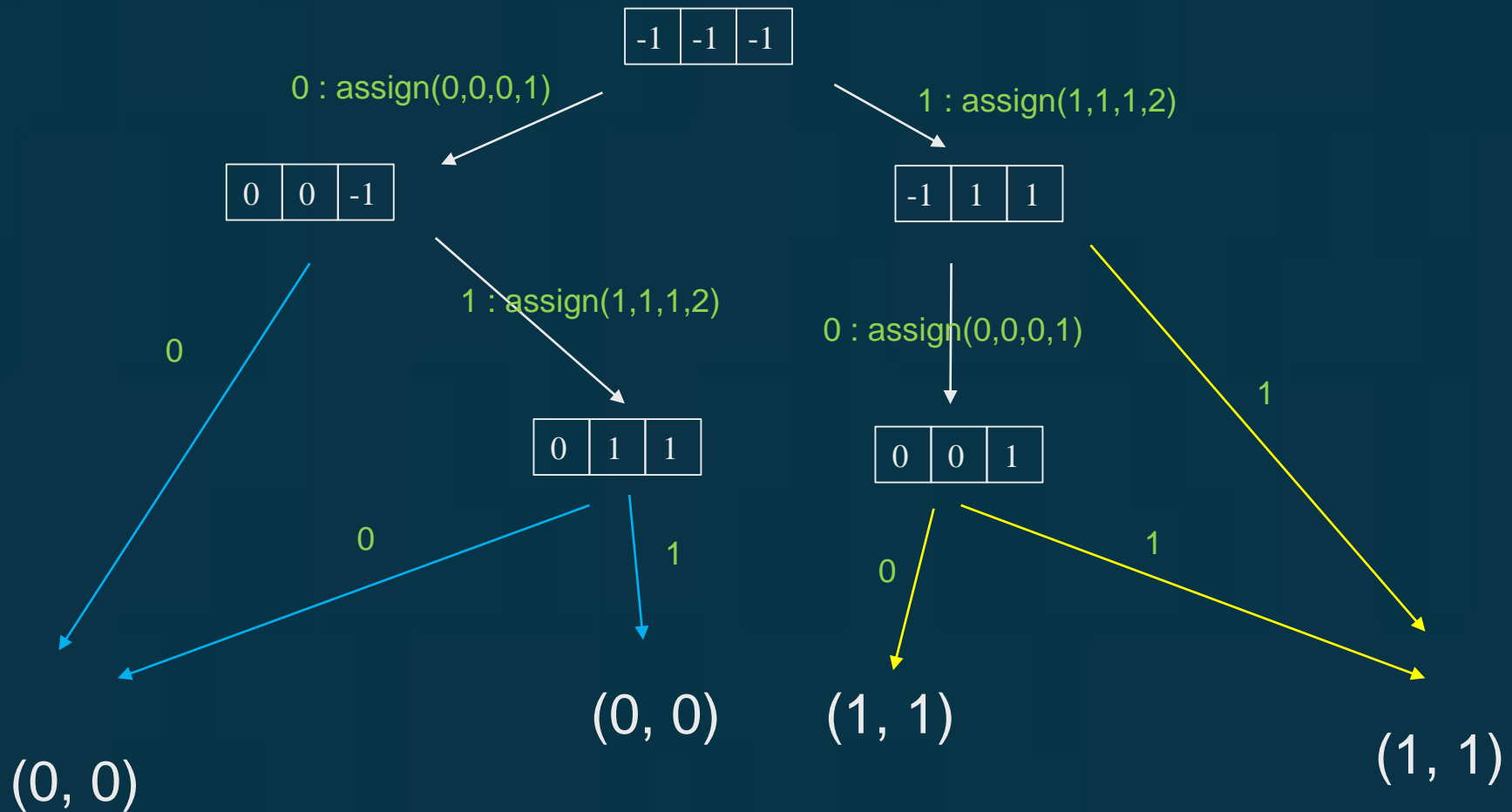


- Thread 0의 입장에서는 $i[2]$ 가 INIT이거나 $i[1]$ 이 1인 경우 Thread0의 assign이 먼저 실행된 것이다.
- 마찬가지로, Thread 1의 입장에서는 $i[0]$ 가 INIT이거나 $i[2]$ 가 0인 경우 Thread1의 assign이 먼저 실행된 것이다.



다중 대입 객체

- 프로토콜



다중 대입 객체

- 최종 결론
- 원자적인 $(n, n(n+1)/2)$ -대입 객체($n > 1$)는 최소 n 의 합의 수를 가진다.
- 따라서, 대입 객체들을 HW적으로 지원하면 합의문제를 무대기로 해결할 수 있다.
 - HW구현 비용이 너무 크다.
 - 대안은? RMW

동기화 연산들

- RMW (read-modify-write) 연산
 - 하드웨어가 지원하는 동기화 연산의 한 종류
 - 특수 명령어가 반드시 필요 (wait-free를 위해)
- 함수의 집합 F
 - $f \in F$, $f(x) = y$, where x, y is int
- 메소드 M 은 F 에 대한 RMW이다.
 - 메소드 M 이 F 의 원소 f 에 대해 원자적으로 현재의 메모리의 값을 v 에서 $f(v)$ 로 바꾸고 원래 값 v 를 반환한다.

동기화 연산들

- RMW 연산의 종류 (원래 값이 x 인 경우)
 - GetAndSet(v) : $f(x) = v$
 - GetAndIncrement : $f(x) = x+1$
 - GetAndAdd(k) : $f(x, k) = x + k$
 - compareAndSet(x, e, u)
 - $f(x, e, u) = u(\text{if } x = e) , x(\text{if } x \neq e)$
 - 메모리의 값이 e 면 u 로 바꾼다. 리턴 값은 메모리의 원래 값
 - get()
 - 항등 함수 : $f(x) = x$
- 항등 함수가 아닌 함수를 지원할 때 그RMW를 명백하지 않은(nontrivial)이라고 한다.

동기화 연산들

- 정리:

- 임의의 명백하지 않은 RMW연산은 합의 수가 최소한 2이다.

```
class RMWConsensus: public ConsensusProtocol {
private:
    RMWobject r;
    int proposed[2] = {INIT, INIT};
public:
    RMWConsensus() { r.init(INIT); }
    int decide(int value) {
        int i = Thread_id();
        proposed[i] = value;
        int j = i - 1;
        if (r.rmw() == INIT) return proposed[i];
        else return proposed[j];
    }
};
```

- => 원자적 메모리만을 사용해선 2개나 그 이상의 스레드에 대한 어떠한 명백하지 않은 RMW도 구현할 수 없다.

동기화 연산들

- Common2 RMW연산
 - 많은 RMW연산이 여기에 속한다.
- 정의
 - 함수 집합 F 는 모든 값 v 와 F 에 속하는 모든 함수 f_i 와 f_j 에 대해 다음이 성립하면 Common2라고 한다.
 - f_i 와 f_j 는 교환이 가능하거나 : $f_i(f_j(v)) = f_j(f_i(v))$
 - 한 함수가 다른 함수를 덮어쓰는 경우 : $f_i(f_j(v)) = f_i(v)$ 이거나 $f_j(f_i(v)) = f_j(v)$
- 특징
 - 합의수 2를 갖는다.
 - 최근의 프로세서들에서는 제거되는 추세이다.
- 예
 - getAndSet() : 덮어 쓴다.
 - getAndIncrement() : 교환이 가능하다.

동기화 연산들

- Common2 RMW 레지스터의 합의 수는 2이다.
 - 3스레드일 경우, 제일 첫 스레드(합의 과정 승자)는 항상 자신이 제일 처음이었다는 것을 알 수 있어야 하고, 두 번째와 세 번째 각각의 스레드들(패자들)은 자신이 패자라는 것을 알 수 있어야 한다. 그러나 상태를 정의하는 함수들은 Common2의 연산을 따르므로 교환이나 덮어쓰기가 가능하여, 패자 스레드가 나머지 중 어느 스레드가 먼저 실행되었는지 판단할 수 없다. 또한, 프로토콜은 무대기(wait-free)이므로, 승자를 확인하려고 기다릴 수도 없다.

동기화 연산들

● CAS(Compare And Set)연산

– CAS(expected, update)

- 레지스터의 값이 expected면 update로 바꾸고 true를 리턴
- 레지스터의 값이 expected가 아니면 false를 리턴

– CAS는 무한대의 합의 수를 갖는다.

```
class CASConsensus {
private:
    int FIRST = -1;
    AtomicInt r = FIRST;
public:
    value decide(value v) {
        propose(v);
        int i = thread_id();
        if (r.CAS(FIRST, i)) return proposed[i];
        else return proposed[r];
    }
}
```

정리

- Atomic 메모리 read/write만을 사용해서는 멀티쓰레드에서 무대기인 일반적인 자료구조를 구현할 수 없다.
- CAS가 무한대 합의수를 갖는다.
 - 임의의 합의수를 갖는 자료구조를 구현할 수 있는 희망을 가진다.
 - 다음에 증명할 사항 : 합의수 무한대인 동기화 연산으로 모든(임의의 합의수를 갖는) 자료구조를 구현할 수 있는가?

목차

- Atomic 메모리의 합성
 - 병행성 테크닉
- 합의수
 - non-blocking 알고리즘을 만드는 능력
- 만능성
 - 모든 알고리즘을 멀티 쓰레드 무대기로
- Lock
 - 효율적인 Lock의 구현

내용

- 합의의 의미
- 만능성
- 무잠금 만능 구성
- 무대기 만능 구성

합의의 의미

- 모든 무대기(wait free) 동기화 객체는 합의 수(consensus number)라는 능력의 차이가 있다.
- 적은 합의 수를 갖는 객체로 큰 합의 수 객체를 구현할 수 없다.

합의 수	객체
1	원자적 메모리
2	getAndSet(), getAndAdd(), 큐, 스택
m	$(m, m(m+1)/2)$ -대입 객체
무한대	메모리 이동, compareAndSet(), LL-SC

합의의 의미

● 의의

- 불가능한 시도를 미연에 방지할 수 있다.
 - 예) 원자적 메모리를 가지고 4개 스레드 무대기 병렬 큐를 작성하려 하는 행위
- 구현 가능한 방법을 알고, 왜 그것이 구현 가능한지를 안다면 이를 최적화 할 때 더 잘 할 수 있다.

만능

- 모든 자료구조의 무대기 동기화가 가능 한가?
 - **그렇다! 가능하다.**
- 만능 객체
 - 어떠한 객체든 무대기 병렬객체로 변환시켜 주는 객체
 - 예) 싱글 스레드에서만 돌아가는 큐를 무대기 병렬 큐로 변환시켜 줄 수 있다.
 - n 개의 스레드에서 동작하는 만능객체는 합의 수 n 이상의 객체만 있으면 구현 가능하다.
 - 무한대의 합의 수 객체 CAS를 사용하면 스레드개수에 상관없이 만능 객체를 구현할 수 있다.

만능

- 만능의 정의

- 클래스 C 객체들과 원자적 메모리로 모든 객체를 무대기 구현으로 변환하는 것이 가능하다면 클래스 C는 만능이다.

- 클래스 C로 모든 객체를 무대기로 변환 가능한데, 직접적으로 변환하지 않고 원자적 메모리를 사용해서 대상 객체를 약간 변형한 후 변환한다.
 - 변형 : 여러 개의 메소드와 파라미터, 리턴값을 통합

- 일단 무잠금 만능객체를 알아보고 그것을 무대기 만능객체로 변형한다.

무잠금 만능 구성

● 준비(변형)

- 순차 객체 A 가 있고 이를 n-thread상에서 무대기로 구현하려고 한다.
- 조건 : A는 결정적이다.(deterministic)
 - 모든 객체의 초기상태는 항상 같은 상태이다.
 - 같은 상태에서 같은 입력을 주면 항상 같은 결과와 같은 완료 상태가 나온다.
 - => 초기 상태에서 같은 입력 값을 동일한 순서로 입력하면 항상 같은 결과가 나온다.
 - 입력의 순차적인 리스트를 로그(log)라고 한다.

무잠금 만능 구성

- 준비

- 순차 객체 A

- 병렬화 하고자 하는 객체를 감싼 객체
 - 호출 메소드를 apply 하나로 통일

```
class SeqObject {  
    public:  
        Response apply(Invocation invoc);  
};
```

- Invocation 객체

- 호출하고자 하는 원래 객체의 메소드와 그 입력값을 갖는 객체

- Reponse

- 여러메소드 들의 결과 값의 타입 을 압축한 객체

무잠금 만능 구성

● 순차 객체의 예

```
enum MethodType { DEQUEUE, ENQUEUE, CLEAR };
typedef int InputValue;
typedef int Response;

class Invocation {
    MethodType type;
    InputValue v;
};

class SeqObject_Queue {
    queue <int> m_queue
public:
    Response apply(Invocation invoc)
    {
        int res = -1;

        if (ENQUEUE == invoc.type) m_queue.enqueue(invoc.v);
        else if (DEQUEUE == invoc.type) res = m_queue.dequeue();
        else if (CLEAR == invoc.type) m_queue.clear();
        return res;
    }
};
```

무잠금 만능 구성

- Log
 - Log는 Node들의 리스트이다.

```
class NODE
{
public:
    Invocation invoc;
    Consensus decideNext;
    NODE *next;
    volatile int seq;

    NODE() { seq = 0; next = nullptr; }
    ~NODE() { }
    NODE(const Invocation &input_invoc)
    {
        invoc = input_invoc;
        next = nullptr;
        seq = 0;
    }
};
```

무잠금 만능 구성

- Log

- Consensus

- 합의 객체
 - Node를 입력으로 받아 그 중 한 Node를 선발

- 로그는 Node의 링크드 리스트이다.

- 순차객체 A의 초기값이 일정하므로 순차객체 A의 모든 상태를 A와 Log를 조합해서 알 수가 있다.

무잠금 만능 구성 (2020-화목B반)

```
class LFUniversal {
private:
    Node *head[N],  Node tail;

public:
    LFUniversal() {
        tail.seq = 1;
        for (int i=0;i<N;++i) head[i] = &tail;
    }
    Response apply(Invocation invoc) {
        int i = Thread_id();
        Node prefer = Node(invoc);
        while (prefer.seq == 0) {
            Node *before = tail.max(head);
            Node *after = before->decideNext->decide(&prefer);
            before->next = after; after->seq = before->seq + 1;
            head[i] = after;
        }
        SeqObject myObject;
        Node *current = tail.next;
        while (current != &prefer) {
            myObject.apply(current->invoc);
            current = current->next;
        }
        return myObject.apply(current->invoc);
    }
};
```

무잠금 만능 구성

- 무잠금 만능 구현

- 지금 까지 객체 가해진 모든 메소드 호출의 리스트인 Log를 보관
 - tail부터 시작하는 Node의 리스트
- 새로운 호출이 오면 Node를 생성한 후 Log의 head에 덧붙인다
 - 합 의 객체 활용
- A 객체를 생성한 후 Log에 있는 Invocation을 새로운 호출까지 적용시키고 그 결과를 반환한다.

무잠금 만능 구성

● Head추가의 정당성

```
int  i = Thread_id();
Node prefer = Node(invoc);
while (prefer.seq == 0) {
    // prefer가 성공적으로 head에 추가 되었는지 검사
    Node *before = tail.max(head);
    // Log의 head를 찾지만 다른 스레드와 겹쳐져서 잘 못 찾을 수도 있음
    Node *after = before->decideNext->decide(&prefer);
    // before의 합의는 항상 유일하다!
    before->next = after; after->seq = before->seq + 1;
    // 여러 스레드가 같은 작업을 반복 할 수 있지만, 상관없다.
    head[i] = after;
    // 자신이 본 제일 앞의 head는 after니까 업데이트 시켜준다
    // 이렇지 않으면 동일한 합의 객체를 두 번 호출할 수 있다.
    // 운 좋게 after가 prefer가 되면 성공이다!
}
```


무잠금 만능 구성

● 구현의 트릭

- 노드마다 합의 객체를 갖고 있다.
 - 하나의 스레드는 HEAD배열을 통해 한번 호출한 합의 객체는 다시 호출하지 않도록 한다.
- 순차객체 A는 매 호출마다 새로 생성된다.
 - 다른 스레드는 절대 그 순차객체를 호출하지 않는다.
- 합의(Consensus)객체로 인해 한 Node의 Next Node는 어떤 스레드에서도 유일하다는 것을 보장 받는다.

무잠금 만능 구성

- 왜 무잠금인가?

- 유한 스텝에 끝난 다면?

- 당연히 무잠금

- 무한히 실행된다면 (끝나지 않는다면)

- 다른 노드에서 계속 HEAD 배열을 업데이트 하고 있다.
 - 하지만 누군가는 계속 실행되고 있으므로 무잠금

무대기 만능 구성 (2020-수목)

```

class WUniversal {
private:
    Node *announce[N];
    Node *head[N];
    Node tail;

public:
    WUniversal() {
        tail.seq = 1;
        for (int i=0;i<N;++i) { head[i] = &tail; announce[i] = &tail; }
    }
    Response apply(Invocation invoc) {
        int i = Thread_id();
        announce[i] = new Node(invoc);
        head[i] = tail.max(head);
        while (announce[i]->seq == 0) {
            Node *before = head[i];
            Node *help = announce[((before->seq + 1) % N)];
            Node *prefer;
            if (help->seq == 0) prefer = help;
            else prefer = announce[i];
            Node *after = before->decideNext->decide(prefer);
            before->next = after;
            after->seq = before->seq + 1;
            head[i] = after;
        }
        SeqObject myObject;
        Node *current = tail.next;
        while (current != announce[i]) {
            myObject.apply(current->invoc);
            current = current->next;
        }
        head[i] = announce[i];
        return myObject.apply(current->invoc);
    }
};

```

무대기 만능 구성

● 변경점

- 합의할 때 자기대신 우선순위가 높은 다른 스레드의 Node를 합의 한다. (Helping)
 - 물론 자기 자신이 합의 될 때 까지 계속 합의를 시도한다.
- Help할 객체의 스레드를 유일하고 공평하게 결정할 수 있으면 기아를 막을 수 있다.
 - Node의 $\text{seqnumber} \% \text{MAX_THREAD}$ 를 Help하도록 한다.
 - 모든 스레드가 같은 결정을 한다.
 - help만 하다가 자기자신이 기아상태에 빠지는 것을 막는다.

무대기 만능 구성

- 옳음 증명 (교재 번역 미스, 원본도 오타...)
 - Log에 노드가 누락 되는가? No
 - 모든 apply는 자신의 Node가 추가될 때 까지 실행
 - Log에 한 노드가 여러 번 추가 될 수 있는가?
 - 스레드 A, B가 노드 a를 동시에 추가하려고 한다.
 - 같은 자리에 추가 할 경우 => 합의가 해결
 - 다른 자리에 추가 할 경우
 - 다음 페이지 참조

무대기 만능 구성

- 쓰레드 A, B가 동시에 node a를 추가할 수 있는가?
 - 같은 자리에 a가 두 번 추가 되는 것은 상관없다. 단지 덮어쓰기일 뿐
 - 다시 말해서 a가 다른 두 개의 자리에 추가될 수 있는가?
 - “이 노드는 두 번째 추가 전에 적어도 한 번은 head[]에 추가되어야 한다.”
 - 먼저 추가된 a가 있고 뒤에 추가된 a'가 있다는 이야기
 - 먼저 추가된 a가 어디선가 한번은 before가 된 적이 있다는 이야기
 - before는 head[]에서 꺼내는 수 밖에 없기 때문에 적어도 한번 어디에서선가 head[]에 a가 들어간 적이 있다.
 - 따라서 head[]가 정해 지는 시점에서 $a.seq \neq 0$
 - announce.seq나 help.seq 검사를 통과할 수가 없다.

무대기 만능 구성

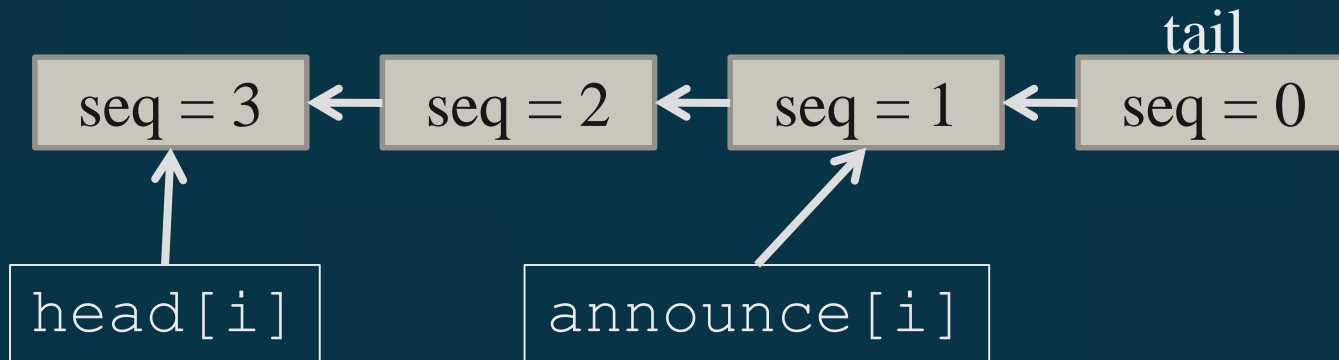
● 정리하면

- 두 개의 쓰레드에서 a를 다른 위치에 넣으려고 한다. 이 때 앞서 하나의 쓰레드가 a를 넣었고, 쓰레드 X가 뒤를 이어서 a를 넣으려고 한다.
- 쓰레드X에서 before는 head[X]에서 왔다.
 - 이 때 head[X]는 a이거나 a의 후계자이다. (두 번째로 다른 위치에 넣으려는 것이기 때문)
 - X가 추가하려는 노드 a (즉 prefer)가
 - help인 경우. : 불가능, help를 얻기 전에 이미 help.seq(=a.seq)가 0이 아니기 때문
 - 왜냐 하면 a는 이미 어떤 쓰레드에서 적어도 한번 head[]에 들어간 적이 있다. 왜냐하면 head[X]는 a이거나 a의 후계자여야 하기 때문,
 - [보조정리 1] head[x] == a이면 당연히 a.seq != 0, head[x]가 a의 후계이면 a가 어디선가 before가 되서 decide를 실행한 적이 있다. before는 head[]에서만 올 수 있으므로 a.seq != 0
 - 11번을 실행 할 때 이미 a.seq != 0 이므로 13번에서 걸린다. (모든 head[].seq는 0이 아니다 && a는 head[]에 들어간 적이 있다.)
 - announce[x]인 경우. : X == A를 뜻한다. (A는 a를 만든 쓰레드)
 - before=head[X]이고, head[X]에 쓰는 것은 X(자기자신) 뿐이다. 10번의 테스트를 통과하기 이전에 이미 한번 head[x]에 썼고 그것은 9번 아니면 20번이다.
 - before에 쓴 head[x]는 a이거나 a의 후계이기 때문에 9,20번에서 이미 a.seq != (announce[x] == a), 따라서 10번 통과는 불가능 [보조정리 1] 번에 의해)

무대기 만능 구성

● 옳음 증명

- #28의 $\text{head}[i] = \text{announce}[i]$ 는 문제 없는가?
 - $\text{announce}[i]$ 가 Log에서 $\text{head}[i]$ 이후면 문제 없음
 - head를 전진시켜서 더 최신의 값을 가리키므로 문제 없음
 - $\text{head}[i]$ 가 $\text{announce}[i]$ 이후 노드를 가리킬 수가 있는가?
다시말해서 $\text{head}[i]$ 를 후퇴시키는 경우가 있는가? <그림 참조> 있다.
 - announce이후 MAX를 하기전에 다른 쓰레드에서 마구 추가한 경우
 - decide가 알아서 하므로 문제는 없다. 단지 while루프를 몇 번 더 돌아서 비효율적일 뿐이다.



무대기 만능 구성

- 윗음 증명

- #28의 $\text{head}[i] = \text{announce}[i]$ 는 왜 있는가?
- 나중에 증명할 때 유용하게 쓰인다. <보조 정리 6.4.4>

무대기 만능 구성

- 무대기 증명

- Thread i 가 기아가 되려할 때
- 다른 실행 중인 스레드들 중 하나는 $\text{head}[K]$ 를 반드시 거쳐야 한다.
 - $K \bmod N == i$
- 따라서 스레드 i 는 기아가 아니다.
- $\text{head}[k]$ 를 거치지 않는다면? 무잠금이 아니다.

정리

- 어떤 객체이던 무대기 병렬 구현이 가능하다.
 - 성능은 논외

실습

- STL의 SET<int>을 만능객체를 사용하여 무잠금으로 구현하시오
 - 간단한 테스트 프로그램도 작성
 - mutex 로 구현한 것과 속도비교를 하시오
 - 스레드 1개일 때, 2개일 때, 4개일 때

속제

- STL의 SET<int>을 만능객체를 사용하여 무잠금으로 구현하시오
 - LIST벤치마크 프로그램을 사용해서 성능 측정
 - 기존은 400만번 루프인데 4만번으로 루프회수를 줄일 것.
 - mutex 로 구현한 것과 속도비교를 하시오
 - 쓰레드 1개일 때, 2개일 때, 4개일 때
- 제출 : eclass
 - 11월 10일까지 (화목반 A조)

차례

- 스핀락과 경쟁
- 효율적인 Lock에 대해 살펴본다.

용어

- 스핀락(Spin Lock)
 - 계속해서 잠금을 시도 하려 할 때
- 스피닝(Spinning)
 - 잠금을 획득하기 위해서 계속해서 시도하는 과정
- 멈춤(Blocking)
 - 운영체제가 현재 스레드를 멈추고 다른 스레드를 할당하는 방법

현대 다중프로세서

- Lock의 구현

- TAS(Test And Set)를 사용

- 빵집알고리즘 같은 원자적메모리만 사용해 구현한 Lock은 너무 비효율적이다.
 - CAS를 사용해도 되지만 Lock의 구현을 위해서는 TAS만으로 충분하다.

TAS 구현

```
bool state = false;

LONG TestAndSet(LONG input)
{
    bool old_state = false;
    return atomic_compare_exchange_strong(&state, &old_state, input);
}

void TASLock()
{
    while (TestAndSet(true)) {}
}

void ThreadFuncTAS()
{
    for(int i = 0; i < 25000000/threadNum; i++)
    {
        TASLock();
        sum+=2;
        Unlock();
    }
    return 0;
}
```

TAS 속도

- Core2Duo

Threads	Second
1	0.580
2	1.58
4	3.15
8	6.00
16	10.11
32	16.16

TAS 속도

- i7 920

Threads	Second
1	0.30
2	1.14
4	2.03
8	4.26
16	7.26
32	15.18

TAS 속도

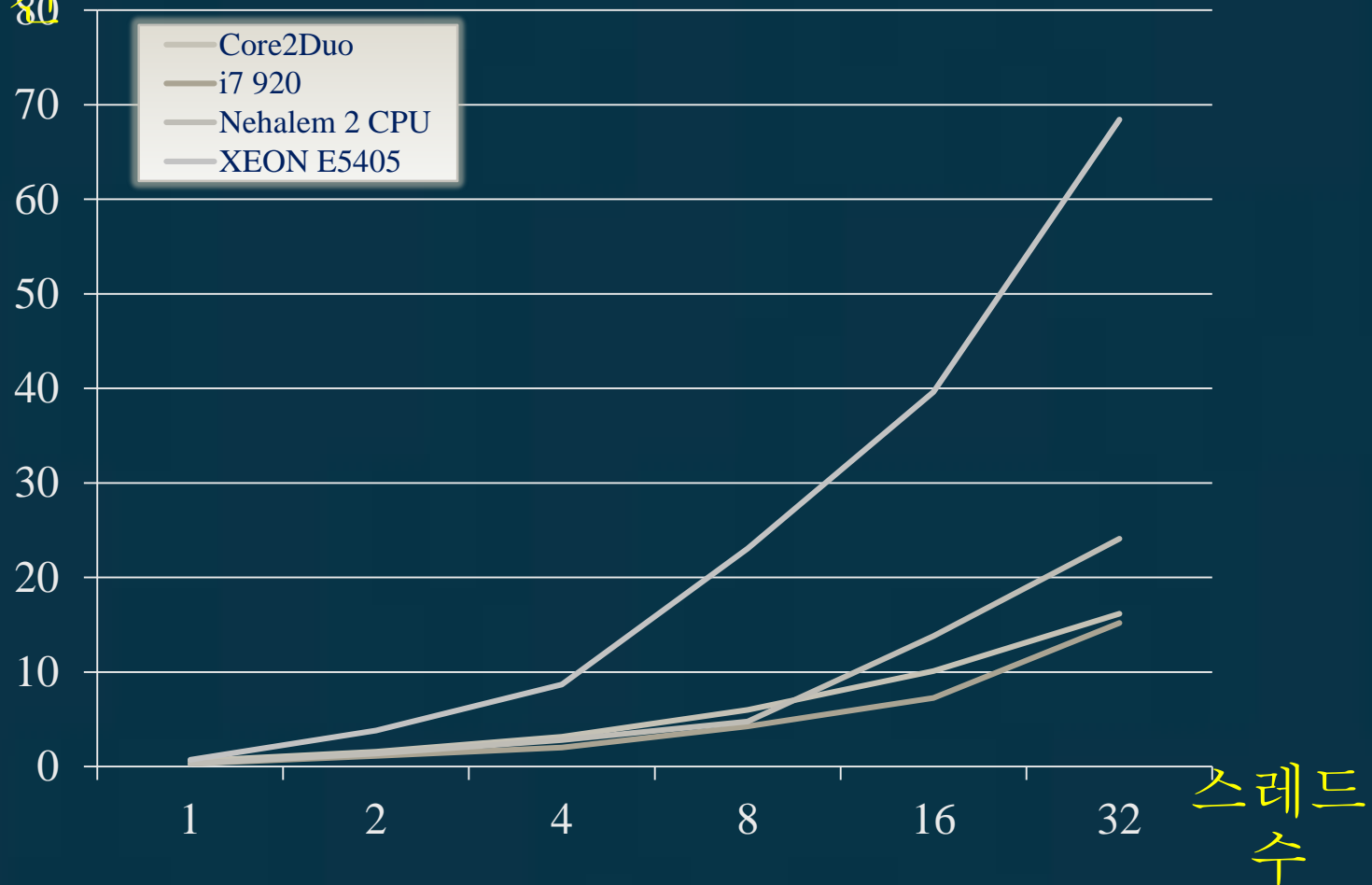
- Nehalem 2 CPU

Threads	Second
1	0.30
2	1.39
4	2.81
8	4.77
16	13.79
32	24.09

TAS 결과

경과시

간



test-and-set 잠금

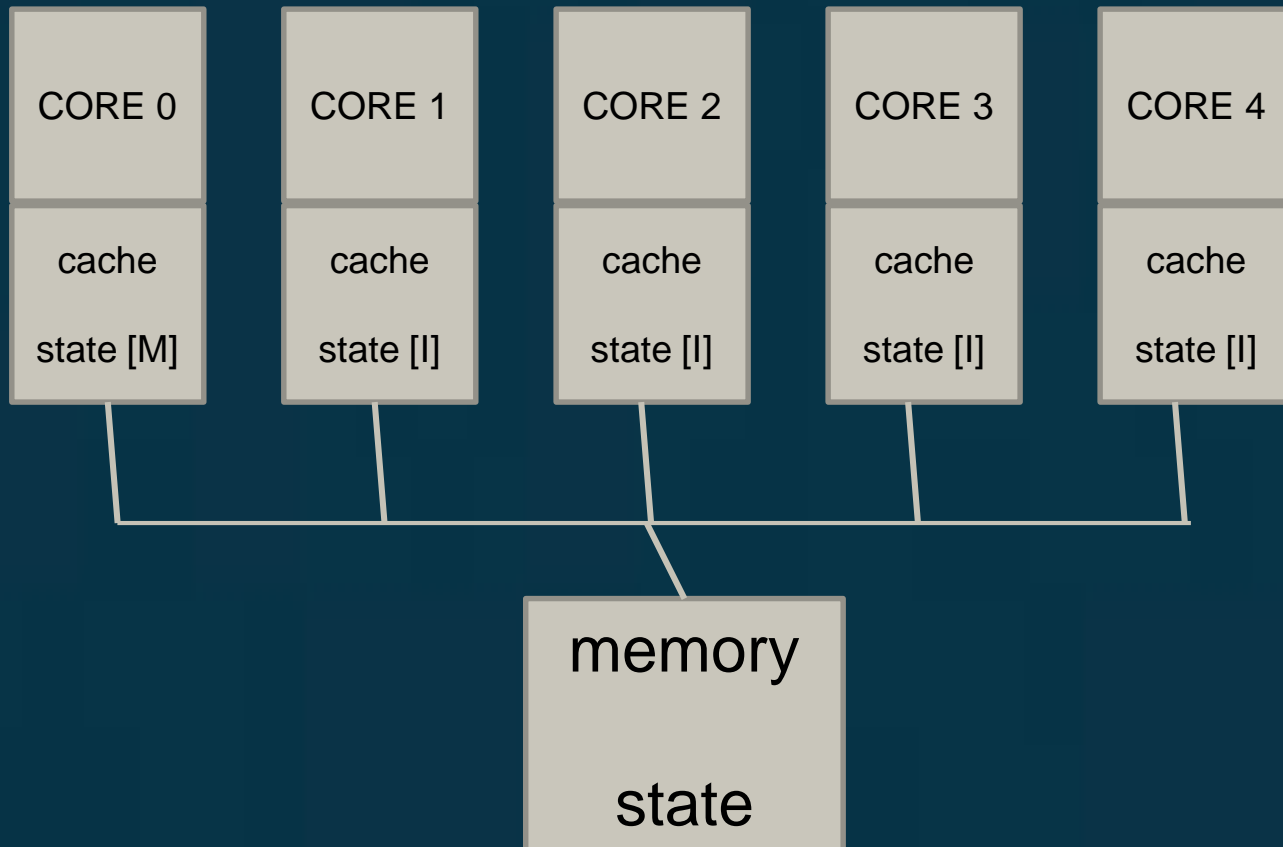
● 결과

- 스레드 수가 증가함에 따라 소요시간이 계속하여 증가한다. (스레드의 수 $\wedge 2$)
 - TAS 성능 저하의 원인은?
 - 모든 스핀중인 스레드들이 거의 캐시미스가 발생하게 되고, 최신 값을 버스로부터 새로 얻어와야만 하게 만든다.
 - 스핀중에 (lock xchg 명령 실행 중) 스레드에 의해 버스가 독점되어 새로 값을 얻어오는 과정에서도 지연이 발생

test-and-set 잠금

- 원인

- 다른 core에 cache있는 state변수를 무효화(Invalidate)시키고, 메모리에서 state를 읽어와야 한다.
 - 무효화 : 만일 변경(Modified)상태였다면 메모리에 write back해야 한다.



test-and-set 잠금

- Cache 동기화 (Cache Coherence)
 - Core끼리 캐시에 들어있는 내용을 맞추는 시스템
 - write한 내용이 날라가지 않게, 언젠가는 write한 내용이 메모리에 반영되도록, 덮어 씌어진 내용이 살아나지 않도록 => regular메모리를 만드는 시스템
 - Intel은 MESI 프로토콜을 사용한다.
 - M : Modified = Cache line이 valid하고 내용이 변경되어 있다.
 - E : Exclusive = Cache line이 valid하고 다른 core의 cache에는 이 주소에 해당하는 cache line이 존재하지 않는다.
 - S : Shared = Cache line이 valid하고 다른 core에도 이 주소에 해당하는 cache line이 존재할 수 있다.
 - I : Invalid = Cache line이 invalid하다.

test-test-and-set 잠금

- TTAS

```
void TTASLock()  
{  
    while(true) {  
        while (state) {}  
        if (TestAndSet(true)) continue;  
        return;  
    }  
}
```

test-test-and-set 잠금

- TTAS의 경우는?.

- TTAS의 Lock의 경우 캐시히트가 발생하여 버스에 부하를 줄이고 메모리 접근이 느리게 되지 않는다.

- spin할 때 메모리 locking을 하지 않는다
 - InterlockedExchange로 검사를 하지 않기 때문에
- 서로의 cache를 invalidate하지 않는다
 - Read만 하면서 spin하기 때문에 Cache는 공유된다.

- 하지만 문제점은 Unlock에서 발생

- 잠금을 해제할 때 각 스레드들은 캐시미스가 발생하고 새로운 값을 읽는다.
- 그 후에 한스레드가 잠금을 획득하면 또 다시 캐시미스가 발생되고 새로운 값을 읽으려 하면서 버스에 소통량이 일시적으로 증가한다.

TTAS 속도

- Core2Duo

Threads	Second
1	0.60
2	1.36
4	2.31
8	4.12
16	6.87
32	9.10

TTAS 속도

- i7 920 (2.67GHz)

Threads	Second
1	0.29
2	1.94
4	2.19
8	2.88
16	5.34
32	10.24

TTAS 속도

- Nehalem E5520, 2 CPU, 2.27GHz

Threads	Second
1	0.36
2	1.54
4	2.39
8	3.97
16	7.66
32	11.41

TTAS 속도

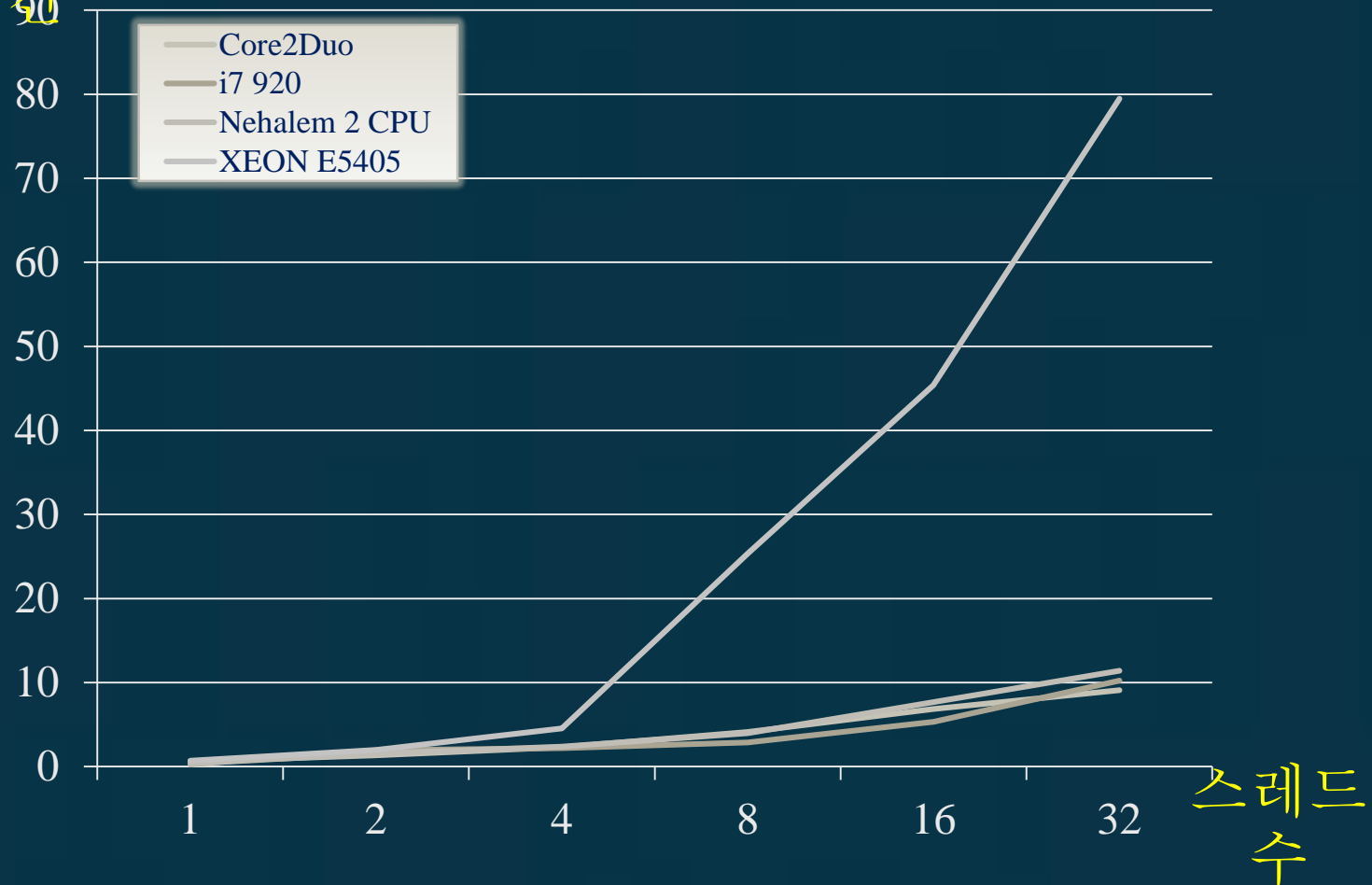
- XEON (E5405, Harpertown, 2CPU)

Threads	Second
1	0.72
2	1.99
4	4.55
8	25.33
16	45.40
32	79.46

TTAS 결과

경과시

간



그래프 작성 팁

- TAS와 TTAS를 비교하는 이쁜 그래프를 그려보자.
 - 3D 그래프가 필요할 지도 모름
- 앞의 그래프를 볼 때 “Nehalem같은 경우 성능 감소 속도가 완만하니까 쓸 만 하네”라는 오해를 불러일으키기 쉽다.
 - 이런 경우 Y축으로 efficiency를 사용한다.
 - $\text{Speed up} = \text{Thread 1개 로 실행했을 때 걸린 시간} / \text{걸린 시간}$
 - $\text{efficiency} = \text{Speed up} / \text{Thread 개수}$

그래프 작성 팁

- 병렬 알고리즘의 속도 비교는 speed up과 efficiency를 많이 사용한다.
– 위키피디아 참조

In [parallel computing](#), **speedup** refers to how much a [parallel algorithm](#) is faster than a corresponding sequential [algorithm](#). [\[edit\]](#)

Definition

Speedup is defined by the following formula:

$$S_p = \frac{T_1}{T_p}$$

where:

- p is the number of [processors](#)
- T_1 is the execution time of the sequential [algorithm](#)
- T_p is the execution time of the [parallel algorithm](#) with p [processors](#)

Linear speedup or **ideal speedup** is obtained when $S_p = p$. When running an algorithm with linear speedup, doubling the number of processors doubles the speed. As this is ideal, it is considered very good [scalability](#).

Efficiency is a performance metric defined as

$$E_p = \frac{S_p}{p} = \frac{T_1}{pT_p}$$

It is a value, typically between zero and one, estimating how well-utilized the processors are in solving the problem, compared to how much effort is wasted in communication and synchronization. Algorithms with linear speedup and algorithms running on a single processor have an efficiency of 1, while many difficult-to-parallelize algorithms have efficiency such as $\frac{1}{\log p}$ ^{[\[citation needed\]](#)} that approaches zero as the number of processors increases.

When attempting to understand parallel performance, efficiency is generally a better metric to plot than speedup, since

- all of the area in the graph is useful (whereas in a speedup curve 1/2 of the space is wasted)
- it is easy to see how well parallelization is working
- there is no need to plot a "perfect speedup" line

Engineers therefore tend to prefer it. On the other hand, marketing people prefer speedup curves because they go up and to the right.

Wiktionary
Free online dictionary
with over 100,000 words
and 100,000 definitions
in English and other
languages.

Look up **speedup** in Wiktionary,
the free dictionary.

결과

- OLD XEON에서 오히려 느려지는 이유
 - 싱글 쓰레드
 - 아키텍처의 차이.
 - Old Xeon은 Pentium 4기반
 - Nehalem은 Core 아키텍처 기반
 - FB-DIMM으로 인한 성능 차이는 거의 없음
 - 벤치마크 프로그램이 충분히 작으므로 캐시에 다 올라옴.
 - 멀티 쓰레드
 - 메모리 Bottle Neck
 - 단일 메모리 버스 : 모든 CPU가 하나의 메모리 컨트롤러에 의지
 - 느린 메모리 컨트롤러 : 네할렘은 메모리 컨트롤러를 CPU에 내장
 - 느린 캐시 동기화
 - 캐시 데이터 전송을 메모리 컨트롤러를 통해서 해야 함
 - 네할렘은 QPI 연결을 통해 CPU끼리 직접 해결
 - 따라서, 쓰레드의 개수가 1개 CPU의 코어의 개수를 넘어가면 급격히 느려진다.
 - TTAS 그래프를 보라.
 - OLD XEON에서는 TTAS가 왜 TAS보다도 느린가???

Back-Off

- Back-Off

- 여러 스레드가 잠금을 획득하려고 하는 것은 좋은 방법이 아니다.

- 잠금을 획득할 확률이 낮은 상태에서 잠금 획득을 시도하는 것은 버스 트래픽에 많은 부담이 된다.
 - 잠시 양보해서 다른 경쟁 스레드가 끝낼 기회를 주는 것(Back-off)이 효율적이다.

Back-Off

● 구현

- 최소 딜레이 값과 최대 딜레이 값을 설정한다.
- limit는 현재 딜레이 값을 제한하고 random은 0과 limit사이의 랜덤한 딜레이 값을 정해서 그 시간동안 스레드를 멈춘다.
 - 잠금을 얻는 데 실패한다면 2배로 늘린다.
- 잠금을 획득하는데 실패하는 경우만 스레드가 양보한다.
- 컴퓨터 별로 최적의 MaxDelay와 MinDelay를 결정하는 것은 어렵다.

Back-Off

● 구현

```
class BackOff{
    int minDelay, maxDelay;
    int limit;
    int random;

public:
    BackOff(int min, int max) {
        minDelay = min;
        maxDelay = max;
        limit = minDelay;
    }

    void InterruptedException() {
        int delay = rand()%limit+1;
        if(limit<maxDelay)    limit = 2*limit;
        Sleep(delay);
    }

};

void Lock()
{
    BackOff backOff(MIN_DELAY, MAX_DELAY);
    while (true) {
        while (state) {}
        if (!TestAndSet(true)) return;
        else
            backOff.InterruptedException();
    }
}
```

Back-Off

- 벤치마크 문제

- Sleep()이 너무 오랜시간 thread를 재운다.
 - 병렬로 수행되지 않고 그냥 sequential하게 수행된다.



BackOff 속도

- Core2Duo

- MinDelay : 10, MaxDelay : 200

Threads	Second
1	
2	
4	
8	
16	
32	

BackOff 속도

- i7 920

- MinDelay : 10, MaxDelay : 200

Threads	Second
1	0.34
2	0.42
4	0.45
8	0.61
16	0.87
32	0.83

BackOff 속도

- Nehalem 2 CPU
 - MinDelay : 10, MaxDelay : 200

Threads	Second
1	
2	
4	
8	
16	
32	

BackOff 속도

- XEON (E5405, Harpertown, 2CPU)
 - MinDelay : 10, MaxDelay : 200

Threads	Second
1	
2	
4	
8	
16	
32	

Back-Off

- 벤치마크 문제

- Sleep()이 너무 오랜시간 thread를 재운다.
 - 차라리 아래 프로그램이 훨씬 효율적

```
void Lock()  
{  
    while (true) {  
        while (state) {}  
        if (!TestAndSet(true)) return;  
        else Sleep(0);  
    }  
}
```

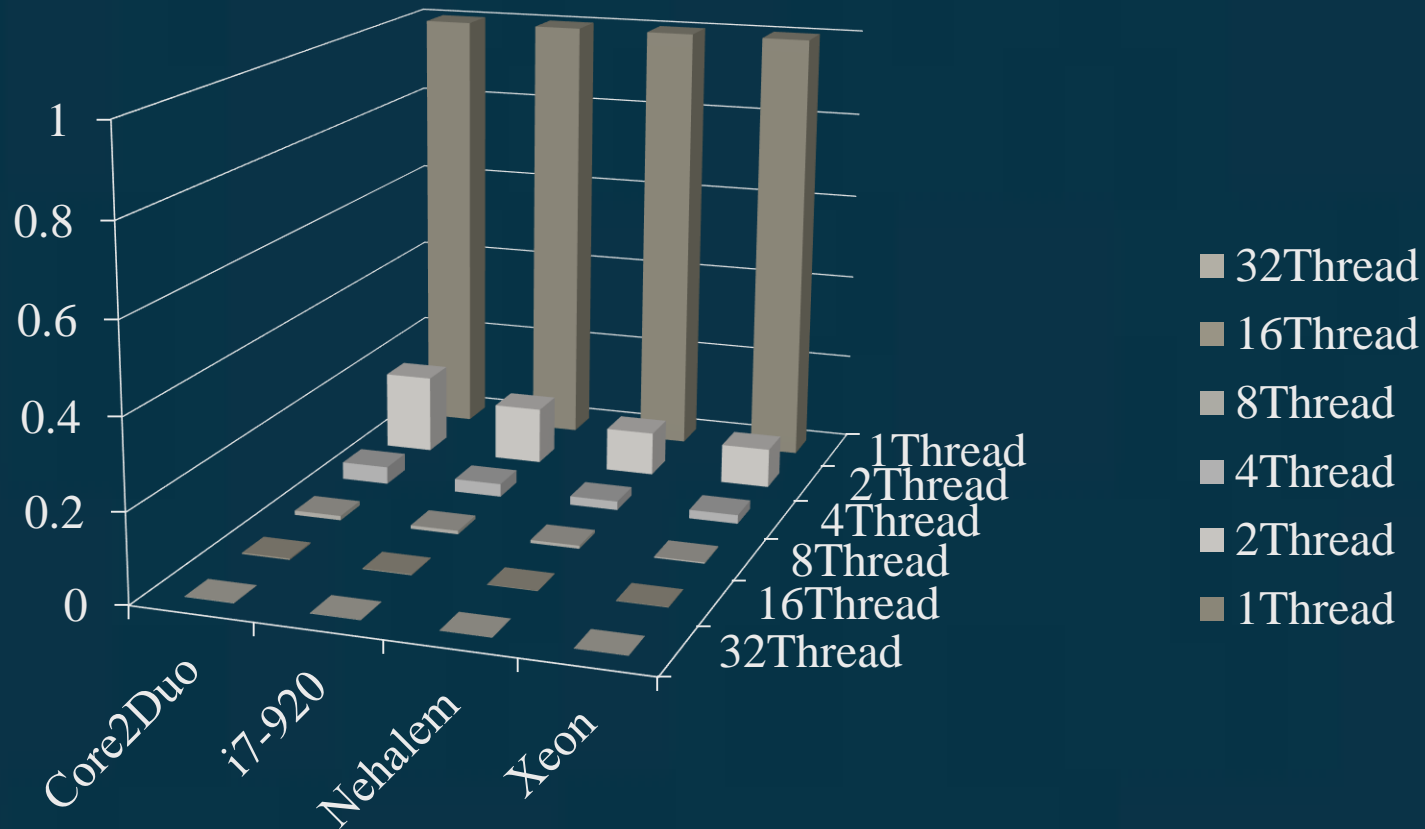
Back-Off

- 벤치마크 문제

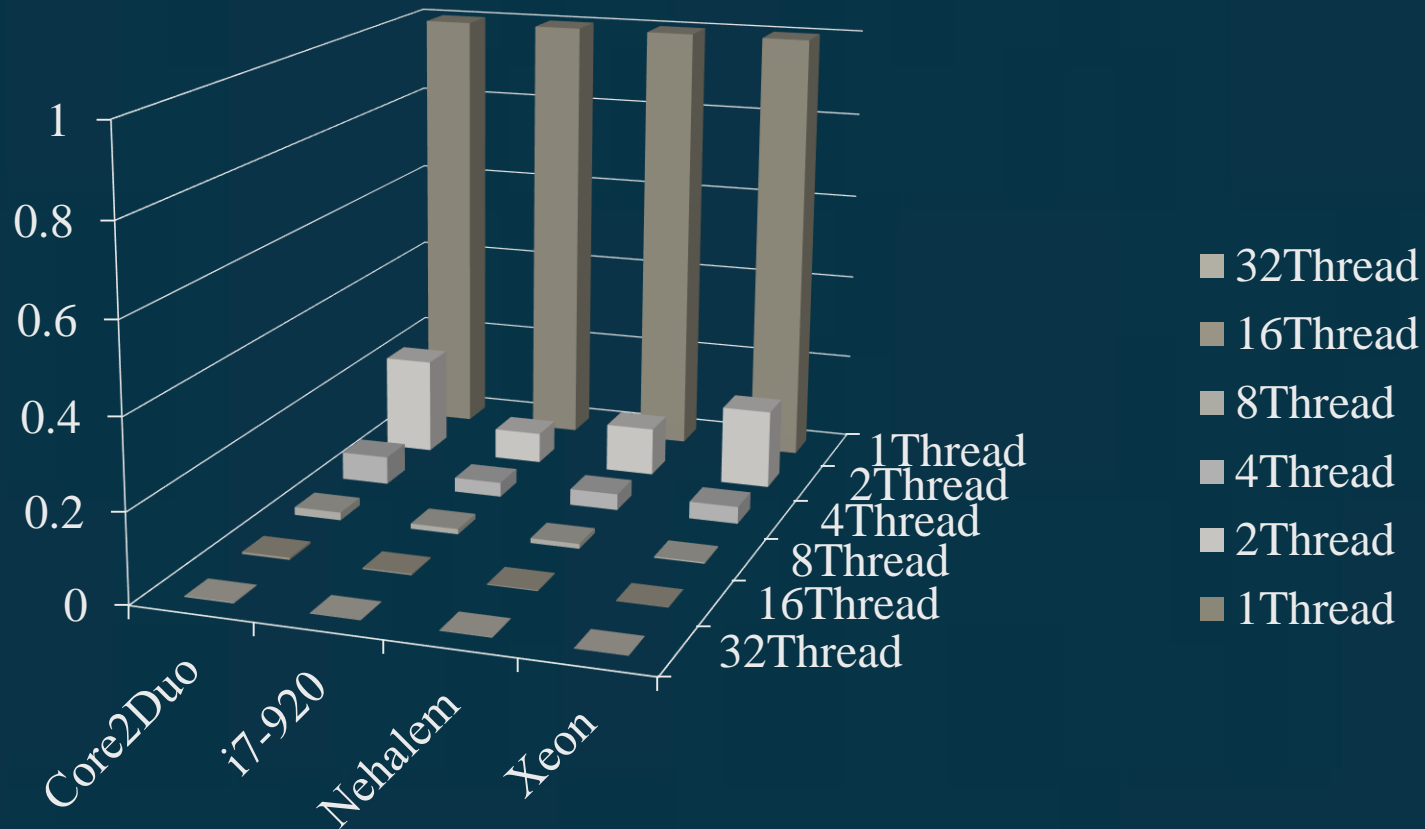
- Sleep()이 너무 오랜시간 thread를 재운다.

- 운영체제에 따라 결과가 틀린듯...
 - 슬립에 의존한 시간조정은 물 한잔 마시는데 유조선을 사용하는 격.
 - 전체적인 Throughput은 높아지지만 Sleep()한 thread들의 response time은 최악이다.

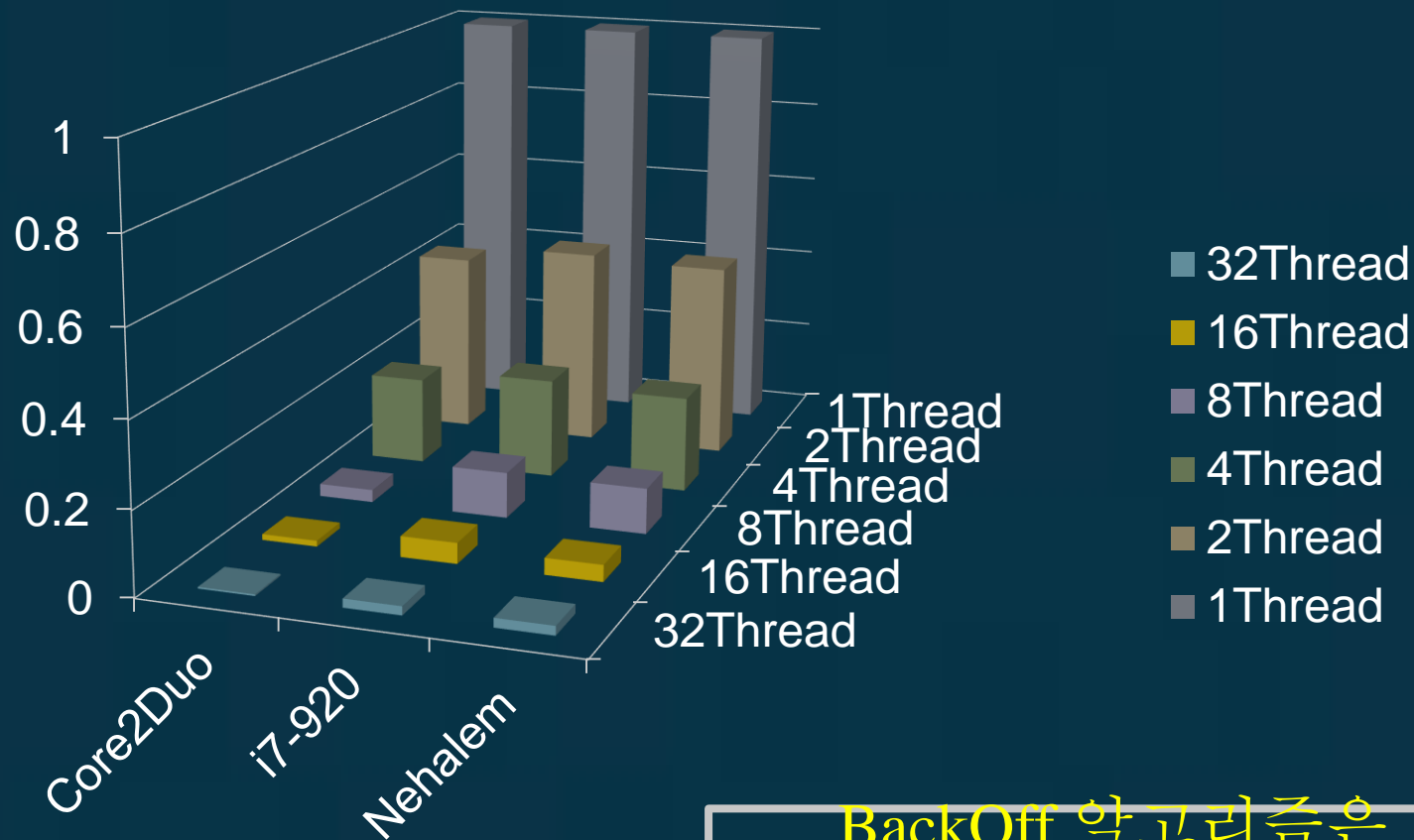
TAS : Efficiency



TTAS : Efficiency

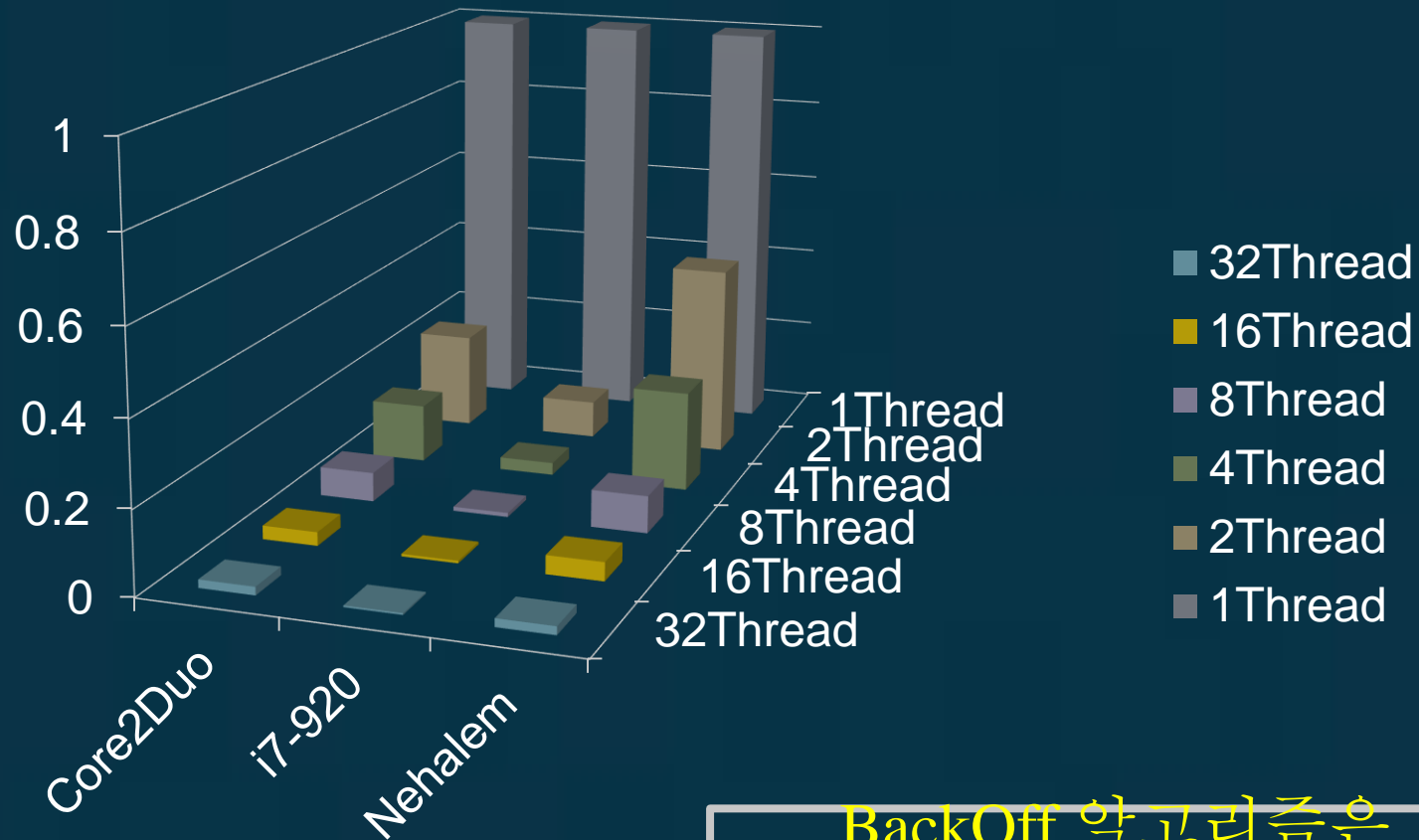


BackOff : Efficiency



BackOff 알고리즘은
연산횟수 10배

BackOff(Sleep): Efficiency



BackOff 알고리즘은
연산횟수 10배

큐 잠금

- Back-Off의 문제점
 - TAS보다 적지만 버스 트래픽이 발생
 - 스레드가 필요한 정도 보다 더 오래 지연될 수 있으므로 임계영역이 비효율적으로 이용될 수 있다.
- 큐 잠금
 - Back-off 알고리즘의 보완
 - 각 스레드들은 자신의 앞에 있는 스레드가 완료했는지 체크해봄으로써 자신의 차례가 되었는지 알 수 있다.

Alock 큐 잠금

● 구현 및 설명

- 각 스레드들은 tail을 공유한다.
 - tail값은 단조증가하고 slot값을 정하는 데에 쓰인다.
- flag배열은 해당 인덱스(slot)가 true이면 그 스레드가 잠금을 획득할 권한이 있음을 뜻한다.
 - 잠금을 해제 할 때는 해당 flag값을 false로 바꾸고 다음 배열 값(slot+1)을 true로 설정한다.
- mySlotIndex는 스레드 지역 변수.
 - `_declspec(thread)` static 로 선언

Alock 큐 잠금

● 구현 및 설명

```
_declspec(thread) static int mySlotIndex = 0;

volatile LONG tail = 0;
volatile bool flag[THREAD_MAX];
int size;

void Lock()
{
    int slot = InterlockedIncrement((long*)&tail) % size;
    mySlotIndex = slot;
    while (!flag[slot]) {}
}

void UnLock()
{
    int slot = mySlotIndex;
    flag[slot] = false;
    flag[(slot+1)%size] = true;
}
```

Alock 속도

- Core2Duo

Threads	Second
1	0.78
2	1.40
4	XXX
8	XXX
16	XXX
32	XXX

Alock 속도

- i7 920

Threads	Second
1	0.73
2	2.28
4	3.25
8	4.61
16	X
32	X

Alock 속도

- Nehalem 2 CPU

Threads	Second
1	0.95
2	2.59
4	3.27
8	3.60
16	9.81
32	XXXX

큐 잠금

- 실행결과

- TAS보다는 성능이 좋고, TTAS보다 약간 떨어지고, Backoff보다는 스레드가 많아 질수록 성능이 많이 떨어진다.
- Thread가 많아질 경우 현격하게 느려진다.
 - 하드웨어 코어개수 보다 많을때

큐 잠금

● 문제점

— false sharing

- 배열과 같이 서로 붙어있는 데이터가 하나의 캐시라인에 있을 때 발생
 - 한 스레드의 쓰기연산은 그 항목이 속한 캐시라인을 무효화하게 되어 가짜 무효화가 발생하고 무효화 트래픽을 일으킨다.
 - 가짜 무효화 : 값은 실제로 변하지 않았지만 무효화가 되었다고 판단하는 현상

Threads	Second
1	0.84
2	2.83
4	3.26
8	3.78
16	6.74
32	XXXXX

flag간의 간격을 cache line사이즈보다 크게한 경우

C:\Windows\system32\cmd.exe	C:\Windows\system32\cmd.exe
1 Thread, Result : 0 Time : 0.831136 seconds	1 Thread, Result : 0 Time : 0.917427 seconds
2 Thread, Result : 0 Time : 2.41102 seconds	2 Thread, Result : 0 Time : 2.12548 seconds
4 Thread, Result : 0 Time : 3.41602 seconds	4 Thread, Result : 0 Time : 2.01296 seconds
8 Thread, Result : 0 Time : 8.87544 seconds	8 Thread, Result : 0 Time : 3.97779 seconds
16 Thread, Result : 0 Time : 9.82379 seconds	16 Thread, Result : 0 Time : 6.16573 seconds

sum++를 제거하여 기본 false sharing을 없앤 경우의 속도비교

큐 잠금

● 문제점

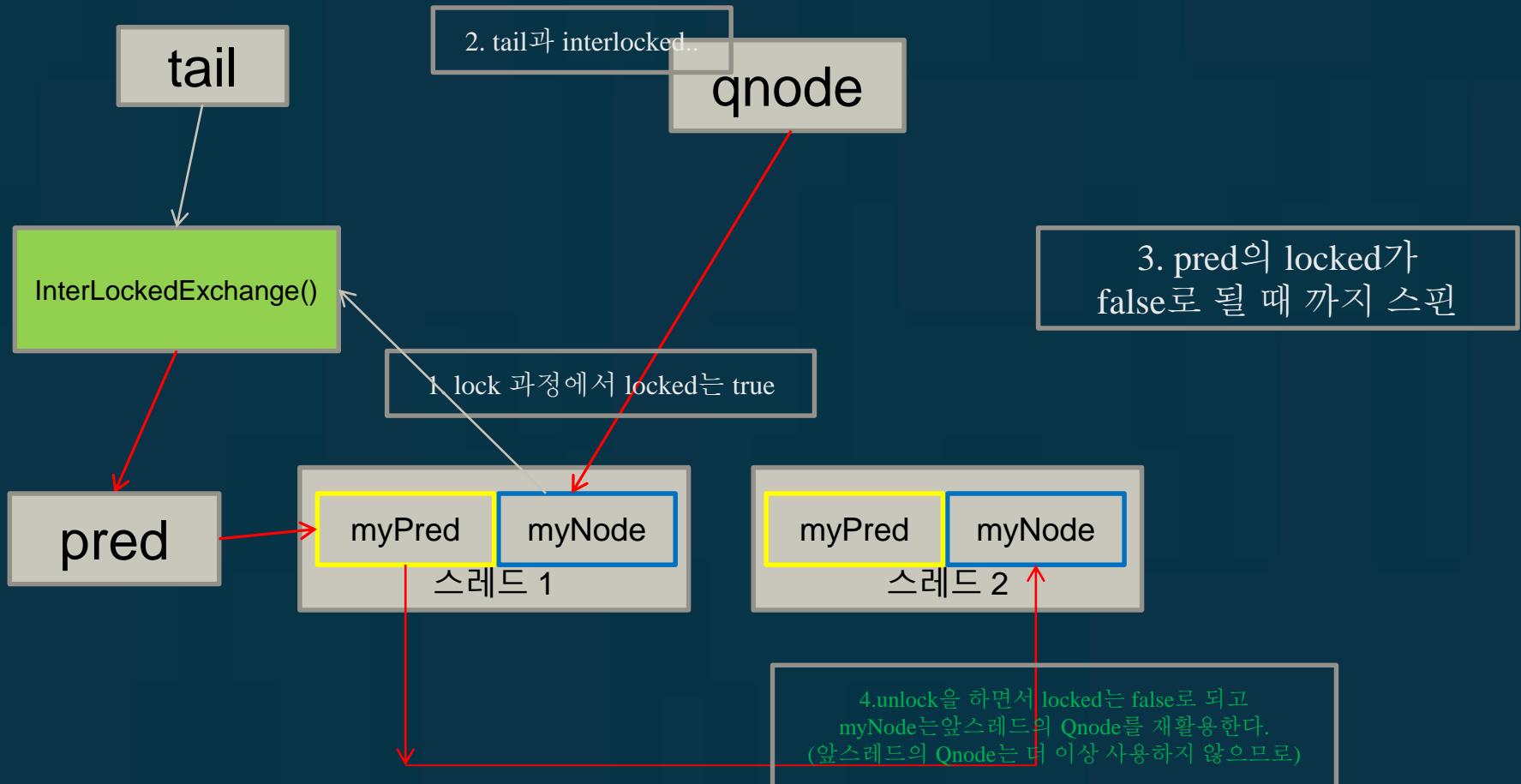
— Busy waiting

- 스레드의 개수가 코어의 개수보다 많을 경우 다음 스레드에게 양보했음에도 불구하고 다음 스레드가 Sleep 스테이트에 있기 때문에 진행을 하지 못하고 다음 Thread schedule 시간까지 전체 시스템이 멈춰있게 된다.
- Sleep()을 넣으면 되지만 이 역시 무지 느리다.

Threads	Second
1	0.82
2	3.42
4	5.21
8	8.49
16	10.92
32	24.61

CLH 큐 잠금

● 구현 및 설명



CLH 큐 잠금

● 구현 및 설명

```
<thread local>Qnode *myNode, *myPred;

void Lock()
{
    QNode *qnode = myNode;
    qnode->locked=true;
    QNode *pred = TestAndSet(&tail, qnode));
    myPred = *pred;

    while(pred->locked) {}
}

void UnLock()
{
    myNode->locked = false;
    myNode = myPred;
}
```

CHL 속도

- Nehalem 2 CPU

Threads	Second
1	3.77, 3.76, 3.76
2	22.03, 21.58, 21.97
4	70.25, 35.06, 36.16
8	84.66, 96.59, 81.11
16	97.25, 98.59, 98.40
32	XXXX

CHL 속도

- OLD XEON 2 CPU

Threads	Second
1	7.54, 7.53
2	74.81, 73.07
4	110.37, 112.69
8	141.81, 144.225
16	XXXX
32	XXXX

CLH 큐 잠금

- 단점

- Cache가 없는 NUMA 컴퓨터에서 낮은 성능을 보인다.
- 현재의 서버 컴퓨터
 - OLD XEON : NUMA가 아니다.
 - Nehalem : NUMA이다. Cache가 있다.
- NUMA란?
 - Non Uniform Memory Access
 - Physical 메모리 주소에 따라 접근 속도가 다를 수 있는 컴퓨터

성능

벤치마킹을 결과 CHL이 더 빠른 결과가
나타남

평균	3.564	17.083	27.913	36.774
SpeedUp(평균)	1	0.208628	0.127682	0.096916
Efficiency(평균)	1	0.104314	0.031921	0.012115
최대	3.57	17.21	31.42	44.4
SpeedUp(최대)	1	0.207438	0.113622	0.080405
Efficiency(최대)	1	0.103719	0.028405	0.010051
최소	3.55	16.71	26.5	32.63
SpeedUp(최소)	1	0.212448	0.133962	0.108796
Efficiency(최소)	1	0.106224	0.033491	0.013599

CHLoc
k

평균	7.31	21.856	30.501	37.991
SpeedUp(평균)	1	0.334462	0.239664	0.192414
Efficiency(평균)	1	0.167231	0.059916	0.024052
최대	7.32	22.1	31.08	43.98
SpeedUp(최대)	1	0.331222	0.235521	0.166439
Efficiency(최대)	1	0.165611	0.05888	0.020805
최소	7.3	21.69	29.57	34.11
SpeedUp(최소)	1	0.336561	0.246872	0.214013
Efficiency(최소)	1	0.16828	0.061718	0.026752

Alock

MCS 큐 잠금

- 생략