Assignment 14

• 氏名: 栗林健太郎

• 学生番号: 2030006

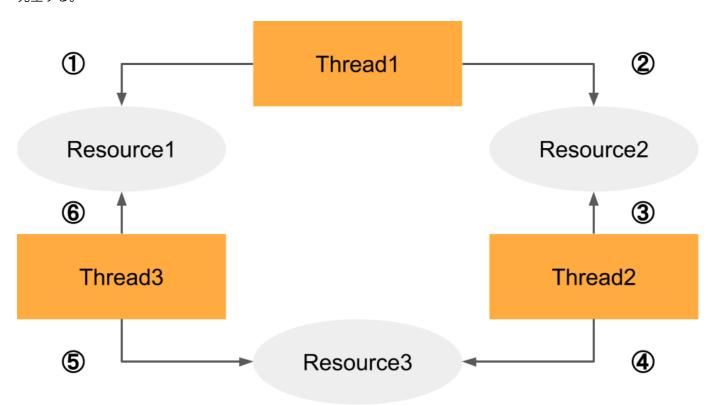
• 作成日: 2020年12月4日

Deadlock

3つのスレッドと3つのリソースがある状態で、それぞれのスレッドは隣り合うリソースを確保して処理を行う Deadlockクラスについて検討する。

Deadclassクラスの実行

Deadlock.javaに含まれているコードは、以下の図の通りリソースを循環的に参照しているため、デッドロックが発生する。



Deadlockクラスを実行すると、以下の通りデッドロックとなる。

```
● ● VW2 javac/Users/antipop/src/github.com/kentaro/jaist-i219-assignment14/Deadlock
antipop@PMAC670S ~/s/g/k/j/a/Deadlock (master)> javac Deadlock.java ; java Deadlock
Thread2 acquired the lock of Resource2
Thread1 acquired the lock of Resource3
Thread3 acquired the lock of Resource3
```

Deadclassクラスの解析

JPFを実行すると、以下の通りデッドロックが検出された。

以下に、デッドロックに関するtransitionを抜粋する。

```
---- transition #6
thread: 1
gov.nasa.jpf.vm.choice.ThreadChoiceFromSet {id:"LOCK"
,1/3,isCascaded:false}
  Deadlock.java:19
                                 : synchronized(resource1) {
  Deadlock.java:20
                                 : System.out.println(name + " acquired
the lock of " + resource1.getName());
      [2 insn w/o sources]
  Deadlock.java:20
                                 : System.out.println(name + " acquired
the lock of " + resource1.getName());
                                                ----- transition #10
thread: 1
gov.nasa.jpf.vm.choice.ThreadChoiceFromSet {id:"SHARED_OBJECT"
,1/3,isCascaded:false}
  Deadlock.java:21
                                 : synchronized(resource2) {
                                              ----- transition #11
gov.nasa.jpf.vm.choice.ThreadChoiceFromSet {id:"LOCK"
,2/3,isCascaded:false}
      [1 insn w/o sources]
                                 : /**
  Deadlock.java:1
```

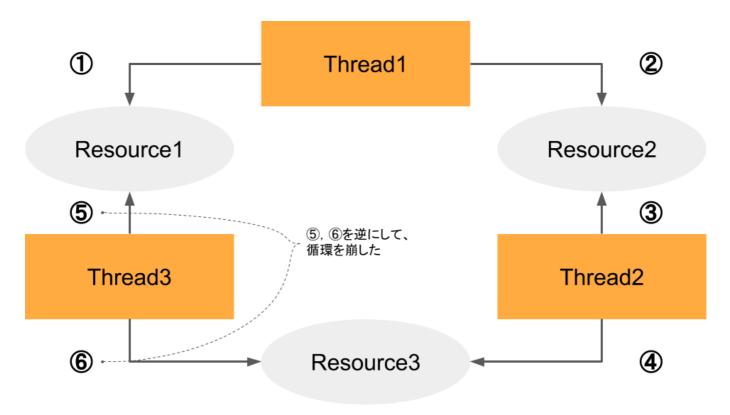
```
Deadlock.java:19
                               : synchronized(resource1) {
                                          ----- transition #17
thread: 2
gov.nasa.jpf.vm.choice.ThreadChoiceFromSet {id:"SHARED_OBJECT"
,1/2,isCascaded:false}
 Deadlock.java:21
                             : synchronized(resource2) {
                                         ---- transition #18
thread: 3
gov.nasa.jpf.vm.choice.ThreadChoiceFromSet {id:"LOCK"
,2/2,isCascaded:false}
     [1 insn w/o sources]
  Deadlock.java:1
                              : /**
 Deadlock.java:19
                              : synchronized(resource1) {
                                   ----- transition #20
thread: 3
gov.nasa.jpf.vm.choice.ThreadChoiceFromSet {id:"LOCK"
,2/2,isCascaded:false}
 Deadlock.java:21
                              : synchronized(resource2) {
.run(Deadlock.java:21)
```

上記のtransitionの内容は以下の通りである。

- 1. Thread1がResource1のロックを確保
- 2. Thread2がResource2のロックを確保
- 3. Thread3がResource3のロックを確保
- 4. Thread1がResource2のロックを待つ
- 5. Thread2がResource3のロックを待つ
- 6. Thread3がResource1のロックを待つ

このため、Deadlockクラスの実行によってデッドロックが発生する。

ちなみに、下図のように、たとえばThread3のロック確保順を逆にして循環を崩すと、デッドロックせずにプログラムが終了する。



実行結果は以下の通りである。

```
■ ● ▼X+2

Ish/User\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\antipop\an
```

JPFを実行しても、デッドロックは検出されない。

```
fish /Users/antipop/src/github.com/kentaro/jaist-1219-assignment14/Deadlock

Thread1 acquired the lock of Resource1
Thread2 acquired the lock of Resource2
Thread3 acquired the lock of Resource2
Thread4 acquired the lock of Resource2
Thread4 acquired the lock of Resource2
Thread1 acquired the lock of Resource1
Thread1 acquired the lock of Resource1
Thread2 acquired the lock of Resource1
Thread3 acquired the lock of Resource1
Thread4 acquired the lock of Resource1
Thread5 acquired the lock of Resource1
Thread6 acquired the lock of Resource1
Thread7 acquired the lock of Resource1
Thread7 acquired the lock of Resource1
Thread8 acquired the lock of Resource1
Thread9 acquired the lock of Resource1
Thread9 acquired the lock of Resource2
Thread1 acquired the lock of Resource2
Thread6 acquired the lock of Resource2
Thread7 acquired the lock of Resource2
Thread8 acquired the lock of Resource2
Thread8 acquired the lock of Resource2
Thread8 acquired the lock of Resource2
Thread9 acquired the lock of Resource3
Thread9 acquired the lock of Resource3
Thread9 acquired th
```

DiningPhilosopherProblem

DiningPhilosopherProblemを下記のように変更することで、デッドロックが起こることを確認した。

```
// changed the argument `n - 1` to `n`
// to confirm it if causes a deadlock.
DiningRoom dr = new DiningRoom(n);
```

JPFで検査すると、以下の通りデッドロックが検出された。

```
D 🔵 🖜 🥆 🖫 1 💮 fish /Users/antipop/src/github.com/kentaro/jaist-i219-assignment/assignment14/DPPDeadlock
 waiting on: Chopstick@166
      at java.lang.Object.wait(Object.java)
      at Chopstick.acquire(Chopstick.java:16)
      at Philosopher.run(Philosopher.java:33)
   error #1: gov.nasa.jpf.vm.NotDeadlockedProperty "deadlock encountered: thread
-------- statistics
              new=4542, visited=6744, backtracked=11256, end=62
          maxDepth=56,constraints=0
search:
choice generators: thread=4541 (signal=321,lock=1585,sharedRef=1950,threadApi=3
neap: new=392,released=6466,maxLive=381,gcCycles=8343 instructions: 74806
max memory:
               309MB
antipop@PMAC670S ~/s/g/k/j/a/DPPDeadlock (master)> 📗
```

以下に、デッドロックに関するtransitionを抜粋する。

```
----- transition #8
thread: 1
gov.nasa.jpf.vm.choice.ThreadChoiceFromSet {id:"LOCK"
,1/3,isCascaded:false}
 Philosopher.java:27
                                : droom.enter();
  DiningRoom.java:17
                               : if (howManyPeopleCanEnter > cnt) {
  DiningRoom.java:18
                                : cnt++;
  DiningRoom.java:24
                                : }
                                : } catch (InterruptedException e) {}
 Philosopher.java:28
  Philosopher.java:30
                                : left.acquire();
                                                ---- transition #9
thread: 1
gov.nasa.jpf.vm.choice.ThreadChoiceFromSet {id:"LOCK"
,1/3,isCascaded:false}
                               : left.acquire();
  Philosopher.java:30
  Chopstick.java:15
                                : while (beingUsed) {
  Chopstick.java:18
                               : beingUsed = true;
                                : }
  Chopstick.java:19
  Philosopher.java:31
                               : } catch (InterruptedException e) {}
 Philosopher.java:33
                                : right.acquire();
                                                ---- transition #14
thread: 2
```

```
gov.nasa.jpf.vm.choice.ThreadChoiceFromSet {id:"SHARED_OBJECT"
,2/3,isCascaded:false}
  DiningRoom.java:18
                               : cnt++;
  DiningRoom.java:24
                               : }
 Philosopher.java:28
Philosopher.java:30
                              : } catch (InterruptedException e) {}
                               : left.acquire();
                                                 ---- transition #15
thread: 2
gov.nasa.jpf.vm.choice.ThreadChoiceFromSet {id:"LOCK"
,2/3,isCascaded:false}
  Philosopher.java:30
                            : left.acquire();
  Chopstick.java:15
                               : while (beingUsed) {
                                         ----- transition #16
thread: 2
gov.nasa.jpf.vm.choice.ThreadChoiceFromSet {id:"SHARED_OBJECT"
,1/2,isCascaded:false}
                          : while (beingUsed) {
 Chopstick.java:15
  Chopstick.java:18
                               : beingUsed = true;
                                      ----- transition #17
thread: 2
gov.nasa.jpf.vm.choice.ThreadChoiceFromSet {id:"SHARED_OBJECT"
,1/2,isCascaded:false}
 Chopstick.java:18
Chopstick.java:19
                               : beingUsed = true;
                                : }
                                             ---- transition #19
thread: 1
gov.nasa.jpf.vm.choice.ThreadChoiceFromSet {id:"SHARED_OBJECT"
,1/3,isCascaded:false}
 Chopstick.java:15
Chopstick.java:16
                               : while (beingUsed) {
                                : this.wait();
    [1 insn w/o sources]
                                  ----- transition #20
thread: 2
gov.nasa.jpf.vm.choice.ThreadChoiceFromSet {id:"WAIT"
,1/2,isCascaded:false}
  Chopstick.java:19
                                : }
 Philosopher.java:31 : } catch (Interrupted Philosopher.java:33 : right.acquire();
                               : } catch (InterruptedException e) {}
                                         ----- transition #26
thread: 3
gov.nasa.jpf.vm.choice.ThreadChoiceFromSet {id:"LOCK"
,2/2,isCascaded:false}
 Philosopher.java:30
                           : left.acquire();
 Chopstick.java:15
Chopstick.java:18
Chopstick.java:19
                               : while (beingUsed) {
                               : beingUsed = true;
                                : }
                                            ----- transition #27
thread: 2
gov.nasa.jpf.vm.choice.ThreadChoiceFromSet {id:"RELEASE"
,1/2,isCascaded:false}
  Philosopher.java:33
                            : right.acquire();
  Chopstick.java:15
                               : while (beingUsed) {
                                              ---- transition #28
thread: 2
```

```
gov.nasa.jpf.vm.choice.ThreadChoiceFromSet {id:"SHARED_OBJECT"
,1/2,isCascaded:false}
                                 : while (beingUsed) {
 Chopstick.java:15
  Chopstick.java:16
                                 : this.wait();
      [1 insn w/o sources]
                                                ----- transition #29
thread: 3
gov.nasa.jpf.vm.choice.ThreadChoiceFromSet {id:"WAIT"
,1/1,isCascaded:false}
 Chopstick.java:19
  Philosopher.java:31
                                : } catch (InterruptedException e) {}
                                : right.acquire();
  Philosopher.java:33
                                : while (beingUsed) {
  Chopstick.java:15
  Chopstick.java:16
                                : this.wait();
      [1 insn w/o sources]
```

上記のtransitionの内容は以下の通りである。

```
1. thread: 1が、transition #8で左の箸を取り、transition: 9で右の箸を取ることを試みる
```

2. thread: 2が、transiton #14-17で左の箸を取る

3. そのため、thread: 1はtransition #18-19で右の箸を取れるまで待つ

4. thread: 2が、transition #20で右の箸の箸を取ることを試みる

5. thread: 3が、transition #26左の箸を取る

6. そのため、thread: 2はtransition #28で右の箸を取れるまで待つ

7. 最後に、thread: 3はtransition #29で右の箸を取れるまで待つ

このため、DiningPhilosopherProblemクラスの実行によってデッドロックが発生する。

NewSolutionToDPP

DiningPhilosopherProblemに対する別解を考える。DiningPhilosopherProblemは、ダイニングルームに入ることのできる人数を制限することで、デッドロックを防ぐアプローチであった。そのため、前述の通り、哲学者がn人いる場合に、n-1人ではなくn人全員がダイニングルームに入ることができるようにすると、デッドロックを引き起こす状況となった。

別解として、ダイニングルームへの人数制限を行わないアプローチについて考える。その場合、Deadlockのところで見た通り、リソースへの参照が循環性を持たないようにすることが必要である。そのため、奇数番目の哲学者はは左・右の順番で、偶数番目の哲学者は右・左の順番で箸を取るようにすることで、循環性を崩すようにした(実装の変更の主要な部分は以下の通り)。

また、循環性を壊すだけなら哲学者の内のひとりが右・左という順番で箸をとるだけでいいが、奇数・偶数にわける ことで並行性をできるだけ損うことなく、デッドロックも回避できる。

```
for (int i = 0; i < (n - 1); i++) {
<
          int i = 0;
          for (i = 0; i < (n - 1); i++) {
>
19c19,23
              (new Philosopher(m, left, right, dr)).start();
<
              if (i % 2 == 0) {
                   (new Philosopher(m, left, right)).start();
                  (new Philosopher(m, right, left)).start();
>
              }
>
23c27,32
          (new Philosopher(m, left, right, dr)).start();
          if (i % 2 == 0) {
              (new Philosopher(m, left, right)).start();
              (new Philosopher(m, right, left)).start();
          }
```

上記の別解をJPFで検査する。

まず、哲学者が3人の場合で検査し、以下の通りエラーなく終了したことを確認した。

次に、哲学者が5人の場合でも検査し、以下の通りエラーなく終了したことを確認した。