

Escalonamento no Unix/Linux

Comecemos pelo Unix

- Por razões históricas vamos começar por falar do escalonamento histórico do Unix
- Pedagogicamente é interessante conhecer o núcleo do Unix porque ilustra bastante bem muitos dos conceitos e foi a referência utilizada na explicação do Sistemas Operativos durante anos
- No Linux as implementações são geralmente diferentes, mas mantem a generalidade do modelo computacional do Unix

Unix e Linux

Contexto de execução do processo

Unix : Contexto do Processo

- Em Unix, dividido em duas estruturas:
 - A estrutura **proc**
 - A informação que tem estar disponível para se poder efetuar o escalonamento e o funcionamento dos *signals*
 - Esta informação não pode deixar de estar em memória RAM, mesmo que o processo na sua totalidade tenha sido guardado em disco (*swap*)
 - A estrutura **u** (user)
 - Todo o resto do contexto núcleo que só é necessário quando processo está em execução
 - Podia estar em disco quando processo não estava em execução para diminuir a necessidade de memória do núcleo

Otimização : Primeiras versões do Unix conseguiam correr em máquinas com 50kB de RAM!

Unix : Contexto do Processo

Estrutura proc:

- Parte do contexto necessária para efetuar as operações de escalonamento
- p_stat – estado do processo
- p_pri – prioridade
- p_sig – sinais enviados ao processo
- p_time – tempo que está em memória
- p_cpu – tempo de utilização
- p_pid – identificador do processo
- p_ppid – identificador do processo pai

estrutura u:

- Parte do contexto necessária quando processo está em execução
- registos do processador
- pilha do núcleo
- códigos de protecção (UID, GID)
- referência ao directório corrente e por omissão
- tabela de ficheiros abertos
- apontador para a estrutura proc
- parâmetros da função sistema em execução

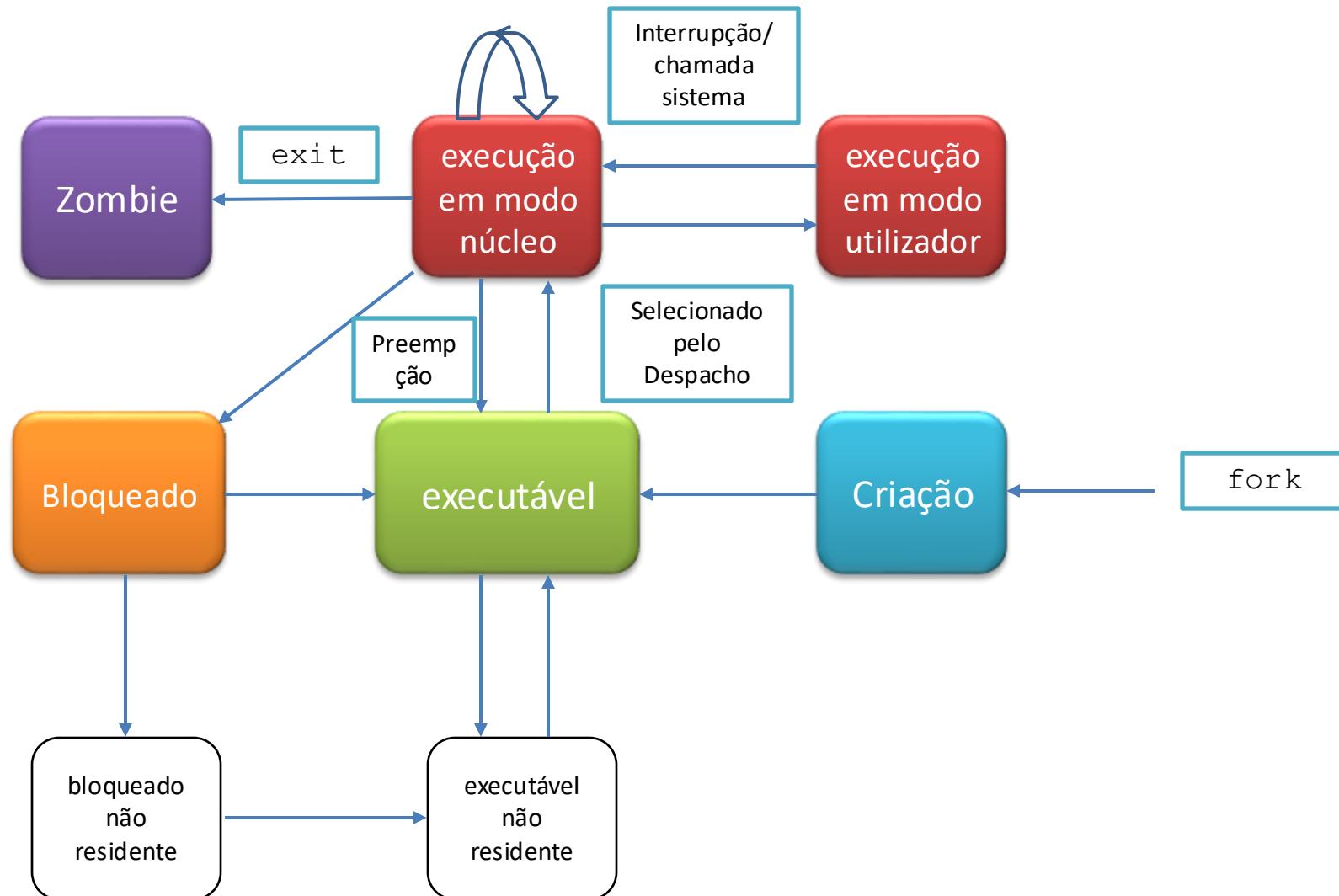
Linux: contexto do processo

- Em Linux não existe distinção entre tarefas e processos no que diz respeito ao contexto núcleo e ao escalonamento
- Deixou de existir a diferenças da estrutura u e proc que não tinha sentido no hardware atual
- `task_struct` – tem a informação do contexto da tarefa

Header files

- `include/linux/sched.h` – estruturas de dados dos processos
- `include/asm-i386/system.h` – estruturas de dados do contexto de hardware

Diagrama de Estados do Unix



Unix

Escalonamento (Scheduling)

Dois tipos de prioridade

- Cada processo (ou tarefa) tem dois tipos de prioridade, consoante esteja a executar-se em modo utilizador ou núcleo
- **Objetivo:** dar maior prioridade aos processos quando se bloqueiam no núcleo (numa chamada sistema) para que terminem rapidamente e libertem eventuais recursos do núcleo que possam estar a deter, por exemplo *buffers* para leitura/escrita nos discos

Prioridades em modo utilizador

- Prioridade tem uma escala inversa do habitual, valor 0 - maior prioridade, a N - menor prioridade
- As prioridades dos processos em modo utilizador são dinamicamente calculadas em função do tempo de processador utilizado
- Escalonamento é preemptivo em modo utilizador.
 - Quando o processo retorna de modo núcleo é verificado se existe outro mais prioritário, efetuando-se a comutação

Algoritmo de escalonamento

- O escalonador escolhe o processo mais prioritario durante um *time slice* (100 ms, valor de compromisso)
- *Round-robin* entre os que têm a prioridade mais elevada (multilista habitual)
- Ao fim de 1 segundo (50 *ticks* de 20 ms) , o escalonador acorda e recalcula prioridades dos processos em modo utilizador:
- Para cada processo:
 - $\text{TempoProcessador} = \text{TempoProcessador} / 2$
 - $\text{Prioridade} = \text{TempoProcessador}/2 + \text{PrioridadeBase} + nice$

Esquecimento progressivo do uso mais antigo do CPU
o tempo de CPU diminui exponencialmente com o numero
de períodos de escalonamento

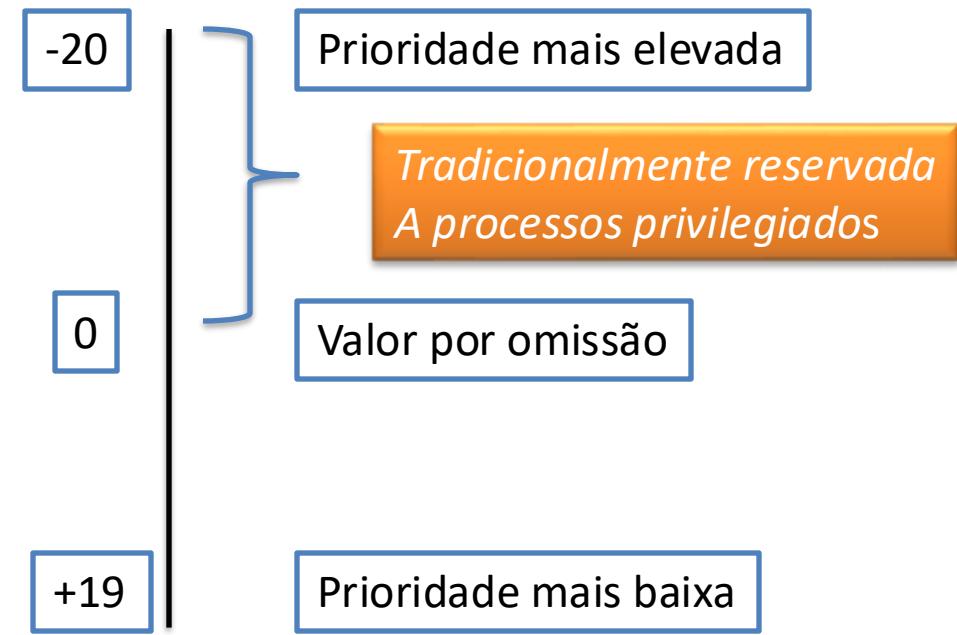
Escalonamento privilegia os processos interactivos

- Este cálculo reduz a prioridade dos processos que tenham usado mais tempo de CPU recentemente, atribuindo-lhes um valor maior e consequentemente uma menor prioridade.
- Os processos E/S intensivos tendem, por um lado, a ser mais prioritários do que os processos CPU intensivos, e, por outro lado, quando se bloqueiam em modo núcleo, é-lhes dada a oportunidade de saírem de modo núcleo rapidamente quando forem desbloqueados.

Nice (*be nice to others...*)

Ajuste da prioridade pelo utilizadores

- O valor de *nice* tem um valor no intervalo [-20, 19] que é adicionado a prioridade base no cálculo do valor da prioridade
- O valor de *nice* por omissão é 0 e pode ser modificado por chamada sistema
- Só com privilégios se podem usar valores negativos (maior prioridade)
- No Linux houve alterações significativas do modo como o *nice* afeta a prioridade



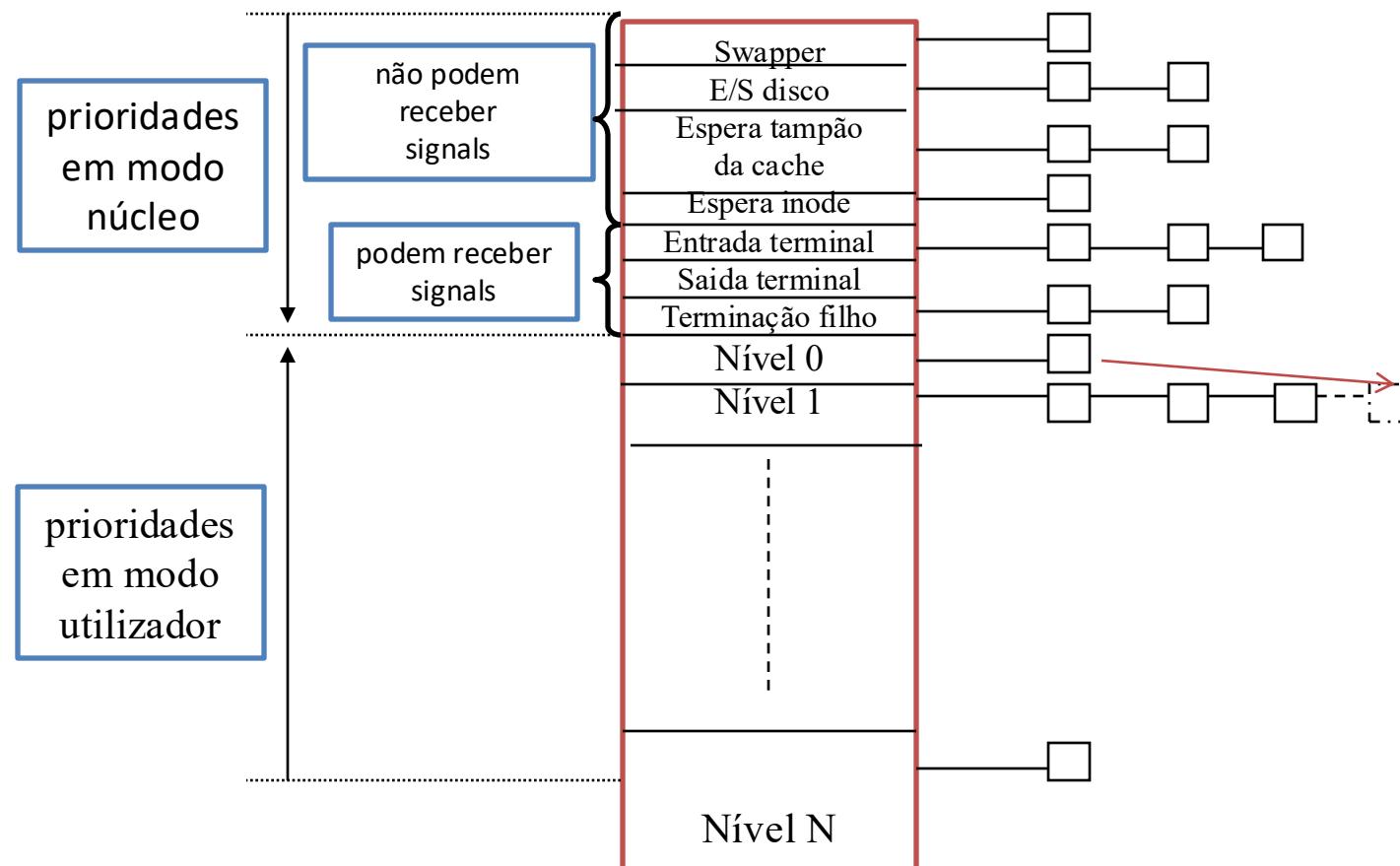
Unix: Prioridades em modo núcleo

- O processo em modo núcleo não é comutado
- Se se bloquear à espera de acontecimento é lhe atribuída uma prioridade fixa definidas com base no acontecimento que o processo está a tratar
- As prioridades em modo núcleo são sempre superiores às prioridades utilizador (quando se tornar executável irá retirar o CPU a qualquer processo que esteja a executar-se em modo utilizador)
- Quando passa de modo núcleo para modo utilizador (retorno da *system call*) é lhe naturalmente atribuída um prioridade utilizador recalculada nesse momento de acordo com a formula habitual

Unix: Prioridades

- Depende do tipo de recursos que o processo detém quando é bloqueado
- Definida quando o processo é bloqueado

- Actualizadas periodicamente
- Depende do tempo de processador já usado



Resumindo...

- Prioridades negativas mais altas (valor abs.)
 - Processos que se bloquearam no núcleo ao acederem a recurso crítico
- Prioridades negativas mais baixas
 - Idem mas recurso menos crítico
- Prioridades positivas mais baixas
 - Processos em modo utilizador que, no passado recente, usaram pouco o CPU
- Prioridades positivas mais altas
 - Processos em modo utilizador que, no passado recente, usaram mais o CPU

Como escala com muitos processos?

- Todos os segundos é necessário efetuar o cálculo das prioridades de todos os processos
- Má escalabilidade com um número elevado de processos
- Funcionava bem para sistemas interativos, mas não para servidores com elevadas cargas

Escalonamento no Linux

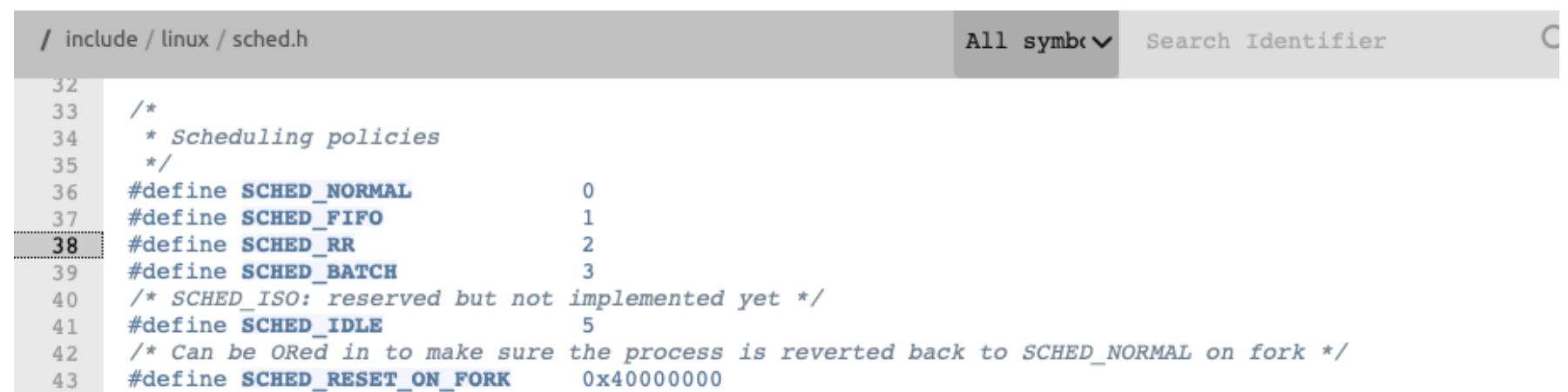
Completely Fair Scheduler

- O escalonamento tem evoluído com diferentes versões do Linux
- A sua comparação e detalhe é interessante, mas transcende o objetivo deste curso
- Vamos considerar o *Completely Fair Scheduler* (CFS) disponível desde a versão 2.6

- Linux v1.2 – Round Robin
- Linux v2.2 – Scheduling Classes & Policies, Categorizing tasks as non/real-time, non-preemptible
- Linux v2.4 – Division in epochs, goodness of function
- Linux v2.6.0 – v2.6.22 –O(1), Runqueues & priority arrays
- Linux v2.6.23 (and after) – Completely Fair Scheduler (CFS)

Classes de escalonamento

- Classe de escalonamento
 - Solução modular para permitir diferentes políticas
 - Cada *task* pertence a uma *scheduling class*
 - Algumas classes:
 - SCHED_NORMAL – Por omissão a política de escalonamento(CFS)
 - SCHED_RR – escalonamento *round-robin* (tempo real) com *time slice*
 - SCHED_FIFO – Tarefas críticas tempo real sem *time slice*



```
/ include / linux / sched.h
All symbols Search Identifier C

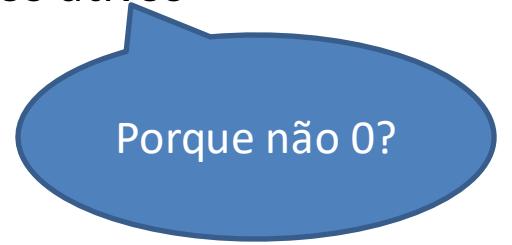
32
33  /*
34   * Scheduling policies
35   */
36 #define SCHED_NORMAL          0
37 #define SCHED_FIFO           1
38 #define SCHED_RR            2
39 #define SCHED_BATCH          3
40 /* SCHED_ISO: reserved but not implemented yet */
41 #define SCHED_IDLE           5
42 /* Can be ORed in to make sure the process is reverted back to SCHED_NORMAL on fork */
43 #define SCHED_RESET_ON_FORK 0x40000000
```

Completely Fair Scheduler (CFS)

- **Objetivo:** criar um escalonamento que seja próximo de uma multiplexagem equitativa *ideal* por todos os processos
- Num sistema ideal com N processos, cada um deveria receber $1/N$ do tempo do CPU
- Se a comutação fosse com intervalos de tempo muito pequeno e durante um período largo seria possível criar esta abstração....
- ...mas a mudança de contexto tem custos: *time-slices* muito pequenos são ineficientes!
- O CFS não tem a noção de *time slice* de duração fixa. Dependendo dos processos executáveis calcula o tempo de CPU para cada processo executável

Decisão de escalonamento - *vruntime*

- Cada processo tem atributo *vruntime*
 - Representa o tempo acumulado de execução em modo utilizador do processo
 - Quando um processo perde o CPU, seu *vruntime* é incrementado com o tempo executado nesse *time slice*
 - Processo mais prioritário é o com *vruntime* mínimo
 - Novo processo recebe *vruntime* igual ao *vruntime* mínimo entre os processos ativos
- Só o valor do *vruntime* é importante para o escalonamento
- O *nice* passou a ser uma forma de pesar este fatia de tempo. Processos com *nice* elevado recebem um fatia proporcionalmente menor que processos com *nice* mais baixo



Porque não 0?

Calculo dinâmico do *time slice* (1/3)

- O CFS visa aproximar um escalonador ideal que alterna a execução dos processos com um período **infinitamente pequeno**:
 - Este escalonador ideal garante que o *vruntime* é **sempre** idêntico para todos os processos (caso os processos nunca se bloqueiem)
- A precisão desta aproximação é controlada pela variável *targeted latency*:
 - Neste período cada tarefa executável deveria correr pelo menos uma vez
 - A diferença máxima entre vruntimes é no máximo *targeted latency*:
 - *targeted latency* define o erro máximo que se deseja tolerar nesta aproximação de um escalonador ideal

Calculo dinâmico do *time slice* (2/3)

- Vamos supor um *targeted latency* de 20 ms (valor por omissão em Linux)
 - com 4 processos, teríamos um tempo atribuído a cada um de 5ms
- O problema advém se tivermos 200 processos executáveis
 - o tempo atribuível a cada processo seria de apenas 0,1ms
 - **penalização muito grande pela comutação de processos**



Calculo dinâmico do *time slice* (3/3)

- Este problema é resolvido introduzindo um segundo conceito:
 - *minimum granularity*, período em que a tarefa não será *preempted*, excepto se se bloquear
 - Se *minimum granularity*=1 ms e houver 200 processos:
 - $200 * 1 \text{ ms} = 200 \text{ ms}$
 - a *targeted latency* de 20ms já não é atingível
- → erro maior em aproximar um escalanador ideal “*completely fair*”
- A latência de escalonamento efetiva torna-se:
$$\text{sched_latency} = \max (\text{num_exec_tasks} * \text{min_granularity}, \text{targeted_latency})$$
- O sistema é equilibrado para cargas típicas de até uma dezena de processos executáveis

Nice no CFS

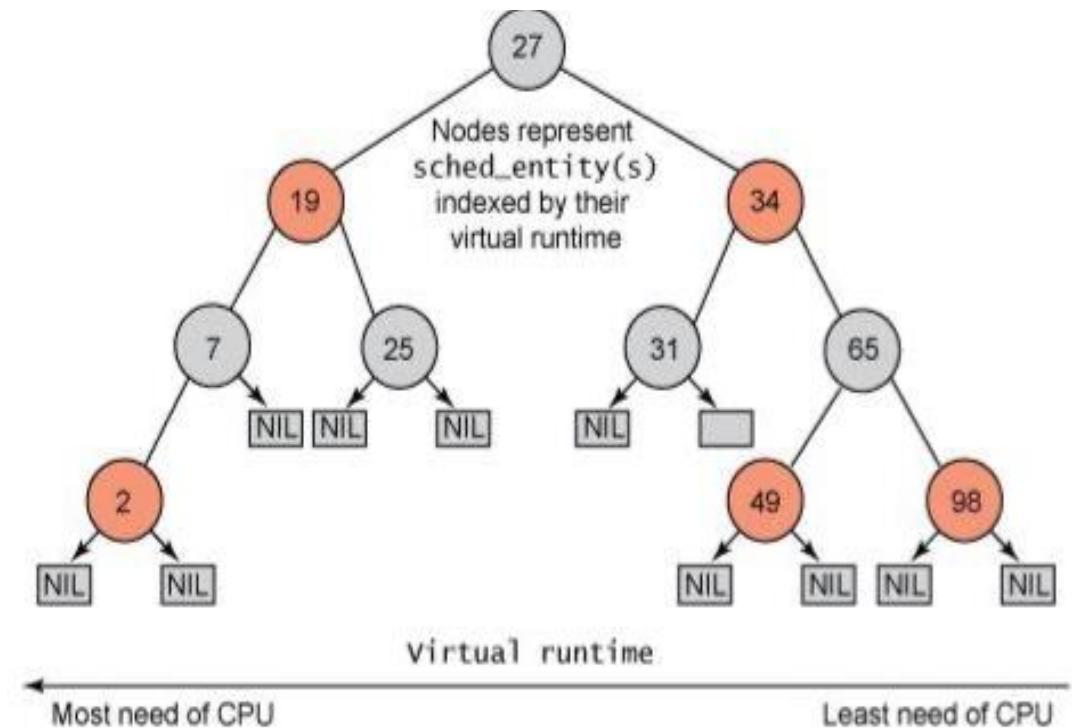
- O *nice* serve para pesar a distribuição do tempo.
- Em vez de ser dividido por todas as tarefas é dividido pelo somatório dos respetivos *nices*,
- Os *nices* do intervalo [-20,19] são mapeados num valor de acordo com a tabela

```
static const int prio_to_weight[40] = {  
    /* -20 */     88761,      71755,      56483,      46273,      36291,  
    /* -15 */     29154,      23254,      18705,      14949,      11916,  
    /* -10 */     9548,       7620,       6100,       4904,       3906,  
    /* -5 */      3121,       2501,       1991,       1586,       1277,  
    /* 0 */       1024,        820,        655,        526,        423,  
    /* 5 */       335,        272,        215,        172,        137,  
    /* 10 */      110,         87,         70,         56,         45,  
    /* 15 */      36,          29,         23,         18,         15,  
};
```

$$\text{time_slice}_k = \frac{\text{weight}_k}{\sum_{n=0}^{n-1} \text{weight}_i} \cdot \text{sched_latency}$$

Completely Fair Scheduler (CFS)

- Processos executáveis mantidos em *red-black tree* ordenada por *vruntime*:
 - complexidade assintótica de inserir uma tarefa desce de $O(n)$ para $O(\log(n))$, onde n é o número de tarefas
 - Otimização ($O(1)$) para ter sempre a referência da tarefa com menor valor sem percorrer a árvore (nó mais à esquerda na árvore)
- *Self-balancing binary search tree*



Conceito no CFS

- Afinidade de uma tarefa a um processador.
 - Evitar se possível que a tarefa seja executada noutro processador conduzindo a invalidação de caches
- Filas de escalonamento: uma para cada processador
- Balanceamento de carga
 - Quando se torna necessário reequilibrar o sistema porque os mecanismos normais de afinidade tendem a ter alguns processadores muito pouco carregados

Conclusões

No Unix e Linux o escalonamento é basicamente em *round robin time-sharing*, mas tem evoluído para se adaptar a cargas de tarefas muito elevadas de servidores com múltiplos CPU.

Apesar de soluções que duram décadas é um tema ainda sujeito a muito trabalho de investigação.

O CFS tem se mantido com diversas otimizações nos sistemas atuais