

# Appunti di Sistemi Operativi

di:

Facchini Luca

Corso tenuto dal prof. Sistemi Operativi

Università degli Studi di Trento

A.A. 2024/2025

*Autore:*

FACCHINI Luca

Mat. 245965

Email: luca.facchini-1@studenti.unitn.it

luca@fc-software.it

*Corso:*

Sistemi Operativi [146065]

CDL: Laurea Triennale in Informatica

Prof. CRISPO Bruno

Email: bruno.crispo@unitn.it

## Sommario

Appunti del corso di Sistemi Operativi, tenuto dal prof. Crispo Bruno presso l'Università degli Studi di Trento. Corso seguito nell'anno accademico 2024/2025.

Dove non specificato diversamente, le immagini e i contenuti sono tratti dalle slide del corso del prof. Crispo Bruno (bruno.crispo@unitn.it)

---

# Indice

<b>1</b>	<b>Definizioni e Storia</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Componenti di un sistema operativo</b>	<b>2</b>
2.1	Le Componenti in generale . . . . .	2
2.2	Come usare i servizi dei sistemi operativi . . . . .	3
2.2.1	Interprete dei comandi . . . . .	3
2.2.2	L'interfaccia grafica . . . . .	3
2.2.3	<i>System calls</i> . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Architettura di un Sistema Operativo</b>	<b>6</b>
3.1	Tipi di architetture . . . . .	6
3.2	Implementazione di un SO . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Processi e <i>Thread</i></b>	<b>10</b>
4.1	Processi . . . . .	10
4.1.1	Stato di un processo . . . . .	10
4.1.2	Operazioni sui processi . . . . .	11
4.1.3	Gestione dei processi del SO . . . . .	12
4.2	<i>Thread</i> . . . . .	13
4.2.1	Implementazione dei <i>thread</i> . . . . .	13
4.2.2	Esempio di libreria - <b>pthread</b> s . . . . .	14
<b>5</b>	<b>Comunicazione tra processi</b>	<b>16</b>
5.1	IPC - <i>Message Passing</i> . . . . .	16
5.1.1	Nominazione . . . . .	17
5.1.2	Sincronizzazione . . . . .	18
5.2	IPC - Memoria Condivisa . . . . .	18
<b>6</b>	<b><i>Scheduling</i> della CPU</b>	<b>20</b>
6.1	Concetto di <i>Scheduling</i> . . . . .	20
6.2	Tipi di <i>Scheduling</i> . . . . .	20
6.3	<i>Scheduling</i> della CPU . . . . .	21
6.3.1	Algoritmi di <i>scheduling</i> . . . . .	23
6.3.2	Valutazione degli algoritmi . . . . .	27
<b>7</b>	<b>Sincronizzazione dei processi</b>	<b>29</b>
7.1	Problema della sezione critica . . . . .	29
7.1.1	Soluzioni al problema della sezione critica . . . . .	30

## Capitolo 1

# Definizioni e Storia

## Capitolo 2

# Componenti di un sistema operativo

Dopo aver definito cosa sia un sistema operativo, vediamo ora quali siano le sue componenti principali, a partire dalla gestione dei processi e della memoria (primaria e secondaria), per poi passare alla gestione dei dell I/O e dei file fino ad arrivare alla protezione, la gestione della rete e l'interprete dei comandi.

### 2.1 Le Componenti in generale

#### Gestione dei Processi

**Definizione 2.1** (Processo). Un **processo** è un programma in esecuzione che necessita di **risorse** per poter funzionare. Questo inoltre è eseguito in modo **sequenziale** ed **una istruzione alla volta**, infine è possibile che un processo sia del **SO** o dell'utente.

In materia di gestione dei processi il sistema operativo è responsabile nella loro creazione e distruzione, nella loro sospensione e ripresa e deve fornire dei meccanismi per la sincronizzazione e la comunicazione tra i processi stessi.

#### Gestione della memoria primaria

**Definizione 2.2** (Memoria primaria). La **memoria primaria** è la memoria principale del computer che conserva dati condivisi dalla CPU e dai dispositivi I/O questa è direttamente accessibile dalla CPU, per essere eseguito un programma deve essere caricato in memoria.

La gestione della memoria primaria richiede la gestione dello spazi di memoria oltre alla decisione su quale processo debba essere caricato in memoria e quale debba essere rimosso. Inoltre il sistema operativo deve fornire dei meccanismi allocare e de-allocare la memoria.

#### Gestione della memoria secondaria

**Definizione 2.3** (Memoria secondaria). La **memoria secondaria** è una memoria **non volatile** ed **grande** rispetto alla memoria primaria, questa è utilizzata per memorizzare i dati e i programmi in modo **permanente**.

Questa memoria consiste di uno o più dischi (magnetici) ed il sistema operativo deve fornire dei meccanismi per la gestione dello spazio libero, l'allocazione dello spazio ed lo *scheduling* degli accessi ai dischi.

#### Gestione dell'I/O

Il **SO** nasconde la complessità dell'I/O ai programmi utente, fornendo un'astrazione dell'I/O e fornendo dei meccanismi per: accumulare gli accessi ai dispositivi (*buffering*), fornire una interfaccia generica per i dispositivi e fornire dei *driver* specifici (scritti in C, C++ o *assembly*).

#### Gestione dei file

**Definizione 2.4** (File). Un **file** è una sequenza di byte memorizzata in un qualsiasi supporto fisico controllato da driver del sistema operativo.

Un file è dunque un'astrazione logica per rendere più semplice la memorizzazione e l'uso della memoria **non volatile**. Il sistema operativo deve fornire dei meccanismi per la creazione, la cancellazione, la lettura e la scrittura di file e *directory* oltre a fornire delle primitive (copia, sposta, rinomina) per la gestione dei file.

### Protezione

Il sistema operativo deve fornire dei meccanismi per controllare l'accesso a tutte le risorse da parte di processi e utenti, inoltre l'SO è responsabile della definizione di accessi autorizzati e non autorizzati, oltre a definire i controlli necessari ed a fornire dei meccanismi per verificare le politiche di accesso definite.

## 2.2 Come usare i servizi dei sistemi operativi

Il sistema operativo metta a disposizione le sue interface tramite delle *system call* che sono delle chiamate a funzione che permettono di accedere ai servizi del sistema operativo precedentemente descritti. Queste chiamate a funzione sono utilizzate per eseguire operazioni che richiedono privilegi di sistema, come ad esempio la gestione dei processi, della memoria, dell'I/O e dei file.

### 2.2.1 Interprete dei comandi

Un esempio di utilizzo delle *system call* è l'interazione con l'interprete dei comandi, che permette di eseguire comandi e programmi tramite una interfaccia testuale. Questo interprete tramuta i comandi in *system call* che vengono poi eseguite dal sistema operativo. Questo permette di creare e gestire processi, gestire I/O, disco, memoria e file oltre alla gestione delle protezioni e della rete.

Nel SO esistono dei comandi predefiniti che possono essere chiamati direttamente per il loro nome, questi sono implementati con una semantica specifica e possono essere utilizzati per eseguire operazioni di base, nel caso di comandi non predefiniti è possibile scrivere dei programmi che vengono eseguiti dall'interprete dei comandi.

### 2.2.2 L'interfaccia grafica

Un'altra interfaccia che permette di interagire con il sistema operativo è l'interfaccia grafica, che permette di interagire con il sistema operativo tramite il *mouse* e la tastiera. Questa interfaccia più intuitiva e facile da usare rispetto all'interprete dei comandi, permette di interagire con il SO tramite icone e finestre. Questa interfaccia, anche se più semplice, non è per forza più veloce dell'interprete dei comandi, in quanto l'interfaccia grafica è più lenta e richiede più risorse rispetto all'interprete dei comandi.

### 2.2.3 System calls

I processi non usano le *shell* per eseguire le *system call*, ma usano delle API (*Application Programming Interface*) che permettono di accedere ai servizi del sistema operativo. Queste API sono delle librerie di funzioni ad alto livello che permettono di accedere ai servizi del sistema operativo. Queste librerie sono scritte in C o C++ e permettono di accedere ai servizi del sistema operativo in modo più semplice e più sicuro rispetto all'uso diretto delle *system call*.

**Esempio di API** Un esempio di API è la Win32, prendiamo in esame la funzione `ReadFile` che permette di leggere un file:

```
BOOL ReadFile (
    HANDLE file ,
    LPVOID buffer ,
    DWORD bytes to read ,
    LPDWORD bytes read ,
    LPOVERLAPPED overl
);
```

Questa funzione ritorna un valore booleano che indica se la funzione è andata a buon fine o meno, inoltre questa funzione prende in input il file da leggere, il buffer in cui scrivere i dati letti, il numero di byte da leggere, il numero di byte letti e un puntatore a una struttura `OVERLAPPED` che permette di specificare un offset per la lettura.

### Le API nei diversi SO

Le 2 API più comuni per Windows sono: Win32 e Win64 mentre per Linux sono: POSIX (*Portable Operating-System Interface*) che includono le *system call* per tutte le versioni di UNIX, *Linux* e *Mac OS X*, o tutte le distribuzioni POSIX-compliant.

**Windows su Linux** Per eseguire programmi *Windows* su *Linux* è possibile usare *Wine* che è un *emulatore* il quale traduce le chiamate API di *Windows* in chiamate API di *Linux on-the-fly*, ovvero durante l'esecuzione del programma. Questo permette di eseguire programmi *Windows* su *Linux* senza dover riscrivere il codice del programma.

### Implementazione delle *System Call*

Ad ogni *system call* è associato un numero univoco, che permette al sistema operativo di identificare la *system call* richiesta. È compito dell'interfaccia tenere traccia dei numeri associati alle *system call* e di passare i parametri alla *system call* richiesta. Questa interfaccia invoca la *system call* nel *kernel* del sistema operativo, che esegue la *system call* e ritorna il risultato al chiamante. Questo meccanismo permette al chiamante di non dover conoscere i dettagli di implementazione della *system call* ma solo la sua interfaccia.

**Esecuzione delle *system calls*** Per eseguire una *system call* dopo che il processo ha eseguito la chiamata all'interfaccia del SO il quale conoscendo il numero della *system call* controlla dove questa è implementata tramite la *system call table* (una tabella che contiene i puntatori alla implementazione delle *system call*). Una volta trovata la *system call* il SO esegue la *system call* e ritorna il risultato al chiamante.

**Opzioni per il passaggio dei parametri** I parametri di una *system call* possono essere passati in diversi modi. I più comuni sono: passaggio tramite registri, passaggio tramite lo **stack** e passaggio tramite puntatori. Il passaggio tramite registri è il più veloce ma permette di passare pochi parametri e di piccola dimensione, il passaggio tramite lo **stack** permette di passare più parametri e di dimensioni maggiori, infine il passaggio tramite puntatori permette di passare parametri di dimensioni maggiori e di passare parametri complessi, ma va passata una tabella di parametri che deve essere passata tramite **stack** o registri.

**Parametri tramite stack** Il passaggio dei parametri tramite **stack** avviene in questo modo:

- 1-3 Salvataggio parametri sullo **stack**
- 4 Chiamata della funzione di libreria
- 5 Caricamento del numero della *system call* su un registro Rx
- 6 Esecuzione TRAP (Passaggio in *kernel mode*)
- 7-8 Esecuzione della *system call*
- 9 Ritorno al chiamante
- 10-11 Ritorno al codice utente ed incremento dello **stack pointer**

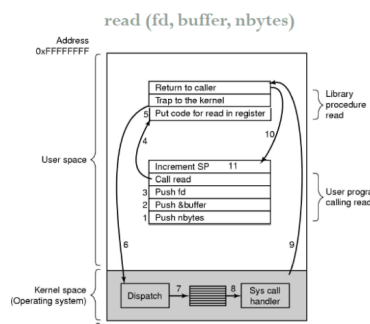


Figura 2.1: Passaggio dei parametri tramite **stack**

**Passaggio di parametri tramite tabella** Come anticipato il passaggio di parametri tramite tabella viene utilizzato per passare parametri complessi o di dimensioni maggiori andando a passare un puntatore alla tabella che contiene i parametri. Questo metodo permette di passare un numero maggiore di parametri e di dimensioni maggiori in quanto i parametri sono passati per riferimento alla memoria primaria.

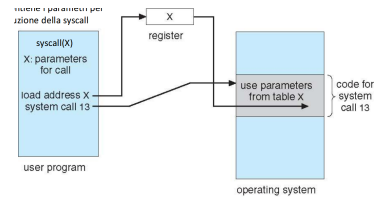


Figura 2.2: Passaggio dei parametri tramite tabella

## Capitolo 3

# Architettura di un Sistema Operativo

In un sistema operativo è molto importante separare le *policy* dai *meccanismi*. I meccanismi sono le funzionalità che il sistema operativo mette a disposizione, mentre le *policy* sono le regole che il sistema operativo segue per decidere come utilizzare i meccanismi.

**Principi di progettazione** Il principio di progettazione di un sistema operativo è quello di KISS (*Keep It Small and Simple*) usato per ottimizzare al meglio le *performance* implementando solo lo stretto necessario. Altro principio è il POLP (*Principle of Least Privilege*), ovvero dare il minimo dei privilegi necessari ad ogni componente per svolgere il proprio compito. Quest'ultimo principio è molto importante per garantire affidabilità e sicurezza.

### 3.1 Tipi di architetture

#### Sistemi monoblocco

Nei sistemi monoblocco non è presente una gerarchia tra i vari livelli del sistema operativo. Questo tipo di architettura è molto semplice e consiste in un unico strato *software* tra l'utente ed l'*hardware* del sistema. Le componenti sono dunque tutte allo stesso livello permettendo una comunicazione diretta tra l'utente e l'*hardware*. Questo tipo di architettura è molto semplice e veloce, ma il codice risulta interamente dipendente dall'architettura ed è distribuito su tutto il sistema operativo. Inoltre per testare ed eseguire il *debugging* di un singolo componente è necessario analizzare l'intero sistema operativo.

#### Sistemi a struttura semplice

Nei sistemi a struttura semplice è presente una piccola gerarchia, molto flessibile, tra i vari livelli del sistema operativo. Questo tipo di architettura mira ad una riduzione dei costi di sviluppo ed di manutenzione del sistema operativo. Non avendo una struttura ben definita, i componenti possono comunicare tra loro in modo diretto. Questo tipo di architettura è molto flessibile e permette di avere un sistema operativo molto piccolo e veloce come MS-DOS o UNIX originale.

**MS-DOS** Il sistema operativo MS-DOS è un sistema operativo a struttura semplice, molto piccolo e veloce. Questo sistema operativo è pensato per fornire il maggior numero di funzionalità in uno spazio ridotto. Infatti non sussistono suddivisioni in moduli, ed le interfacce e livelli non sono ben definiti. È infatti possibile accedere direttamente alle *routine* del sistema operativo ed non è prevista la *dual mode*.

**UNIX (Originale)** Struttura semplice limitata dalle poche funzionalità disponibili all'epoca in materia di *hardware*, con un *kernel* molto piccolo e veloce il quale scopo è risiedere tra l'interfaccia delle *system call* e l'*hardware*. Questo sistema operativo è stato progettato per essere molto flessibile e fornisce: *File System*, *Scheduling* della CPU, gestione della memoria e molto altro.



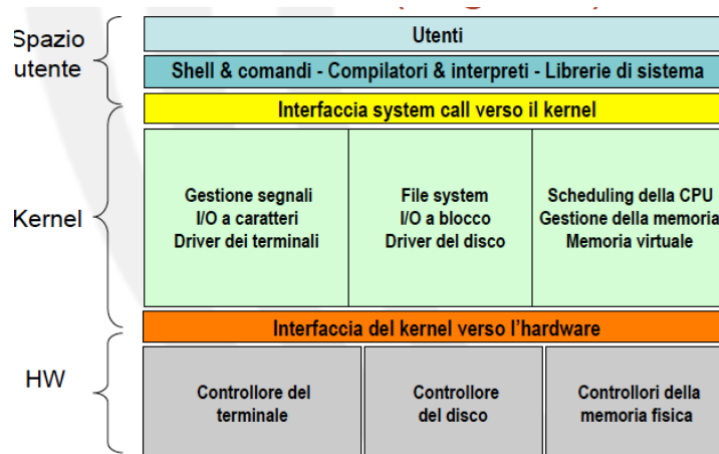


Figura 3.1: Struttura di UNIX originale

### Sistema a livelli

Nei sistemi operativi organizzati a livelli gerarchici l'interfaccia utente risiede al livello più alto mentre l'*hardware* dal lato opposto. Ogni livello intermedio può solo usare funzioni fornite dal livello inferiore ed offrire funzionalità al livello superiore. Principale vantaggio di questa architettura è la modularità, infatti ogni livello può essere sviluppato e testato indipendentemente dagli altri. Questo tipo di architettura, d'altronde non è priva di svantaggi, infatti diventa difficile definire in modo approssimato gli strati, l'efficienza decresce in quanto ogni singolo strato aggiunge un costo di *overhead* ed le funzionalità dipendenti dall'*hardware* sono sparse su più livelli.

**THE** Il sistema operativo **THE** è un sistema d'uso accademico ed è il primo sistema operativo a struttura a livelli. Questo **SO** consiste in un insieme di processi che cooperano tra di loro usando la tecnica dei "semafori" per la sincronizzazione.



Figura 3.2: Struttura di THE

### Sistemi basati su *Kernel*

I sistemi di questo genere hanno due soli livelli: i servizi *kernel* e quelli non-*kernel* (o *utente*). Il *file system* è un esempio di servizio non-*kernel*. Questo tipo di architettura è molto diffuso in quanto il ridotto e ben definito numero di livelli ne permette una facile implementazione e manutenzione, spesso però questo sistema può risultare troppo rigido e non adatto a tutti i tipi di applicazioni, oltre alla totale assenza di regole organizzative per le parti del **SO** al di fuori del *kernel*.

### *Micro-kernel*

Questo tipo di *kernel* è molto piccolo e fornisce solo i servizi essenziali per il funzionamento del sistema operativo. Tutte le altre funzionalità sono implementate come processi utente. Un esempio di ciò è **seL4** un *kernel open source* che implementa un *micro-kernel* e fornisce un'interfaccia per la gestione della memoria, dei processi e della comunicazione tra processi. **seL4** è matematicamente verificato e privo di bug rispetto alle sue specifiche di forte sicurezza.

### Virtual Machine

L'architettura a VM è una estremizzazione dell'approccio a più livelli di IBM (1972), questo è pensato per offrire un sistema di *timesharing* "multiplo" dove il sistema operativo viene eseguito su una VM ed questa dà illusione di processi multipli, ma nella realtà ognuno di questi è in esecuzione sul proprio HW. In questo paradigma sono possibili più SO in una unica macchina.

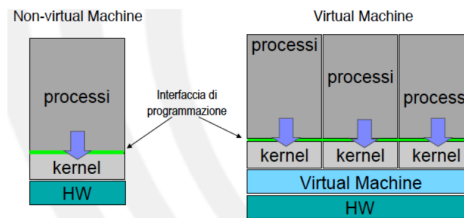


Figura 3.3: Differenze tra una macchina senza e con VM

Come è possibile notare ogni singolo processo è separato ed possiede il proprio *kernel*. Vengono quindi separata la multiprogrammazione ed la presentazione.

### Tipo di Hypervisor

- **Tipo 1 (Bare Metal):** Questo tipo di *Hypervisor* è installato direttamente sull'*hardware* e non necessita di un sistema operativo ospite. Questo tipo di *Hypervisor* è molto veloce e sicuro, ma è molto complesso da installare e configurare.
- **Tipo 2 (Hosted):** Questo tipo di *Hypervisor* è installato sopra un sistema operativo ospite. Questo tipo di *Hypervisor* è molto più semplice da installare e configurare rispetto al tipo 1, ma è più lento e meno sicuro, inoltre è possibile avere problemi di compatibilità tra il sistema operativo ospite e il *Hypervisor*.

**Monolithic vs Micro-kernel VM** Prima di fare una distinzione tra i due tipi di VM è necessario dire che entrambi rientrano nel tipo 1 di *Hypervisor* e dunque tutti i SO sono eseguiti direttamente sull'*hardware* virtualizzato.

- **Monolithic:** Questo tipo di VM è molto simile ad un sistema operativo tradizionale, infatti ogni VM è un processo separato che esegue il proprio *kernel*. Questo tipo di VM è molto veloce, ma è molto complesso da implementare e mantenere.
- **Micro-kernel:** Questo tipo di VM è molto simile ad un sistema operativo a *micro-kernel*, infatti il *kernel* della VM fornisce solo i servizi essenziali per il funzionamento del sistema operativo. Tutte le altre funzionalità sono implementate come processi utente. Questo tipo di VM è molto più semplice da implementare e mantenere rispetto al tipo 1, ma è più lento e meno sicuro.

**Vantaggi - Svantaggi** Principale vantaggio di questo tipo di architettura è la completa protezione del sistema, infatti ogni SO è separato e non può accedere alle risorse degli altri SO. Inoltre è possibile avere più SO in una sola macchina andando ad ottimizzare le risorse e ridurre i costi di sviluppo di un sistema operativo, oltre ad aumentare la portabilità delle applicazioni. Principale svantaggio riguardano le prestazioni del sistema, infatti ogni SO è eseguito su una VM e questo può portare ad un aumento dei tempi di esecuzione delle applicazioni. Inoltre è necessario avere gestire una *dual-mode* virtuale e non è possibile avere un sistema operativo in tempo reale, inoltre il fatto che una VM non possa accedere alle altre VM può portare ad un aumento dei costi di sviluppo e manutenzione del sistema.

### Sistemi client-server

Poco diffusi ai giorni nostri, i sistemi *client-server* sono basati su un'architettura a due livelli: il *client* e il *server*. Questo sistema si basa sull'idea che il codice del sistema operativo vada portato sul livello superiore (il *client*) e il *server* rimanga molto piccolo e veloce andando solo a fornire i servizi essenziali per il funzionamento del sistema operativo ed la comunicazione tra il *client* e l'*hardware*. Questo tipo di architettura si presta bene per sistemi distribuiti.

## 3.2 Implementazione di un SO

I sistemi operativi sono tradizionalmente scritti in linguaggio *assembler* anche se è possibile scriverli in linguaggi di alto livello, come C o C++. La scrittura di un sistema operativo in linguaggio di alto livello permette di avere una implementazione molto rapida oltre ad aumentarne la compattezza e la manutenibilità. Inoltre è possibile avere una maggiore portabilità del sistema operativo, in quanto è possibile compilare il codice sorgente su più architetture. Tuttavia la scrittura di un sistema operativo in linguaggio di alto livello può portare ad un aumento dei tempi di esecuzione delle applicazioni e ad un aumento dei costi di sviluppo e manutenzione del sistema operativo.

# Capitolo 4

## Processi e *Thread*

In questo capitolo vedremo cosa sono i processi e i *thread* capendone le differenze e le somiglianze, vedremo come vengono gestiti e come vengono eseguiti. Infine vedremo come vengono gestiti i processi dal sistema operativo e come vengono eseguiti i processi dal sistema operativo.

### 4.1 Processi

Un processo è l'istanza di un programma in esecuzione, quando il programma viene eseguito e quindi caricato nella memoria primaria (RAM) diventa un processo. Mentre un programma è la parte statica di un software, il processo è la parte dinamica. Un processo viene eseguito in maniera sequenziale, ovvero un'istruzione alla volta, ma nei sistemi operativi moderni un processo può essere eseguito in maniera concorrente, ovvero più processi possono essere eseguiti in parallelo.

#### Immagine in memoria

Un processo quando viene caricato in memoria viene caricato in una zona di memoria chiamata *spazio degli indirizzi* (*address space*). Questo spazio è diviso in varie sezioni (da indirizzi alti ad indirizzi bassi):

- **Dati:** contiene le variabili globali e statiche del programma.
- **Stack:** contiene le variabili locali e i parametri delle funzioni.
- eventuale memoria dinamica allocata durante l'esecuzione.
- **Heap:** contiene la memoria dinamica allocata durante
- **Codice:** contiene il codice del programma.
- **Attributi del processo:** contiene informazioni sul processo.

#### 4.1.1 Stato di un processo

Un processo durante la sua creazione ed esecuzione può trovarsi in diversi stati:

- **Nuovo:** il processo è stato creato ma non è ancora in esecuzione.
- **Pronto:** il processo è pronto per essere eseguito, ma non è ancora in esecuzione. (oppure è stato messo in attesa dalla CPU).
- **In esecuzione:** il processo è in esecuzione sulla CPU.
- **In attesa:** il processo è in attesa di un evento (es. I/O).
- **Terminato:** il processo è terminato.

Per la gestione di questi stati il sistema operativo usa un *dispatcher* il quale compito è quello di passare tra i processi e cambiare il loro stato. Per questo motivo il *dispatcher* è chiamato anche *scheduler*.

### *Scheduling*

Lo *scheduling* è il processo di selezione del processo da eseguire sulla CPU. Esistono vari tipi di *scheduler*:

- **Long time scheduler**: decide quali processi devono essere caricati in memoria. (Nella coda dei processi pronti).
- **Short time scheduler**: decide quale processo deve essere eseguito sulla CPU. (Seleziona i processi dalla coda dei processi pronti).

Mentre lo *short-term scheduler* è un processo molto veloce in quanto viene chiamato molto spesso (ogni 10 – 100ms), il *long-term scheduler* è un processo più lento in quanto viene chiamato molto raramente (ogni 1 – 10s o anche di più), questo però è responsabile del grado di multiprogrammazione del sistema.

**Accantonamento** L'accantonamento è il processo per il quale i processi pronti ad essere eseguiti vengono messi in una coda di attesa. Quando la CPU è pronta per eseguire un processo, il processo viene preso dalla coda e viene eseguito, nel caso nel quale il processo richieda un'operazione di I/O il processo viene messo in richiesta ed quando l'operazione di I/O (caratterizzata a sua volta da una coda per ogni dispositivo connesso) è completata il processo viene rimesso nella coda dei processi pronti.

Può anche succedere che il tempo per l'esecuzione di un processo sia scaduto, in questo caso il processo viene rimesso nella coda dei processi pronti. Se poi il processo generi dei processi figli, questi dopo la loro inizializzazione vengono messi nella coda dei processi pronti e vengono eseguiti, se il padre necessita che il processo figlio termini prima di lui, il padre viene messo in attesa che il figlio termini, altrimenti anche il padre viene messo nella coda dei processi pronti. Infine se un processo necessita di un segnale da parte di un altro processo, il processo viene messo in attesa finché non riceve il segnale (dal sistema o da un altro processo).

**I/O vs CPU bound** Un processo può essere I/O bound o CPU bound. Un processo I/O bound è un processo che richiede molte operazioni di I/O e poche operazioni sulla CPU, mentre un processo CPU bound è un processo che richiede molte operazioni sulla CPU e poche operazioni di I/O. Non è possibile stabilire a priori se un processo è I/O bound o CPU bound, ma è possibile stabilirlo solo durante l'esecuzione del processo analizzando quanta CPU usa e se richiede molte operazioni di I/O, sulla base di questo il processo viene classificato come I/O bound o CPU bound.

### **Operazione di *dispatch***

Quando si deve passare da un processo ad un altro si deve fare un'operazione di *dispatch*. Questa operazione consiste nel:

1. Cambiare il contesto (salvare lo stato del processo corrente (PCB) e caricare lo stato del processo successivo (PCB)).
2. Passare alla modalità utente (quando viene eseguito il *context switch* il sistema operativo è in modalità *kernel*, mentre il processo deve essere eseguito in modalità utente).
3. Salto alla prossima istruzione da eseguire del processo successivo.

Questa operazione è molto costosa in termini di tempo, in particolare l'operazione di *context switch* richiede risorse che rallentano il sistema senza eseguire nessuna operazione utile, la durata di ciò è strettamente dipendente dall'architettura del processore e dal sistema operativo.

## **4.1.2 Operazioni sui processi**

Nella quasi totalità dei sistemi operativi moderni è possibile eseguire più processi in parallelo, per fare ciò il sistema operativo deve fornire delle operazioni per la gestione dei processi oltre ad un modo per l'identificazione dei processi. Di seguito vediamo quali sono le operazioni possibili sui processi.

### **Creazione di un processo**

Un processo, come già detto, può creare altri processi, questi processi creati sono detti processi figli. Un processo padre può creare più processi figli, questi processi figli possono creare a loro volta altri processi figli e così via. Ai processi normalmente viene associato un *PID* (*Process IDentifier*) che è un numero

univoco che identifica il processo all'interno del sistema operativo.

Il processo figlio può ottenere le risorse necessarie per la sua esecuzione in due modi:

- Ereditando le risorse del processo padre (*sharing*)
- Ottenendo nuove risorse dal sistema operativo (*partitioning*)

Inoltre il processo figlio può essere eseguito in parallelo in maniera sincrona rispetto al processo padre (il processo padre aspetta che il processo figlio termini) o asincrona (il processo figlio viene eseguito in parallelo al processo padre).

**Nei sistemi UNIX** Nei sistemi UNIX esistono diverse *system call* per la creazione di processi, la principale è `fork()` che crea un processo figlio identico al processo padre, la differenza tra i due processi è il *PID* e il *PPID* (*Parent Process Identifier*). Il processo figlio eredita tutte le risorse del processo padre, inoltre il processo figlio può modificare le risorse ereditate dal processo padre. Altra chiamata di sistema è `exec()` che permette di caricare un nuovo programma in un processo figlio, in questo caso il programma tra il processo padre e il processo figlio è differente. Infine la chiamata di sistema `wait()` permette l'esecuzione sincrona di un processo figlio rispetto al processo padre.

### Terminazione di un processo

Un processo può terminare in tre modi:

- **Normalmente:** il processo termina la sua esecuzione invocando la *system call* `exit()` (con eventualmente un codice di uscita).
- **Forzatamente dal processo padre:** il processo padre può terminare il processo figlio invocando la *system call* `kill()`, oppure nel caso di un eccessivo uso di risorse, oppure a sua volta il processo padre termina anormalmente.
- **Forzatamente dal sistema operativo:** il sistema operativo può terminare un processo nel caso di un errore di esecuzione, oppure nel caso nel quale l'utente chiuda l'applicazione.

Nota come nel primo caso non sia esclusa la possibilità che il processo termini in maniera anomala, ad esempio per un errore di esecuzione gestito dal processo stesso, infatti quando il codice di uscita è diverso da 0 si intende che il processo è terminato in maniera anomala, ogni codice diverso da 0 ha un significato diverso.

Quando un processo termina il sistema operativo si occupa di liberare le risorse utilizzate dal processo come la memoria allocata, i file aperti, le connessioni di rete, o altre risorse.

### 4.1.3 Gestione dei processi del S0

Di fatto il sistema operativo non è altro che un programma a tutti gli effetti, e dunque la sua esecuzione è un processo come un altro. Questo non significa però che il sistema operativo non essere gestito separatamente dagli altri processi, infatti esistono diverse opzioni l'esecuzione del *kernel*:

- Il *kernel* viene eseguito completamente in maniera separata dagli altri processi.
- Il *kernel* viene eseguito all'interno di un processo utente.
- Il *kernel* viene eseguito come un processo separato.

**Kernel separato** In questo caso il *kernel* è eseguito al di fuori degli altri processi, questo gli permette di avere uno spazio in memoria ben definito e riservato oltre ad avere il totale controllo del sistema ed a essere eseguito in modalità *kernel* (ovvero con privilegi elevati). I processi sono dunque solo propri all'utente ed un processo non potrà mai essere eseguito in modalità *kernel*.

**Kernel nel processo utente** In questo caso il *kernel* è eseguito all'interno di un processo utente, questo permette ai programmi utente di chiamare qualunque servizio del sistema operativo, ma tramite una modalità protetta (*kernel mode*) che permette al sistema operativo di controllare le chiamate e di evitare che un processo utente possa fare danni al sistema. Dato che il *kernel* è un processo a tutti gli effetti la sua immagine in memoria sarà composta dal "*kernel stack*" per la gestione delle chiamate di

sistema e dal “*kernel code*” che consiste nei dati e codice del SO condiviso tra tutti i processi. Questo approccio porta ad una riduzione del tempo di *context switch* in quanto è necessario solo la *mode switch* e non l'intero *context switch* lasciando però intatte le possibilità di riattivazione del processo utente o di eseguire un altro processo eseguendo un *context switch* completo.

**Kernel come processo separato** In questo caso ogni servizio del sistema operativo è eseguito come un processo separato in modalità protetta. L'unica parte del *kernel* che deve essere eseguita separatamente è lo *scheduler* in quanto deve essere eseguito in modalità *kernel*. Questo approccio è molto vantaggioso per sistemi multiprocessore in quanto permette di eseguire i servizi del sistema operativo in parallelo ed in un processore designato.

## 4.2 *Thread*

Un *thread* è l'unità di base d'uso della CPU, un processo può contenere uno o più *thread* che condividono lo stesso codice, dati e file aperti, ma ognuno ha un suo *stack*, lo stato del *program counter* e dei registri ed un numero identificativo.

Dunque le risorse e lo spazio di indirizzamento sono propri del processo, mentre lo stato della CPU è proprio del *thread* assieme al *program counter* e ai registri.

Classicamente un processo è composto da un solo *thread*, la capacità di avere più *thread* in un processo è chiamata *multithreading*. Questo permette di avere un processo con più *thread* separando il flusso di esecuzione e lo spazio di indirizzamento, ma condividendo le risorse del processo.

**Vantaggi** I vantaggi del *multithreading* sono:

- **Risposta più veloce:** Se sono necessari molti calcoli o operazioni di I/O è possibile eseguire queste operazioni in parallelo.
- **Condivisione delle risorse:** I *thread* possono condividere le risorse del processo, mentre processi separati devono usare meccanismi di comunicazione.
- **Economia:** Creare un *thread* è più veloce e meno costoso di creare un processo.
- **Scalabilità:** I *thread* possono essere eseguiti in parallelo su più processori o su più core.

### 4.2.1 Implementazione dei *thread*

Vediamo ora come sono implementati i *thread* nei sistemi operativi.

#### Stato dei *thread*

Un *thread*, come un processo, può trovarsi in diversi stati:

- **Pronto:** il *thread* è pronto per essere eseguito.
- **In esecuzione:** il *thread* è in esecuzione sulla CPU.
- **In attesa:** il *thread* è in attesa di un evento.

Un *thread* può essere in uno di questi stati, ma il processo può non essere nello stesso stato di un *thread* in quanto un processo può contenere più *thread* e quindi un processo può essere in uno stato diverso da quello dei suoi *thread*.

Un classico problema degli stati dei *thread* è la questione di cosa fare quando un *thread* è in attesa di un evento, questa “attesa” deve bloccare l'intero processo o solo il *thread* in attesa? Ciò dipende dall'implementazione dei *thread* nel sistema operativo.

#### Implementazione dei *thread*

Esistono due principali implementazioni dei *thread*:

- **User-level threads:** I *thread* sono implementati a livello utente, il sistema operativo non è a conoscenza dei *thread* e non li gestisce. Le funzionalità sono implementate in una libreria che gestisce i *thread* e le chiamate di sistema.

- **Kernel-level threads:** I *thread* sono implementati a livello del *kernel*, il sistema operativo è a conoscenza dei *thread* e li gestisce.
- **Hybrid threads:** I *thread* sono implementati a livello del *kernel*, ma il sistema operativo permette di creare *thread* a livello utente. (es. *SOLARIS*)

**User-level threads** Se si opta per l'implementazione dei *thread* a livello utente, il sistema operativo non è a conoscenza dei *thread* e non li gestisce e dunque non è necessario passare in modalità *kernel* per la gestione dei *thread* risparmiando due *context switch*. Ogni applicazione deve però implementare lo *scheduler* dei *thread* e la gestione degli stati dei *thread*. Quanto detto garantisce una maggiore portabilità delle applicazioni senza dover riscrivere il codice per ogni sistema operativo, ma allo stesso tempo non permette di sfruttare appieno le potenzialità del sistema operativo. Se però un *thread* necessita di un'operazione di I/O o di un'operazione che richiede l'intervento del sistema operativo, tutti i *thread* del processo vengono bloccati in quanto il sistema operativo non è a conoscenza dei *thread* e non può gestire i *thread* in maniera indipendente. (es. *Green threads (JDK1.1)*, *GNU Portable Threads*, *POSIX Pthreads*)

**Kernel-level threads** Se si opta per l'implementazione dei *thread* a livello del *kernel*, il sistema operativo è a conoscenza dei *thread* e li gestisce, dunque il sistema operativo può gestire i *thread* in maniera indipendente e può sfruttare appieno le potenzialità del sistema operativo. Ogni *thread* è un processo a tutti gli effetti, dunque ogni *thread* ha il proprio *PCB* e il proprio spazio di indirizzamento. Questo permette di sfruttare appieno le potenzialità del sistema operativo, ma allo stesso tempo richiede due *context switch* per passare da un *thread* all'altro. (es. *Windows*, *Linux*, *Native Threads (JDK1.2)*)

**Hybrid threads** Se si opta per l'implementazione dei *thread* ibridi, il sistema operativo permette di creare *thread* a livello utente, ma i *thread* sono implementati a livello del *kernel*. Questo permette di sfruttare appieno le potenzialità del sistema operativo, ma allo stesso tempo permette di creare *thread* a livello utente. (es. *SOLARIS*)

### 4.2.2 Esempio di libreria - pthreads

Nel caso di implementazione dei *thread* a livello utente, il sistema operativo non è a conoscenza dei *thread* e dunque non li gestisce, ma è necessario utilizzare una libreria che gestisca i *thread*. Un esempio di libreria per la gestione dei *thread* è **pthreads** (*POSIX Threads*).

**pthreads** è una libreria standard per la gestione dei *thread* in sistemi UNIX e sistemi UNIX-like. La libreria fornisce un'interfaccia standard per la creazione, la sincronizzazione e la terminazione dei *thread* nel linguaggio C. La libreria fornisce la possibilità di caratterizzare i *thread* sulla base della priorità (influenza lo *scheduling*) e della dimensione dello *stack* (stabilisce quante risorse può utilizzare il *thread*). Gli attributi di un *thread* sono contenuti nell'oggetto di tipo **pthread\_attr\_t** e tramite la funzione **pthread\_attr\_init()** si inizializzano gli attributi del *thread*. Una volta inizializzati gli attributi tramite la funzione **pthread\_create()** si crea il *thread* passando come argomenti:

1. Una variabile del tipo **pthread\_t** che conterrà l'identificativo del *thread*.
2. Un oggetto del tipo **pthread\_attr\_t** che conterrà gli attributi del *thread*.
3. Un puntatore alla funzione che il *thread* dovrà eseguire.
4. Un puntatore agli argomenti della funzione.

Una volta creato il *thread* questo terminerà quando il codice della funzione terminerà, oppure quando nel codice della funzione verrà invocata la funzione **pthread\_exit()** con parametro **value\_ptr** che conterrà il valore di uscita del *thread*. Se invece il *thread* deve essere sospeso in attesa di un altro *thread* si può utilizzare la funzione **pthread\_join()** con parametri:

1. Un oggetto del tipo **pthread\_t** che identifica il *thread* da attendere.
2. Un puntatore alla variabile che conterrà il valore di uscita del *thread* atteso.



```
#include <pthread.h>
#include <stdio.h>
void *tbody(void *arg)
{
    int j;
    printf("ciao - sono - un - thread , - mi - hanno - appena - creato \n");
    *(int *)arg = 10;
    sleep(2) /* faccio aspettare un po il mio creatore poi termino */
    pthread_exit((int *)50); /* oppure return ((int *)50); */
}
main(int argc, char **argv)
{
    int i;
    pthread_t mythread;
    void *result;
    printf("sono - il - primo - thread , - ora - ne - creo - un - altro - \n");
    pthread_create(&mythread, NULL, tbody, (void *) &i);
    printf("ora - aspetto - la - terminazione - del - thread - che - ho - creato - \n");
    pthread_join(mythread, &result);
    printf("Il - thread - creato - ha - assegnato - %d - ad - i \n", i);
    printf("Il - thread - ha - restituito - %d - \n", result);
}
```

In questo esempio la variabile “mythread” assume dei valori corrispondenti all’identificativo del *thread* creato, mentre la variabile “result” assume il valore di uscita del *thread* creato. La funzione “tbody” è la funzione che il *thread* dovrà eseguire, mentre la variabile “i” è un argomento passato alla funzione. La funzione “pthread\_exit()” termina il *thread* e restituisce il valore passato come argomento, mentre la funzione “pthread\_join()” sospende il *thread* corrente in attesa del *thread* passato come argomento e restituisce il valore di uscita del *thread* atteso.

### Condivisione dello spazio logico

Come già anticipato i *thread* condividono lo stesso spazio logico, questo significa che i *thread* possono accedere alle stesse variabili globali e statiche e se un *thread* modifica una variabile globale, la modifica sarà visibile a tutti gli altri *thread*. Questo può portare a problemi di sincronizzazione tra i *thread* e dunque è necessario utilizzare meccanismi di sincronizzazione per evitare problemi di accesso concorrente alle variabili globali. Possono esistere variabili locali ai *thread* che sono visibili solo al *thread* che le ha dichiarate, ma non sono visibili agli altri *thread*, ciò usando la classe `thread_specific_data`.

**Per la sincronizzazione** Per la sincronizzazione tra i *thread* si possono utilizzare o gli strumenti direttamente forniti dalla libreria `pthread`s (come i semafori) oppure si possono utilizzare le primitive di sincronizzazione fornite dal sistema operativo (come `sleep(n)` che sospende il *thread* corrente per *n* secondi). Per tenere traccia del tempo trascorso nella funzione possono essere usati due metodi:

- Un *interrupt Request* (IRQ) che viene generato ad intervalli regolari e che incrementa un contatore. Il SO controlla se ci sono delle `sleep` scadute e se ci sono le risveglia.
- Riconfigurazione delle IRQ in modo che avvenga una IRQ quando la prima `sleep` scade, e una seconda IRQ quando la seconda `sleep` scade e così via. Ciò comporta a migliore precisione ma alto *overhead* per la riconfigurazione delle IRQ ad ogni `sleep`.

## Capitolo 5

# Comunicazione tra processi

Normalmente i processi si dividono in processi indipendenti, ovvero quei processi la cui esecuzione è indipendente da quella degli altri processi ed non condivide i dati, e processi cooperanti, ovvero quei processi che condividono i dati e devono comunicare tra loro, la loro esecuzione non è deterministica e non è riproducibile.

**In generale** Esistono diversi motivi per cui i processi devono comunicare tra loro, tra cui:

- **Scambio di informazioni:** i processi devono scambiarsi informazioni per cooperare tra loro.
- **Accelerazione del calcolo:** i processi possono cooperare per eseguire un calcolo più velocemente.
- **Modularità:** i processi possono essere scritti in modo indipendente e comunicare tra loro per cooperare.
- **Convenienza:** è più semplice scrivere processi separati che cooperano tra loro piuttosto che scrivere un unico processo.

per ottenere una comunicazione tra processi è necessario che i processi condividano un canale di comunicazione, esistono due tipi di canali di comunicazione:

**scambio di messaggi** i processi comunicano scambiandosi messaggi che vengono inviati attraverso un canale di comunicazione tra il *kernel* e i processi, i messaggi possono essere inviati in modo sincrono o asincrono.

**memoria condivisa** i processi comunicano condividendo una regione di memoria, i processi possono leggere e scrivere nella memoria condivisa, la memoria condivisa è un canale di comunicazione molto più veloce rispetto allo scambio di messaggi, ma è più difficile da gestire.

Il primo risulta più sicuro in quanto i processi non possono accedere direttamente alla memoria degli altri processi ed il messaggio viene verificato dal *kernel* prima di essere inviato, mentre il secondo è più veloce in quanto non richiede l'intervento del *kernel* per la comunicazione.

Tutti i meccanismi di comunicazione tra processi sono implementati dal *kernel* del sistema operativo racchiusi nei protocolli di comunicazione tra processi (IPC - *Inter-Process Communication*).

### 5.1 IPC - *Message Passing*

Il protocollo ICP racchiude un insieme di meccanismi che permettono la comunicazione tra processi, tra i quali vi è il *message passing*, ovvero un meccanismo che permette ai processi di comunicare scambiandosi messaggi e senza condividere delle variabili e/o memoria. Le operazioni di base che ogni SO deve fornire per il *message passing* sono:

- **send** - invia un messaggio ad un processo. (con lunghezza fissa o variabile)
- **receive** - riceve un messaggio da un processo.

Prima ancora che i processi possano comunicare tra loro è necessario che essi siano in grado di identificarsi e stabilire un canale di comunicazione, per fare ciò è necessario che i processi abbiano un identificativo univoco, ovvero un *PID* (*Process IDentifier*).

L'implementazione di questo canale di comunicazione può essere realizzata in due modi:

**livello fisico** i messaggi vengono inviati attraverso un canale di comunicazione fisico, come ad esempio una rete o un bus.

**livello logico** i messaggi vengono inviati attraverso un canale di comunicazione logico, come ad esempio una coda di messaggi.

Le scelte di uno o dell'altro canale di comunicazione dipendono dalle esigenze del sistema e dalle prestazioni richieste. Fattori che influenzano la scelta sono:

- Come vengono stabiliti i canali
- Se un canale può essere utilizzato da più processi contemporaneamente
- Quanti canali possono essere aperti contemporaneamente tra una stessa coppia di processi
- La lunghezza massima del canale
- La lunghezza (fissa/variabile) massima dei messaggi
- Se il canale è *simplex*, *half-duplex* o *full-duplex*

### 5.1.1 Nominazione

A livello di nominazione, ovvero come i processi si identificano, esiste la comunicazione diretta e la comunicazione indiretta:

#### Comunicazione Diretta

Nella comunicazione diretta i processi si identificano direttamente, ovvero il mittente conosce l'identificativo del destinatario e viceversa, in questo modo il mittente può inviare il messaggio direttamente al destinatario. Questo metodo è molto veloce, ma presenta dei problemi:

- Il mittente deve conoscere l'identificativo del destinatario
- Il destinatario deve essere in esecuzione
- Nel caso in cui il destinatario o il ricevente cambi identificativo, il mittente deve essere aggiornato

La comunicazione diretta può a sua volta essere simmetrica o asimmetrica:

**Simmetrica** Il mittente e il destinatario si conoscono a priori e possono comunicare tra loro. Sia per l'invio che per la ricezione dei messaggi è necessario conoscere l'identificativo del processo con cui si vuole comunicare.

**Asimmetrica** Il mittente e il destinatario non si conoscono a priori. Solo il mittente conosce l'identificativo del destinatario, il destinatario non conosce l'identificativo del mittente ed ascolta qualsiasi messaggio che arriva.

#### Comunicazione Indiretta

Nella comunicazione indiretta i messaggi vengono inviati ad un canale di comunicazione comune detto *mailbox* (o porte), ognuna di queste *mailbox* ha associato un numero identificativo univoco, i processi possono inviare e ricevere messaggi da queste *mailbox* senza dover conoscere l'identificativo del destinatario, ma devono condividere una *mailbox* comune.

**Flusso di una *mailbox*** Prima di poter inviare un messaggio ad una *mailbox* è necessario che questa venga creata, una volta creata la *mailbox* il processo può inviare un messaggio ad essa, il messaggio viene inserito in una coda di messaggi associata alla *mailbox*, il destinatario può ricevere il messaggio dalla *mailbox* e leggerlo, una volta letto il messaggio viene rimosso dalla coda. Quando la *mailbox* non è più necessaria può essere eliminata.

**Invio e ricezione** Per inviare e ricevere messaggi da una *mailbox* è necessario conoscere l'identificativo della *mailbox*, una volta conosciuto l'identificativo il processo può inviare e ricevere messaggi dalla *mailbox*.

**Proprietà del canale** Come già detto, il canale di comunicazione viene stabilito solo se i processi condividono una *mailbox*, ma una *mailbox* può essere associata a molti processi ed una stessa coppia di processi può avere più *mailbox* associate, inoltre una *mailbox* può essere o meno bi-direzionale.

**Problema riceventi multipli** Un problema che si può presentare è quello dei riceventi multipli, ovvero quando un mittente invia un messaggio ad una *mailbox* e ci sono più processi che ricevono i messaggi da quella *mailbox*, in questo caso il *SO* deve permettere solo ad uno dei processi di ricevere il messaggio, e questo viene fatto in maniera arbitraria.

### 5.1.2 Sincronizzazione

Uno scambio di messaggi può essere “bloccante” (sincrono) o “non bloccante” (asincrono), ovvero il mittente può continuare ad eseguire il proprio codice dopo aver inviato il messaggio o deve attendere che il destinatario riceva il messaggio.

Se il canale di comunicazione è bloccante, il mittente deve attendere che il destinatario riceva il messaggio ed assicurarsi che il messaggio sia stato ricevuto, se il canale di comunicazione è non bloccante il mittente può continuare ad eseguire il proprio codice dopo aver inviato il messaggio, senza dover attendere che il destinatario riceva il messaggio, in questo caso il mittente non può sapere se il messaggio è stato ricevuto o meno.

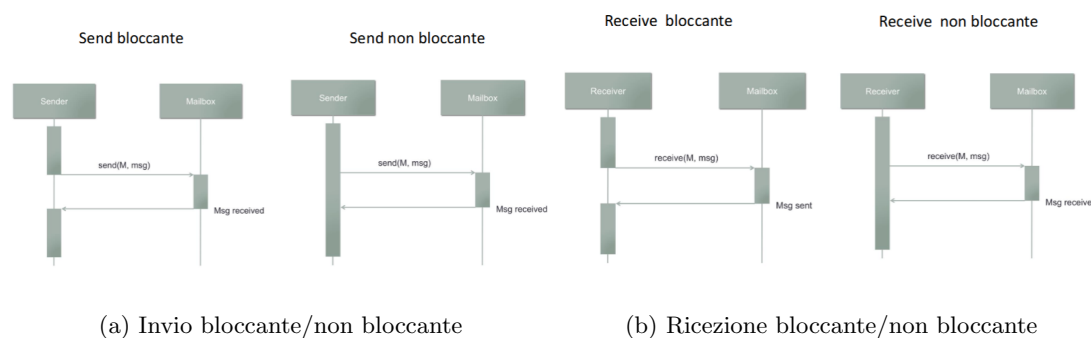


Figura 5.1: Invio e ricezione bloccante/non bloccante

## 5.2 IPC - Memoria Condivisa

Un altro meccanismo di comunicazione tra processi è la memoria condivisa, ovvero un'area di memoria condivisa tra più processi, i processi possono leggere e scrivere nella memoria condivisa, la memoria condivisa è un canale di comunicazione molto più veloce rispetto allo scambio di messaggi, ma è più difficile da gestire, inoltre il *kernel* non può controllare l'accesso alla memoria condivisa, quindi è necessario che i processi si sincronizzino tra loro per evitare problemi di accesso concorrente.

### Flusso di POSIX

Prendiamo come esempio la memoria condivisa in *POSIX*, per poter utilizzare la memoria condivisa è necessario che uno dei processi crei la memoria condivisa, una volta creata la memoria condivisa l'altro processo deve “attaccarsi” al segmento di memoria condivisa, una volta “attaccato” il processo può avere il permesso di leggere e scrivere oppure solo di leggere, una volta terminato il processo deve “staccarsi” dalla memoria condivisa. Il processo che ha creato la memoria condivisa deve rimuoverla una volta terminato.

### Le *pipe*

Un altro meccanismo di comunicazione tra processi è la *pipe*, ovvero un canale di comunicazione tra processi.

La *pipe* è un canale di comunicazione che permette di inviare e ricevere messaggi tra processi, la *pipe* è un canale di comunicazione unidirezionale, ovvero i messaggi possono essere inviati in una sola direzione, ma è possibile creare due *pipe* per permettere la comunicazione in entrambe le direzioni. Distinguiamo tra *pipe* ordinarie e *pipe* con nome:

**Pipe ordinarie** Le *pipe* ordinarie permettono la comunicazione in uno stile “Produttore-Consumatore” dove il produttore scrive nella *pipe* e il consumatore legge dalla *pipe*, questa tipologia richiede una relazione tra processi, queste infatti possono essere aperte solo da processi padri verso i processi figli.

**Pipe con nome** Le *pipe* con nome sono simili alle *pipe* ordinarie, ma permettono la comunicazione bidirezionale, non è richiesta la relazione tra processi e più processi possono usare la stessa *pipe* per comunicare tra loro, ma è necessario che i processi si sincronizzino tra loro per evitare problemi di accesso concorrente. Le *pipe* con nome sono disponibili sia in sistemi **UNIX** che in sistemi **Windows**, ma in quest’ultimo caso non sono implementate come file di tipo *FIFO* ma come file temporanei.

# Capitolo 6

## *Scheduling* della CPU

Andremo ad analizzare in questo capitolo lo *Scheduling* della CPU, ovvero il modo in cui il sistema operativo decide quale processo eseguire in un dato momento. Lo *Scheduling* è una parte fondamentale del sistema operativo, poiché influisce direttamente sulle prestazioni e sull'efficienza del sistema. Distingueremo inoltre i vari tipi di *Scheduling* (breve, medio e lungo termine) e i vari algoritmi di *Scheduling* (FIFO, SJF, Round Robin, ecc.).

### 6.1 Concetto di *Scheduling*

Lo *Scheduling* è il processo di assegnazione di attività nel tempo, l'uso della multiprogrammazione permette di eseguire più processi in parallelo, ma il sistema operativo deve decidere quale processo eseguire in un dato momento, visto che la CPU può eseguire solo un processo alla volta. Bisogna quindi decretare se un programma può essere ammesso nella memoria e quale processo deve essere eseguito in un dato momento.

Come visto nella sezione 4.1.1, un processo può trovarsi in uno dei seguenti stati:

- **New:** il processo è stato creato, ma non è ancora pronto per essere eseguito.
- **Ready:** il processo è pronto per essere eseguito, ma non ha ancora ottenuto l'accesso alla CPU.
- **Running:** il processo sta attualmente eseguendo sulla CPU.
- **Waiting:** il processo è in attesa di un evento esterno (ad esempio, l'input dell'utente o la disponibilità di una risorsa).
- **Terminated:** il processo ha completato la sua esecuzione e sta per essere rimosso dalla memoria.

Inoltre esistono diverse code di **Ready** e di **Waiting**, a seconda del tipo di processo. Ad esempio, i processi in attesa di I/O potrebbero essere in una coda separata rispetto ai processi in attesa di un semaforo.

#### Implementazione delle Code

A livello pratico le code di **Ready** e di **Waiting** sono implementate come liste collegate (*linked list*) o come array.

Ogni coda ha un *queue header* che contiene informazioni sulla coda stessa, come il puntatore al primo elemento della coda ed il puntatore all'ultimo elemento della coda. Ogni processo ha un *process control block* (PCB) che contiene informazioni sul processo stesso, come il suo stato, il contenuto dei registri quando il processo era in esecuzione, il puntatore al prossimo processo da eseguire, ecc. . .

Una coda può essere o la coda di *ready*, dove i processi pronti per essere eseguiti sono in attesa di essere assegnati alla CPU, oppure una delle code di *waiting*, dove i processi sono in attesa di un evento esterno ed ogni coda rappresenta un evento diverso.

### 6.2 Tipi di *Scheduling*

Per la gestione dei processi si possono distinguere tre tipi di *scheduling*, di cui due principali ed uno secondario:

- *Long-term scheduling* - Pianificazione a lungo termine
- *Short-term scheduling* - Pianificazione a breve termine
- *Medium-term scheduling* - Pianificazione a medio termine

#### **Pianificazione a lungo termine - (*job-scheduler*)**

La pianificazione a lungo termine è il processo di selezione dei processi da ammettere nella memoria principale. Questo tipo di pianificazione è responsabile della creazione di nuovi processi e della loro ammissione nella memoria, e dunque nella coda *ready*, per essere eseguiti. La pianificazione a lungo termine determina il grado di multiprogrammazione del sistema, ovvero il numero di processi che possono essere eseguiti contemporaneamente. Se il grado di multiprogrammazione è troppo alto, il sistema potrebbe diventare instabile e i processi potrebbero non ricevere le risorse necessarie per essere eseguiti. Se il grado di multiprogrammazione è troppo basso, la CPU potrebbe rimanere inattiva per lunghi periodi di tempo, riducendo l'efficienza del sistema. Inoltre il *long-term scheduler* è responsabile della determinazione del tipo di processo da eseguire, ovvero se questo è *CPU bound* oppure *I/O bound*.

**Frequenza** La pianificazione a lungo termine viene eseguita con frequenza dell'ordine del secondo o di pochi secondi, poiché la creazione di nuovi processi e la loro ammissione nella memoria sono operazioni relativamente costose in termini di tempo e risorse.

Questo sistema è opzionale e può essere assente.

#### **Pianificazione a breve termine - *CPU-scheduler***

La pianificazione a breve termine è il processo di selezione del processo da eseguire sulla CPU in un dato momento. Questo tipo di pianificazione è responsabile della gestione dei processi in esecuzione e della loro assegnazione alla CPU. La pianificazione a breve termine determina quale processo deve essere eseguito in un dato momento, in base a diversi criteri, come la priorità del processo, il tempo di attesa e il tempo di completamento. La pianificazione a breve termine è responsabile della gestione della CPU e della sua assegnazione ai processi in esecuzione.

**Frequenza** La pianificazione a breve termine viene eseguita con frequenza dell'ordine dei millisecondi, dunque deve essere una operazione molto veloce, infatti se il tempo di processo è *100ms* ed il tempo di *scheduling* è *10ms*, il tempo di *scheduling* incide per il 9% sul tempo totale di esecuzione del processo. Se il tempo di *scheduling* è troppo alto, il sistema potrebbe diventare instabile e i processi potrebbero non ricevere le risorse necessarie per essere eseguiti. Se il tempo di *scheduling* è troppo basso, la CPU potrebbe rimanere inattiva per lunghi periodi di tempo, riducendo l'efficienza del sistema.

Questo sistema è sempre presente e non può essere assente, poiché è necessario per la gestione della CPU e dei processi in esecuzione.

#### **Pianificazione a medio termine - *medium-term scheduler***

La pianificazione a medio termine è un processo intermedio tra la pianificazione a lungo termine e la pianificazione a breve termine. Questo è presente se e solo se il sistema operativo supporta la *swapping*, ovvero il trasferimento di processi dalla memoria principale alla memoria secondaria (disco) e viceversa. La porzione di disco usata per questo scopo è chiamata *swap space* ed sostanzialmente è della RAM virtuale che viene usata per memorizzare i processi che non sono attualmente in esecuzione. La pianificazione a medio termine è responsabile della gestione della memoria e della sua assegnazione ai processi in esecuzione. Questo tipo di pianificazione è responsabile dell'immagazzinamento dei processi nella memoria secondaria e del loro trasferimento nella memoria principale quando necessario. Questo processo viene eseguito con tutti i processi che escono dalla CPU per rientrare nella *ready queue* ma non può avvenire se il processo esce dalla CPU per inserirsi nella *waiting queue*.

## **6.3 Scheduling della CPU**

**Scheduler** Lo *scheduler* della CPU è, a livello logico, il modulo del SO che decide quale processo eseguire in un dato momento, vista la frequenza di chiamate a funzioni di *Scheduling* e la velocità con cui i processi passano da uno stato all'altro, lo *scheduler* deve essere molto veloce.

**Dispatcher** Il *dispatcher* è il modulo del SO che effettivamente esegue il passaggio di controllo tra i processi, ovvero il passaggio da un processo all'altro. Il *dispatcher* è responsabile di:

- *Switch* del contesto: salva il contesto del processo corrente e carica il contesto del processo successivo.
- Passaggio alla modalità utente: il SO deve passare dalla modalità kernel alla modalità utente per eseguire il processo.
- Salto alla opportuna locazione nel codice: il *dispatcher* deve saltare alla locazione corretta nel codice del processo.

La latenza di un *dispatcher* consiste nel tempo necessario per eseguire queste operazioni, ovvero fermare il processo corrente e passare al successivo. La latenza del *dispatcher* è molto importante, poiché influisce sulle prestazioni del sistema. Un *dispatcher* veloce può migliorare le prestazioni del sistema, mentre un *dispatcher* lento può causare un degrado delle prestazioni.

### Modello astratto del sistema

Quando parliamo di un processo a livello astratto consideriamo che questo possa essere o in *CPU burst* oppure in *I/O burst*

**Distribuzione dei CPU burst** Solitamente i processi hanno una distribuzione dei *CPU burst* che segue una distribuzione esponenziale, ovvero la maggior parte dei processi ha un *CPU burst* breve, mentre pochi processi hanno un *CPU burst* lungo. Questo è dovuto al fatto che i processi brevi sono più comuni rispetto ai processi lunghi. Per questo motivo è stato implementato il processo di prelazione (*preemption*)

**Prelazione** Come detto in precedenza, i processi brevi sono più comuni rispetto ai processi lunghi, per questo motivo è stato implementato il processo di prelazione (*preemption*), ovvero la possibilità di interrompere un processo in esecuzione per dare la precedenza ad un altro processo. Esistono dunque in circolazione due tipi di *scheduler*:

- **Non preemptive:** il processo in esecuzione non può essere interrotto, ma deve terminare la sua esecuzione prima di passare al successivo.
- **Preemptive:** il processo in esecuzione può essere interrotto in qualsiasi momento per dare la precedenza ad un altro processo.

La prelazione è utile per garantire che i processi brevi vengano eseguiti il prima possibile, evitando che i processi lunghi occupino la CPU per troppo tempo. Tuttavia, la prelazione può anche causare un aumento della latenza del *dispatcher*, poiché il *dispatcher* deve eseguire il passaggio di controllo tra i processi più frequentemente.

### Metriche di scheduling

Esistono diverse metriche sulle quali scegliere un algoritmo di *scheduling* piuttosto che un altro, le più comuni sono:

- **Utilizzo della CPU (*CPU Utilization*):** percentuale di tempo in cui la CPU è occupata ad eseguire processi. Un utilizzo della CPU del 100% è l'ideale, ma è difficile da raggiungere.
- **Throughput:** numero di processi completati in un dato intervallo di tempo. Un *throughput* elevato è desiderabile, poiché indica che il sistema sta eseguendo molti processi in un breve periodo di tempo.
- **Tempo di attesa (*Waiting Time*):** tempo medio che un processo trascorre in attesa di essere eseguito. Un tempo di attesa basso è desiderabile, poiché indica che i processi vengono eseguiti rapidamente.
- **Tempo di completamento (*Turnaround Time*):** tempo medio che un processo trascorre nel sistema, dalla sua creazione alla sua terminazione. Un tempo di completamento basso è desiderabile, poiché indica che i processi vengono eseguiti rapidamente.



- **Tempo di risposta** (*Response Time*): tempo medio che intercorre tra l'invio di una richiesta e la ricezione della risposta. Un tempo di risposta basso è desiderabile, poiché indica che il sistema risponde rapidamente alle richieste degli utenti.

Il compito di un algoritmo di *scheduling* è quello di massimizzare l'utilizzo della CPU e il *throughput*, minimizzando il tempo di attesa, il tempo di completamento e il tempo di risposta. Tuttavia, non è sempre possibile ottimizzare tutte queste metriche contemporaneamente, poiché spesso ci sono compromessi tra di esse. Ad esempio, un algoritmo che massimizza l'utilizzo della CPU potrebbe aumentare il tempo di attesa dei processi, mentre un algoritmo che minimizza il tempo di attesa potrebbe ridurre l'utilizzo della CPU.

### 6.3.1 Algoritmi di *scheduling*

Andiamo ora ad analizzare i vari algoritmi di *scheduling* della CPU, partendo da quelli più semplici e passando a quelli più complessi.

#### *First-Come, First-Served* (FCFS)

L'algoritmo FCFS è il più semplice degli algoritmi di *scheduling*, i processi vengono eseguiti nell'ordine in cui arrivano nella coda di **Ready**. Questo algoritmo è semplice da implementare e non richiede alcun calcolo complesso. Tuttavia, ha alcuni svantaggi:

- Non tiene conto della lunghezza dei processi, quindi i processi lunghi possono bloccare l'esecuzione dei processi brevi.
- Può causare un aumento del tempo di attesa e del tempo di completamento per i processi brevi.

L'algoritmo FCFS è un algoritmo non preemptive, poiché un processo in esecuzione non può essere interrotto fino al suo completamento. Questo può portare a una bassa efficienza del sistema, poiché i processi brevi possono rimanere in attesa per lungo tempo.

**Esempio** consideriamo questi processi:

Processo	Tempo di arrivo	CPU burst
P1	0	24
P2	2	3
P3	4	3

Allora i tempi di attesa, completamento e di risposta sono:

Processo	$T_r$	$T_w$	$T_t$
P1	0	0	24
P2	24	22	25
P3	27	23	30

Dunque il tempo medio di attesa è:

$$T_{w,med} = \frac{T_{w,P1} + T_{w,P2} + T_{w,P3}}{3} = \frac{0 + 22 + 23}{3} = 15$$

Il tempo medio di completamento è:

$$T_{t,med} = \frac{T_{t,P1} + T_{t,P2} + T_{t,P3}}{3} = \frac{24 + 25 + 30}{3} = 26$$

Se però cambiano i tempi di arrivo dei processi, ad esempio:

Processo	Tempo di arrivo	CPU burst
P1	4	24
P2	0	3
P3	2	3

Allora i tempi di attesa, completamento e di risposta sono:

Processo	$T_r$	$T_w$	$T_t$
P1	2	2	26
P2	0	0	3
P3	1	1	4

Dunque il tempo medio di attesa è:

$$T_{w,med} = \frac{T_{w,P1} + T_{w,P2} + T_{w,P3}}{3} = \frac{2 + 0 + 1}{3} = 1$$

Il che è molto più veloce rispetto al caso precedente, nonostante il processo P1 sia più lungo. Questo è dovuto al fatto che i processi brevi sono stati eseguiti prima di P1, riducendo il tempo di attesa per P1.

### **Shortest Job First (SJF)**

L'algoritmo SJF è un algoritmo di *scheduling* che assegna la CPU al processo con il *CPU burst* più breve. Questo algoritmo è in grado di ridurre il tempo di attesa e il tempo di completamento dei processi, poiché i processi brevi vengono eseguiti per primi. Questo algoritmo può essere implementato sia in modo *preemptive* che in modo non *preemptive*. Se è implementato in modo *preemptive*, il processo in esecuzione può essere interrotto se arriva un processo con un *CPU burst* più breve rispetto al *CPU burst rimanente* del processo in esecuzione (*Shortest-Remaining-Time-First* - SRTF). Se è implementato in modo non *preemptive*, il processo in esecuzione non può essere interrotto fino al suo completamento.

**Esempio** consideriamo questi processi:

Processo	Tempo di arrivo	CPU burst
P1	0	7
P2	2	4
P3	4	1
P4	5	4

Allora i processi verranno eseguiti in questo ordine:

- P1 (0-7)
- P3 (7-8)
- P2 (8-12)
- P4 (12-16)

Creando quindi i seguenti tempi di attesa, completamento e di risposta:

Processo	$T_r$	$T_w$	$T_t$
P1	0	0	7
P2	6	6	10
P3	3	3	4
P4	7	7	11

Dunque il tempo medio di attesa è:

$$T_{w,med} = \frac{T_{w,P1} + T_{w,P2} + T_{w,P3} + T_{w,P4}}{4} = \frac{0 + 6 + 3 + 7}{4} = 4$$

Se gli stessi processi arrivano nello stesso ordine ma in un sistema *preemptive*, i processi verranno eseguiti in questo ordine:

- P1 (0-2) - 5 rimasti
- P2 (2-4) - 2 rimasti

- P3 (4-5)
- P2 (5-7)
- P4 (7-11)
- P1 (11-16)

Creando quindi i seguenti tempi di attesa, completamento e di risposta:

Processo	$T_r$	$T_w$	$T_t$
P1	0	0	16
P2	5	5	10
P3	4	4	5
P4	7	7	11

Dunque il tempo medio di attesa è:

$$T_{w,med} = \frac{T_{w,P1} + T_{w,P2} + T_{w,P3} + T_{w,P4}}{4} = \frac{0 + 5 + 4 + 7}{4} = 4$$

Il che è lo stesso del caso non *preemptive*, ma in questo caso il tempo di attesa è più basso per i processi brevi, mentre il tempo di attesa per i processi lunghi è più alto.

Il principale problema di questo algoritmo è quello che è impossibile determinare con precisione il *CPU burst* di un processo, poiché questo dipende da molti fattori esterni. Viene dunque usata una media esponenziale (*exponential average*) per stimare il *CPU burst* di un processo. La media esponenziale è una media che dà più peso ai valori recenti rispetto ai valori più vecchi. La formula per calcolare la media esponenziale è:

$$T_{n+1} = \alpha T_n + (1 - \alpha) T_{n-1}$$

dove:

- $T_{n+1}$  è il nuovo valore della media esponenziale
- $T_n$  è il valore corrente del *CPU burst*
- $T_{n-1}$  è il valore precedente del *CPU burst*
- $\alpha$  è un valore compreso tra 0 e 1 che determina il peso dei valori recenti rispetto ai valori più vecchi. Un valore di  $\alpha$  vicino a 1 dà più peso ai valori recenti, mentre un valore di  $\alpha$  vicino a 0 dà più peso ai valori più vecchi.

### **Scheduling a priorità**

Nello *scheduling* a priorità ad ogni processo viene associata una priorità, i processi con priorità più alta vengono eseguiti per primi. Questo algoritmo può essere implementato sia in modo *preemptive* che in modo non *preemptive*. Un esempio di *scheduling* con priorità è il comando `nice` di **Linux**, che permette di modificare la priorità di un processo.

**Politiche di assegnamento priorità** L'assegnamento di un livello di priorità rispetto ad un altro può essere influenzato da fattori interni o esterni al SO. Come fattori interni troviamo ad esempio: limiti di tempo, requisiti di memoria, numero di file richiesti, ...

Possono anche essere influenzati da fattori esterni, come ad esempio l'importanza (umana) del processo, se per quel determinato processo si ha un guadagno economico o anche motivi politici, ...

**Problemi** Il principale problema dei SO con *scheduling* a priorità è la *starvation*, ovvero certi processi a bassa priorità potrebbero non essere mai eseguiti in quanto ci sono sempre processi con priorità più alta in attesa di essere eseguiti. Questo problema può essere risolto utilizzando una tecnica chiamata *aging*, che consiste nell'aumentare gradualmente la priorità dei processi a bassa priorità man mano che trascorrono del tempo in attesa. In questo modo, anche i processi a bassa priorità avranno la possibilità di essere eseguiti, evitando la *starvation*.

**Higher Response Ratio Next - HRRN** L'HRRN è un algoritmo di *scheduling* a priorità, sempre non-preemptive. In questo algoritmo la priorità di un processo viene calcolata in base al suo tempo di attesa e al suo *CPU burst*. La formula per calcolare la priorità di un processo è:

$$R = \frac{T_w + T_{CPU}}{T_{CPU}}$$

il maggiore valore di  $R$  avrà la priorità più alta. Questo algoritmo è in grado di ridurre il tempo di attesa e il tempo di completamento dei processi, poiché i processi brevi vengono eseguiti per primi. Inoltre se un processo è in attesa per lungo tempo, la sua priorità aumenta, evitando la *starvation* e la priorità è dunque dinamica. Se alla fine di un processo è arrivato un altro processo allora la priorità dei processi in attesa viene ricalcolata, andando a modificare l'ordine di esecuzione dei processi se necessario, oppure può anche essere ricalcolata alla fine di ogni *CPU burst* indipendentemente dal fatto che sia arrivato un nuovo processo o meno (dipende dalle implementazioni).

**Esempio** consideriamo questi processi:

Processo	Tempo di arrivo	CPU burst
P1	1	10
P2	0	2
P3	2	2
P4	2	1
P5	1	5

Allora il calcolo della priorità dei processi è il seguente:

Processo	$t = 0$	$t = 2$	$t = 7$	$t = 8$
P1	-	$1 + 1/10$	$1 + 6/10$	$1 + 7/10$
P2	1	-	-	-
P3	-	$1 + 0/2$	$1 + 5/2$	$1 + 6/2$
P4	-	$1 + 0/1$	$1 + 5/1$	-
P5	-	$1 + 1/5$	-	-

1

### Round Robin (RR)

L'algoritmo RR è un algoritmo *scheduling preemptive* che assegna un piccolo tempo di CPU chiamato *quantum* (10 – 100 ms) ad ogni processo in coda. Quando il tempo di CPU di un processo scade, il processo viene interrotto e messo in coda, e il *dispatcher* passa al processo successivo. Questo algoritmo è in grado di garantire una buona risposta per i processi interattivi, poiché i processi brevi vengono eseguiti rapidamente. Tuttavia bisogna fare una scelta sul valore del *quantum*, se questo è molto grande allora è esattamente come l'algoritmo *First Come First Serve*, se invece è molto piccolo allora il tempo di *scheduling* aumenta, poiché ad ogni passaggio di processo il *dispatcher* deve eseguire il *context switch* e passare alla modalità utente, il valore ottimale per il tempo  $q$  deve essere scelto in modo che il tempo  $q$  sia minore dell'80% dei *CPU burst*.

**Quanto-context-switch** Esiste una relazione direttamente inversa tra il numero di *context switch* e il tempo di *CPU burst*, ovvero più è lungo il *CPU burst* e meno *context switch* ci sono. Questo è dovuto al fatto che ogni volta che si esegue un *context switch* il sistema deve salvare lo stato del processo corrente e caricare lo stato del processo successivo, il che richiede tempo e risorse. Se i processi hanno un *CPU burst* lungo, ci saranno meno *context switch* e quindi meno tempo sprecato.

**Quanto-Tempo di attesa** A differenza del numero di *context-switch*, il tempo di attesa non è legato direttamente al tempo di *quantum*, ma è legato al numero di processi in coda e ai tempi di esecuzione dei processi stessi. Se ci sono molti processi in coda, il tempo di attesa per ciascun processo aumenta, poiché

<sup>1</sup>Nota come nel seguente esempio il calcolo della priorità è stato fatto anche per i tempi  $t = 7$  e  $t = 8$ , anche se non sono arrivati nuovi processi.

ogni processo deve attendere il completamento del *quantum* degli altri processi prima di essere eseguito nuovamente. Tuttavia, un *quantum* troppo piccolo può aumentare il tempo di attesa complessivo a causa dell'overhead introdotto dai frequenti *context-switch*.

### Code multi-livello

Le code multi-livello sono una suddivisione della *ready queue* in più code, ognuna con un ruolo specifico ed un algoritmo di *scheduling* specifico. Ad esempio si potrebbe avere una coda per i processi interattivi, una coda per i processi batch e una coda per i processi in background, queste potrebbero essere gestite con RR, FCFS e SJF rispettivamente. In questo modo si può garantire una buona risposta per i processi interattivi e una buona efficienza per i processi batch. Questo però al costo di dover gestire lo *scheduling* tra le varie code. Quest'ultimo solitamente è gestito o come *time slice*, ovvero ogni coda ha una percentuale di tempo di CPU da utilizzare, oppure tramite priorità fissa, ovvero ogni coda ha una priorità fissa e la coda con priorità più alta viene eseguita, e liberata, prima delle altre.

**Code multi-livello a *feedback*** Mentre in una coda multi-livello tradizionale quando un processo viene assegnato ad una coda specifica non può cambiare coda, in una coda multi-livello a *feedback* i processi possono cambiare coda sulla base delle proprie caratteristiche di esecuzione, spesso ciò viene fatto per implementare l'*aging* e per evitare la *starvation*. I parametri sui quali si può agire per la configurazione dello *scheduler* sono: il numero delle code, l'algoritmo usato, i criteri di promozione e/o retrocessione dei processi ed i criteri per definire la coda iniziale di un processo.

### *Scheduling fair share*

Dato che un programmatore sapendo che in alcuni casi se pianifica molti *threads* allora il suo processo potrebbe ottenere più tempo di CPU rispetto ad un altro processo, è stato implementato lo *scheduling fair share*, che lavora per applicazione e non per processo. Ad ogni applicazione viene assegnato una percentuale del tempo di CPU e i processi di quell'applicazione possono usare solo quella percentuale del tempo di CPU. Questo algoritmo è in grado di garantire che ogni applicazione riceva una quantità equa di tempo di CPU, evitando che un'applicazione monopolizzi le risorse del sistema. Tuttavia, questo algoritmo può causare un aumento del tempo di attesa per i processi ed un aumento del tempo di completamento, poiché i processi devono attendere che il loro turno arrivi. Inoltre, questo algoritmo può essere più complesso da implementare rispetto ad altri algoritmi di *scheduling*, poiché richiede la gestione delle percentuali di tempo di CPU per ogni applicazione e la loro assegnazione ai processi.

### Contesto reale

Solitamente nei sistemi operativi moderni viene usato un mix di algoritmi di *scheduling*, ad esempio il Linux usa un algoritmo *completely fair scheduler* (CFS) che è una combinazione di RR e SJF. Questo algoritmo è in grado di garantire una buona risposta per i processi interattivi e una buona efficienza per i processi batch. Inoltre, questo algoritmo è in grado di adattarsi alle diverse condizioni del sistema, modificando dinamicamente le priorità dei processi in base al loro comportamento.

## 6.3.2 Valutazione degli algoritmi

Esistono diversi metodi per valutare le prestazioni degli algoritmi di *scheduling*, noi affrontiamo il modello deterministico ed il modello a reti di code.

### Modello deterministico (Analitico)

Il modello deterministico è un metodo di valutazione degli algoritmi di *scheduling* che si basa su un insieme di processi con tempi di arrivo e tempi di esecuzione noti.<sup>2</sup> Questo metodo consente di calcolare le prestazioni degli algoritmi di *scheduling* in modo preciso e dettagliato, poiché i tempi di arrivo e i tempi di esecuzione sono noti in anticipo. Tuttavia, questo metodo non tiene conto delle variazioni nei tempi di arrivo e nei tempi di esecuzione dei processi, il che può portare a risultati poco realistici. Inoltre, questo metodo richiede una conoscenza dettagliata dei processi e delle loro caratteristiche, il che può essere difficile da ottenere in un sistema reale. Per questo motivo, il modello deterministico è più adatto per la valutazione di algoritmi di *scheduling* in ambienti controllati e non in ambienti reali.

---

<sup>2</sup>Come è stato fatto in precedenza con i vari esempi.

### Modello a reti di code

Il modello a reti di code è un metodo di valutazione degli algoritmi di *scheduling* che si basa su un preciso numero di processi sempre uguali ed con tempi di *CPU burst*, *I/O burst* ed arrivo basati su una distribuzione di Poisson della quale si varia il parametro  $\lambda$ . Da questo modello è possibile calcolare il tempo medio di attesa, il tempo medio di completamento e il tempo medio di risposta per ogni algoritmo di *scheduling*. Questo metodo consente di valutare le prestazioni degli algoritmi di *scheduling* in modo più realistico rispetto al modello deterministico, poiché tiene conto delle variazioni nei tempi di arrivo e nei tempi di esecuzione dei processi. Tuttavia, questo metodo richiede una conoscenza dettagliata delle distribuzioni dei processi e delle loro caratteristiche, il che può essere difficile da ottenere in un sistema reale. Per questo motivo, il modello a reti di code è più adatto per la valutazione di algoritmi di *scheduling* in ambienti reali e non in ambienti controllati.

### Simulazione

La simulazione è un metodo di valutazione degli algoritmi di *scheduling* che si basa sull'esecuzione di un insieme di processi in un ambiente simulato. Questo metodo consente di valutare le prestazioni degli algoritmi di *scheduling* in modo realistico, poiché tiene conto delle variazioni nei tempi di arrivo e nei tempi di esecuzione dei processi. Inoltre, questo metodo consente di testare gli algoritmi di *scheduling* in condizioni controllate ma pseudo-reali, il che può essere utile per la valutazione di algoritmi di *scheduling* in ambienti reali. Tuttavia, questo metodo richiede che il modello del sistema sia già disponibile, inoltre il suo uso seppur garantendo una buona valutazione delle prestazioni degli algoritmi di *scheduling* può essere costoso in termini di tempo e risorse.

### Implementazione

L'implementazione di un algoritmo di *scheduling* è l'unico metodo certo per valutare le prestazioni di un algoritmo di *scheduling* in un sistema reale. Questo metodo consente di testare gli algoritmi di *scheduling* in condizioni reali e concrete e di valutare le loro prestazioni in un ambiente reale. Tuttavia, questo metodo richiede che questo algoritmo sia già codificato, inserito nel *SO* e solo dopo è possibile verificarne l'effettiva efficienza. Inoltre, questo metodo può essere costoso in termini di tempo e risorse, poiché richiede la modifica del *SO* e la sua re-installazione. Tuttavia, l'implementazione di un algoritmo di *scheduling* è il metodo più preciso e affidabile per valutare le prestazioni degli algoritmi di *scheduling* in un sistema reale.

## Capitolo 7

# Sincronizzazione dei processi

In questo capitolo andremo ad affrontare come gestire la sincronizzazione dei processi, ovvero come evitare che più processi accedano contemporaneamente a risorse condivise, causando inconsistenze nei dati o comportamenti imprevisti. La sincronizzazione è fondamentale in un sistema operativo per garantire che le operazioni sui dati condivisi siano eseguite in modo sicuro e prevedibile. Si parlerà di varie primitive di sincronizzazione ancora più complesse dei meccanismi di `join` e `fork` già visti in precedenza. In particolare, ci concentreremo su mutex, semafori e variabili di condizione. Questi strumenti sono essenziali per la programmazione concorrente e ci permettono di gestire l'accesso alle risorse condivise in modo sicuro e controllato. Inoltre, esploreremo le problematiche legate alla sincronizzazione, come il deadlock e la starvation, e come evitarle attraverso tecniche di progettazione adeguate.

**Modello astratto** Il modello astratto di un processo è quello di produttore-consumatore dove un processo produce dati e un altro li consuma. Deve essere quindi garantita l'esecuzione concorrente di più processi, in modo che il produttore possa aggiungere ad un *buffer* condiviso e il consumatore possa prelevare dati da esso contemporaneamente. Questo *buffer* ha comunque dei vincoli, non deve essere permessa la scrittura se questo è pieno e se è vuoto non deve essere permesso il prelievo.

### *Buffer P/C: Modello software*

Il *buffer* viene visto in maniera circolare con due puntatori, `in` ed `out` dove, `in` punta alla prossima posizione libera e `out` punta alla prossima posizione da prelevare. Il *buffer* vuoto ha `in == out` e il *buffer* pieno ha `out == (in + 1) % n`. Nel corso per semplicità usiamo un contatore `counter` che indica il numero di elementi presenti nel *buffer* e quindi il *buffer* è vuoto se `counter == 0` e pieno se `counter == n`. Dunque con l'uso del contatore il processo produttore aumenta il contatore di uno e il processo consumatore lo diminuisce di uno, il problema di ciò è che l'istruzione `counter++` e `counter--` vengono divise in tre istruzioni assembly differenti:

```
mov eax, [counter] ; carica il contatore in eax
add eax, 1 ; incrementa il contatore
mov [counter], eax ; salva il contatore
```

Se due processi eseguono in parallelo il contatore potrebbe essere incrementato due volte o decrementato due volte, portando a risultati errati. Per evitare questo problema è necessario utilizzare un meccanismo di sincronizzazione che garantisca l'accesso esclusivo alla variabile `counter` durante l'operazione di incremento o decremento. Abbiamo appena visto un esempio di sezione critica costituita dalla lettura e scrittura della variabile `counter`.

## 7.1 Problema della sezione critica

La sezione critica è una porzione di codice che accede a una risorsa condivisa e deve essere eseguita in modo esclusivo da un solo processo alla volta. Per garantire che solo un processo alla volta possa eseguire la sezione critica. La soluzione deve soddisfare le seguenti proprietà:

- **Mutua esclusione:** Solo un processo alla volta può essere nella sezione critica.

- **Progresso:** Se nessun processo è nella sezione critica e ci sono processi in attesa, uno di essi deve essere in grado di entrare nella sezione critica. La decisione non può essere rimandata indefinitamente.
- **Attesa limitata:** Deve esistere un numero massimo di volte per cui un processo può essere bloccato in attesa di entrare nella sezione critica. Non deve essere possibile che un processo rimanga in attesa indefinitamente.

### Struttura generica di un processo

La struttura generica di un processo che accede a una sezione critica è la seguente:

```
while (true) {  
    // Sezione non critica  
    // ... codice non critico ...  
  
    // Sezione di entrata  
    // ... codice per entrare nella sezione critica ...  
    // Sezione critica  
    // Sezione di uscita  
    // ... codice per uscire dalla sezione critica ...  
    // Sezione non critica  
}
```

La sezione di entrata è il codice che consente al processo di entrare nella sezione critica, mentre la sezione di uscita è il codice che consente al processo di uscire dalla sezione critica. La sezione non critica è il codice che può essere eseguito in parallelo con altri processi senza problemi di sincronizzazione.

#### 7.1.1 Soluzioni al problema della sezione critica

Quando si prova a risolvere il problema della sezione critica, è importante considerare le varie soluzioni e i loro vantaggi e svantaggi. Assumiamo di prima istanza che la sincronizzazione sia in ambiente globale, ovvero che esistono celle di memoria condivise tra i processi. In questo caso, possiamo sfruttare delle soluzioni *software* le quali richiedono solo un aggiunta di codice alle applicazioni esistenti, ma ciò non sfrutta nessun supporto da parte dell'*hardware* e/o dal sistema operativo. Le soluzioni *hardware* invece richiedono un supporto da parte dell'*hardware* e/o del sistema operativo, ma richiedono molte meno modifiche al codice delle applicazioni. Le soluzioni *hardware* sono più veloci e più efficienti rispetto a quelle *software*, ma richiedono un maggiore sforzo di implementazione e possono essere più complesse da gestire.

#### Algoritmo 1

```
PROCESS i;  
int turn; /* Se turn == i processo i entra nella sezione critica */  
while(1){  
    while(turn != i); /* Attesa attiva */  
    // Sezione critica  
    turn = j; /* Passa il turno al processo j */  
    // Sezione non critica  
}
```

In questo modo si garantisce che solo un processo alla volta possa entrare nella sezione critica. Tuttavia, questo algoritmo presenta alcuni problemi, infatti se uno dei due processi termina, l'altro processo rimarrà bloccato in attesa dopo che questo ha passato il suo turno (non viene rispettato il progresso). Inoltre, questo algoritmo richiede una stretta alternanza tra i processi, infatti finché entrambi i processi non vogliono entrare nella sezione critica, non è possibile che uno dei due possa entrare. Infine, questo algoritmo non è adatto per più di due processi, poiché richiede una variabile **turn** per ogni coppia di processi.