Experimento #5 – Sistemas Operacionais A



Adriano de Oliveira Munin 17066960

Fábio Seiji Irokawa 17057720

Lucas Rodrigues Coutinho 17776501

Marcos Lelis de F. Oliveira 16248387

Paulo M. Birocchi 16148363

Introdução

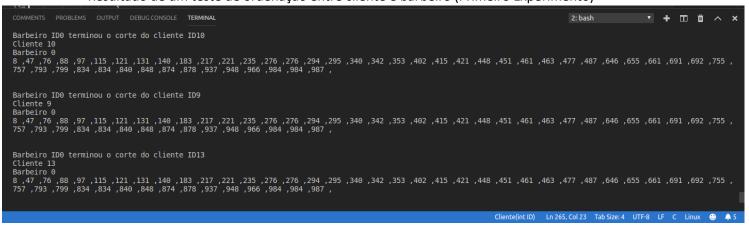
O objetivo do último experimento é a colocação em prática os conhecimentos dos conceitos aprendidos este semestre que são os processos, memória compartilhada, threads, semáforos, exclusão mútua e os mecanismos de troca de mensagens.

Como prática deste experimento foi pedido a resolução do problema do Barbeiro Dorminhoco em duas formas. A primeira usando processos e usando a fila de mensagens no lugar dos semáforos de barbeiros e clientes. No programa o cliente irá sentar em uma das sete cadeiras vazias disponíveis, que seria o buffer, e o barbeiro sempre verifica se há algum cliente (mensagem) no buffer para realizar o corte. Caso há alguma mensagem no buffer, o corte é realizado, caso contrário, quando não há clientes, o barbeiro fica esperando pela mensagem. Caso todas as cadeiras estejam cheias (buffer cheio), o próximo cliente que aparecer não encontrará lugar e irá embora sem ter o cabelo cortado.

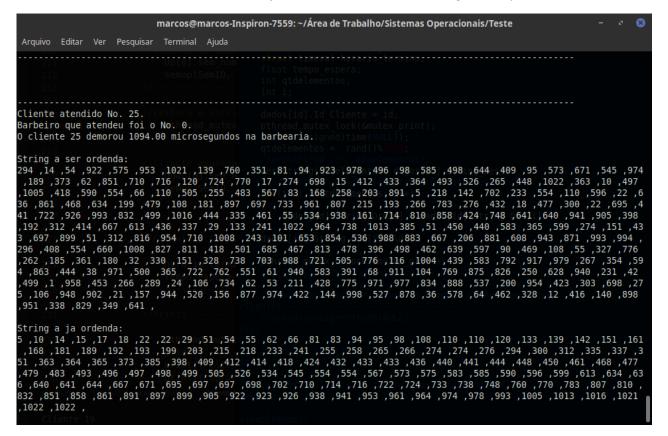
A segunda forma utiliza-se threads no lugar dos processos, mutex e semáforos para os barbeiros e clientes no lugar da fila de mensagens. Um ponto importante a ser notado é que o acesso às cadeiras é uma seção crítica, ou seja, requer o uso da exclusão mútua caso todas as cadeiras estejam ocupadas evitando que novos clientes sentem em cadeiras "invisíveis". A execução funciona quando um cliente surge para cortar o cabelo e senta em uma das cadeiras para ter seu cabelo cortado e, portanto, acorda o barbeiro que estava dormindo para que possa realizar o corte. Caso todas as cadeiras estejam ocupadas e novos clientes apareçam, em vez deles irem embora, eles vão esperar que uma nova cadeira seja esvaziada, ou como no documento do experimento relata, tomar um sorvete. Após o corte o cliente irá "apreciar o corte" do barbeiro, onde esta função irá devolver a duração desde que ele chegou à barbearia até o momento que foi terminado o corte.

Resultado das Execuções

Resultado de um teste de ordenação entre cliente e barbeiro (Primeiro Experimento)



Resultado de um teste de ordenação entre cliente e barbeiro (Segundo Experimento)



Análise das Execuções

Foi possível notar durante os testes, que a execução no programa que utilizou threads (segundo experimento) foi mais eficiente que no programa que utilizou processos filhos (primeiro experimento), isso se dá provavelmente pôr o primeiro programa utilizar fila de mensagens e o segundo utilizar memória compartilhada.

Respostas das Perguntas

Pergunta 1: qual é o recurso comum que necessita de exclusão mútua?

R: O recurso comum é a seção crítica do programa que necessita a exclusão mútua

Pergunta 2: De que maneira (leitura, escrita, ambos) barbeiros e clientes vão acessar o recurso comum?

R: Tanto os barbeiros como os clientes vão acessar o recurso comum através de uma fila de mensagens, onde a fila funciona como um "semáforo", permitido o acesso ao recurso comum se houver alguma mensagem no buffer e travando o "semáforo" caso não existe mensagem no buffer no momento.

Pergunta 3: Como os números foram colocados no string?

R: Cada número inteiro tem seus bits divididos na metade, onde cada parte possui 8 bits, e cada metade de 8 bits é guardada em uma posição da string, garantindo assim que sempre terá espaço suficiente para o armazenamento.

Pergunta 4: Como o barbeiro vai ter acesso aos valores a serem ordenados?

R: Os valores a serem ordenados são guardados em uma estrutura global, onde cada cliente possui a sua separadamente.

Pergunta 5: Como o cliente vai ter acesso aos resultados?

R: Os resultados serão colocados em uma estrutura global, possibilitando tanto o acesso dos babeiros como dos clientes,

Conclusão

Foi possível revisar com este experimento o conteúdo apresentado em aula durante este semestre, os processos, fila de mensagens, threads, mutex, semáforos e os mecanismos de troca de mensagens através deste experimento, que serviu como uma introdução à matéria e que possivelmente tais conhecimentos serão necessários futuramente para a realização de novos experimentos.