

Sisteme de Operare

Sincronizarea proceselor partea a II-a

Cristian Vidrașcu

<https://profs.info.uaic.ro/~vidrascu>

Cuprins

Am discutat despre:

- Introducere
- Problema secțiunii critice
- Interblocajul și înfometarea

Continuăm cu:

- Probleme clasice de sincronizare
 - Problema Producător-Consumator
 - Problema Cititori și Scriitori
 - Problema Cina Filozofilor
 - Problema Bărbierului Adormit
- Monitoare (și alte abordări ale problemei SC)

Probleme clasice de sincronizare

- Problema Producător-Consumator
(Producer-Consumer or Sender-Receiver problem)
- Problema Cititori și Scriitori
(Readers and Writers problem)
- Problema Cina Filozofilor
(Dining-Philosophers problem)
- Problema Bărbierului Adormit
(Sleeping Barber problem)

Probleme clasice de sincronizare (1)

- Problema Producător-Consumator
 - Enunțată de Dijkstra în '65
 - Este o problemă reprezentativă pentru ilustrarea conceptului de *procese cooperante*:

Un proces, cu rol de *producător*, produce informații ce sunt consumate de un alt proces, cu rol de *consumator*.

Producător-Consumator

- Enunțul problemei:
 - Un proces produce niște date (e.g. informații, mesaje, ...) și le depune într-o zonă tampon (*buffer*), de unde le ia un al doilea proces și le consumă.
 - Accesul la zona tampon se face în mod exclusiv.
 - Zona tampon are capacitate nelimitată.
 - Consumatorul trebuie să aștepte când bufferul este gol.
 - Altă variantă a acestei probleme este cu zona tampon de capacitate finită. În acest caz și producătorul trebuie să aștepte și, anume, atunci când zona tampon este plină.
 - *Notă*: problema aceasta se poate formula și cu mai mulți producători și consumatori (ce utilizează un singur buffer).

Producător-Consumator

- Soluția problemei (varianta cu buffer nelimitat):
 - un semafor binar **mutex** – care va controla secțiunea critică (i.e., accesul exclusiv la zona tampon)
 - un semafor (binar) **delay** – care va bloca consumatorul dacă zona tampon este goală
 - o variabilă întreagă **n** – care va număra elementele din zona tampon
 - Inițializări: **$n = 0$, $mutex = 1$, $delay = 0$**

Producător-Consumator

Procesul Producător:

repeat

producere_element() ;

wait(mutex) ;

adaugare_element_in_buffer() ;

n:=n+1;

if *n=1* **then** *signal(delay)* ;

signal(mutex) ;

forever

Producător-Consumator

Procesul Consumator:

```
wait(delay);  
repeat  
    wait(mutex);  
    extragere_element_din_buffer();  
    n:=n-1; nlocal:=n;  
    signal(mutex);  
    consumare_element();  
    if nlocal=0 then wait(delay);  
forever
```


Producător-Consumator

Producător:

repeat

```
    producere_element();  
    wait(mutex);  
    adaugare_element_in_buffer();  
    n:=n+1;  
    if n=1 then signal(delay);  
    signal(mutex);
```

forever

Consumator:

```
wait(delay);
```

repeat

```
    wait(mutex);  
    extragere_element_din_buffer();  
    n:=n-1; nlocal:=n;  
    signal(mutex);  
    consumare_element();  
    if nlocal=0 then wait(delay);
```

forever

- Instrucțiunea if din producător poate fi scoasă în afara SC (i.e. asemănător ca în consumator, folosind o variabilă nlocal), în schimb if-ul din consumator nu poate fi pus în SC (i.e. asemănător ca în producător) deoarece ar putea apare interblocaj.

Scenariu de interblocaj: după câteva cicluri de producție/consum, ajungem cu delay=0, apoi începe consumatorul un nou ciclu, face mutex=0 în wait(mutex) și se blochează la wait(delay), fără să mai ajungă la signal(mutex). Astfel, nici producătorul nu va mai putea începe un nou ciclu de producție, rămânând blocat la wait(mutex). Și astfel avem situație de interblocaj.

Producător-Consumator

- Soluția problemei (varianta cu buffer limitat):
 - Se poate adapta soluția de la versiunea cu buffer nelimitat, adăugând un semafor binar **delayPro** – care va bloca producătorul dacă zona tampon este plină
- (Observație: în acest caz și if-ul din producător trebuie scos în afara SC, asemănător ca în consumator, folosind o variabilă nlocal, pentru ca altfel poate să apară interblocaj.)

Temă: încercați să scrieți soluția pe baza acestei idei.

Producător-Consumator

- Altă soluție pentru varianta cu buffer limitat:
 - un semafor binar **mutex** – care va controla secțiunea critică (i.e., accesul exclusiv la zona tampon)
 - un semafor general **empty** – care va număra locațiile goale din zona tampon
 - un semafor general **full** – care va număra locațiile pline din zona tampon
 - Inițializări: **mutex** = 1, **full** = 0, **empty** = n

Bibliografie: §7.1.1 din [OSC10] & https://en.wikipedia.org/wiki/Producer%E2%80%93consumer_problem

Producător-Consumator

Procesul Producător:

repeat

producere_element() ;

wait(empty) ;

wait(mutex) ;

adaugare_element_in_buffer() ;

signal(mutex) ;

signal(full) ;

forever

Producător-Consumator

Procesul Consumator:

repeat

wait(full);

wait(mutex);

extragere_element_din_buffer();

signal(mutex);

signal(empty);

consumare_element();

forever

Producător-Consumator

Producător:

repeat

```
    producere_element();  
    wait(empty);  
    wait(mutex);  
    adaugare_element_in_buffer();  
    signal(mutex);  
    signal(full);
```

forever

Consumator:

repeat

```
    wait(full);  
    wait(mutex);  
    extragere_element_din_buffer();  
    signal(mutex);  
    signal(empty);  
    consumare_element();
```

forever

- Ordinea celor două apeluri wait(), atât în producător, cât și în consumator, este esențială; prin schimbarea ordinii ar putea apare interblocaj.
Justificare: a se vedea slide-ul următor.

Producător-Consumator

i) Dacă schimbăm ordinea celor 2 wait-uri **doar** în Producător:

Scenariu de execuție posibil: suntem la un moment dat cu bufferul plin, i.e. $full=n$ și $empty=0$, iar $mutex=1$, și încep două noi cicluri de producere și consum, executate în ordinea următoare:

(1) P: $wait(mutex) \rightarrow mutex=0$ **și** C: $wait(full) \rightarrow full=n-1$

(2) P: $wait(empty) \rightarrow \text{blocaj}$ **și** C: $wait(mutex) \rightarrow \text{blocaj}$

Notă: cele 2 wait-uri de la (1) se pot executa în orice ordine, dar obligatoriu înaintea celor 2 wait-uri de la (2), care pot fi la rândul lor executate în orice ordine. **În toate aceste $2 \times 2 = 4$ ordini posibile de execuție, am ajuns la interblocaj!**

Producător:

```
repeat
    producere_element();
    wait(mutex);
    wait(empty);
    adaugare_element_in_buffer();
    signal(mutex);
    signal(full);
forever
```

Consumator:

```
repeat
    wait(full);
    wait(mutex);
    extragere_element_din_buffer();
    signal(mutex);
    signal(empty);
    consumare_element();
forever
```

ii) Dacă schimbăm ordinea celor 2 wait-uri **doar** în Consumator:

Scenariu de execuție posibil: suntem la un moment dat cu bufferul gol, i.e. $full=0$ și $empty=n$, iar $mutex=1$, și încep două noi cicluri de producere și consum, executate în ordinea următoare:

(1) P: $wait(empty) \rightarrow empty=n-1$ **și** C: $wait(mutex) \rightarrow mutex=0$

(2) P: $wait(mutex) \rightarrow \text{blocaj}$ **și** C: $wait(full) \rightarrow \text{blocaj}$

Notă: cele 2 wait-uri de la (1) se pot executa în orice ordine, dar obligatoriu înaintea celor 2 wait-uri de la (2), care pot fi la rândul lor executate în orice ordine. **În toate aceste $2 \times 2 = 4$ ordini posibile de execuție, am ajuns la interblocaj!**

Producător:

```
repeat
    producere_element();
    wait(empty);
    wait(mutex);
    adaugare_element_in_buffer();
    signal(mutex);
    signal(full);
forever
```

Consumator:

```
repeat
    wait(mutex);
    wait(full);
    extragere_element_din_buffer();
    signal(mutex);
    signal(empty);
    consumare_element();
forever
```

iii) Iar dacă schimbăm ordinea celor două wait-uri **în ambele procese**, atunci ambele scenarii de execuție, descrise la i) și la ii), vor conduce la interblocaje în acest caz!

Probleme clasice de sincronizare (2)

- Problema Cititori și Scriitori (CREW)
 - Enunțată de Courtois, Heymans și Parnas în '71
 - Este o problemă reprezentativă pentru accesul la o bază de date
(e.g. un sistem de rezervare a biletelor de avion, cu multe procese concurente dorind să citească și să scrie în baza de date)
 - CREW: este acceptabil să avem mai multe procese care să citească baza de date în același timp, dar, dacă un proces actualizează (i.e. scrie) baza de date, nici un alt proces nu trebuie să aibă acces la ea, nici măcar în citire.

Cititori și Scriitori

- Enunțul problemei:
 - Un obiect (i.e. o resursă, e.g. un fișier, o zonă de memorie, etc.) trebuie să fie partajat de mai multe procese concurente
 - Unele dintre aceste procese ar putea dori doar să citească conținutul obiectului partajat : **Cititorii**
 - Alte procese ar putea dori însă să actualizeze (citire și scriere) conținutul obiectului partajat : **Scriitorii**
 - Se cere ca scriitorii să aibă acces exclusiv la obiectul partajat, în schimb cititorii să îl poată accesa în mod concurent (non-exclusiv)

Cititori și Scriitori

- Versiunea #1: nici un cititor nu va fi ținut în așteptare decât dacă un scriitor a obținut deja permisiunea de acces la obiectul partajat
 - Cu alte cuvinte, nici un cititor nu trebuie să aștepte alți cititori să termine de citit, doar din cauză că un scriitor așteaptă deja permisiunea de acces
 - La acces simultan, cititorii sunt mai prioritari decât scriitorii
 - *Notă:* unele procese (scriitorii, în acest caz) pot deveni înfometate.

Scenariu de înfometare: avem deja un cititor activ și vine un scriitor care cere permisiunea de acces, el va fi amânat până când se va termina citirea curentă. Să presupunem însă că, înainte de a se termina citirea curentă, vine un alt cititor și cere permisiunea, și o va primi pe loc (citirile se pot face simultan). Astfel, scriitorul va fi amânat până când se va termina și această a doua operație de citire. Ș.a.m.d., dacă avem un flux continuu de cereri de citire, care ajung unele după altele, dar înainte de a se termina citirea precedentă, scriitorul va fi amânat la nesfârșit!

Această strategie este adecvată pentru acele baze de date, sau alte tipuri de sisteme informatice, în care frecvența operațiilor de citire este semnificativ mai mare decât cea a operațiilor de scriere.

E.g. baza de date cu numerele de telefoane ale abonaților telefonici ai Romtelecom dintr-un județ.

Cititori și Scriitori

- Versiunea #2: o dată ce un scriitor este gata de scriere, el va executa acea scriere cât mai curând posibil
 - Cu alte cuvinte, dacă un scriitor așteaptă deja permisiunea de acces, nici un nou cititor (i.e. care cere permisiunea de acces după scriitor) nu trebuie să primească permisiunea de acces
 - La acces simultan, scriitorii sunt mai prioritari decât cititorii
 - *Notă*: unele procese (cititorii, în acest caz) pot deveni înfometate.
 - De asemenea, această soluție permite un grad de concurență mai scăzut și, deci, o performanță mai slabă decât versiunea #1.

Scenariu de înfometare: avem deja un scriitor activ și vine un cititor care cere permisiunea de acces, el va fi amânat până când se va termina scrierea curentă. Să presupunem însă că, înainte de a se termina scrierea curentă, vine un alt scriitor și cere permisiunea, și o va primi, dar abia după ce se termină prima scriere. Astfel, cititorul va fi amânat până când se va termina și această a doua operație de scriere. Ș.a.m.d., dacă avem un flux continuu de cereri de scriere, care ajung unele după altele, dar înainte de a se termina scrierea precedentă, cititorul va fi amânat la nesfârșit!

Această strategie este adecvată pentru acele baze de date, sau alte tipuri de sisteme informatice, în care frecvența operațiilor de scriere este semnificativ mai mare decât cea a operațiilor de citire.

E.g. serviciul de jurnalizare pentru ext4fs, care loghează într-un fișier log toate operațiile cu acel volum de fișiere. Fișierul log va fi citit mult mai rar, doar atunci când apare nevoia unei operații de *recovery* a integrității acelui volum de fișiere, după o cădere a curentului electric (sau alte cauze de *crash*). 19/48

Cititori și Scriitori

- Versiunea #3: cererile de citire și scriere sunt soluționate în ordinea sosirii, cu păstrarea proprietății CREW (i.e., putem avea citiri simultane, dar scrierile trebuie să fie exclusive)
 - Cu alte cuvinte, prioritatea este dată de ordinea venirii, și nu de tipul cererilor (i.e., cititori vs. scriitori)
 - *Notă*: nu mai avem situații de înfometare în acest caz, nici pentru cititori, nici pentru scriitori.

Această strategie este adecvată pentru acele baze de date, sau alte tipuri de sisteme informatice, în care frecvența operațiilor de citire este, aproximativ, aceeași cu cea a operațiilor de scriere.

Bibliografie: §7.1.2 din [OSC10] , §2.5.2 din [MOS4] &
https://en.wikipedia.org/wiki/Readers%E2%80%93writers_problem

Cititori și Scriitori

– Soluția pentru versiunea #1:

Variabile partajate:

- Procesele cititori partajează două semafoare binare **mutex** și **wrt**, precum și o variabilă întreagă **readcount** ; semaforul **wrt** este partajat și de către procesele scriitori.
- Inițializări: **mutex = wrt = 1** , **readcount = 0** .
- **readcount** ține evidența numărului de procese cititori ce sunt în cursul citirii obiectului partajat
- **mutex** este folosit pentru a asigura excluderea mutuală când este actualizată variabila **readcount**
- **wrt** este utilizat pentru a asigura excluderea mutuală pentru scriitori la accesul obiectului partajat

Cititori și Scriitori

- Structura proceselor scriitori:

repeat

...

wait(wrt);

scriere_obiect();

signal(wrt);

...

forever

- Dacă un scriitor este în SC și n cititori așteaptă, atunci un cititor este în așteptare la **wrt**, iar ceilalți $n-1$ cititori așteaptă la **mutex**.

Cititori și Scriitori

– Structura proceselor cititori:

repeat

...

wait(mutex);

readcount:=readcount+1;

if readcount=1 **then** wait(wrt);

signal(mutex);

citire_obiect();

wait(mutex);

readcount:=readcount-1;

if readcount=0 **then** signal(wrt);

signal(mutex);

...

forever

Cititori și Scriitori

- Soluția versiunii #1

Proces scriitor:

repeat

...

wait(wrt);

scriere_obiect();

signal(wrt);

...

forever

Proces cititor:

repeat

...

wait(mutex);

readcount:=readcount+1;

if readcount=1 **then** wait(wrt);

signal(mutex);

citire_obiect();

wait(mutex);

readcount:=readcount-1;

if readcount=0 **then** signal(wrt);

signal(mutex);

...

forever

Temă: proiectați o soluție pentru versiunea #2 (Atenție: nu este simetrică!)

Cititori și Scriitori

– Soluția pentru versiunea #2

Remarcă: întâi încercați să rezolvați singuri această problemă!

Variabile partajate:

- Variabila întreagă **readcount** (inițializată cu 0) va reprezenta numărul de *cititori activi* (i.e., care citesc în același timp obiectul partajat)
- Variabila întreagă **writecount** (inițializată cu 0) va reprezenta numărul de *scriitori activi* (i.e., care au cerut deja permisiunea de scriere: unul deja scrie, iar ceilalți așteaptă să primească, pe rând, permisiunea să scrie)
- Două semafoare binare **mutex-rdc** și **mutex-wrc** (inițializate cu 1) vor fi folosite pentru a proteja accesul la variabilele partajate **readcount** și respectiv **writecount**
- Semaforul binar **wrt** (inițializat cu 1), folosit la fel ca în soluția versiunii #1
- Încă două semafoare binare **mutex_RW** și **rd** (inițializate cu 1) folosite astfel încât cititorii să aștepte scriitorii activi

Cititori și Scriitori

Procesele cititori:

```
repeat
    wait(mutex-RW) ;
    wait(rd) ;
    wait(mutex-rdc) ;
    readcount := readcount + 1 ;
    if readcount = 1 then wait(wrt) ;
    signal(mutex-rdc) ;
    signal(rd) ;
    signal(mutex-RW) ;
    citește_resursa() ;
    wait(mutex-rdc) ;
    readcount := readcount - 1 ;
    if readcount = 0 then signal(wrt) ;
    signal(mutex-rdc) ;
forever
```

Cititori și Scriitori

Procesele scriitori:

repeat

wait(mutex-RW);

wait(mutex-wrc);

writcount := writcount + 1;

if writcount = 1 then wait(rd);

signal(mutex-wrc);

signal(mutex-RW);

wait(wrt);

srie_resursa();

signal(wrt);

wait(mutex-wrc);

writcount := writcount - 1;

if writcount = 0 then signal(rd);

signal(mutex-wrc);

forever

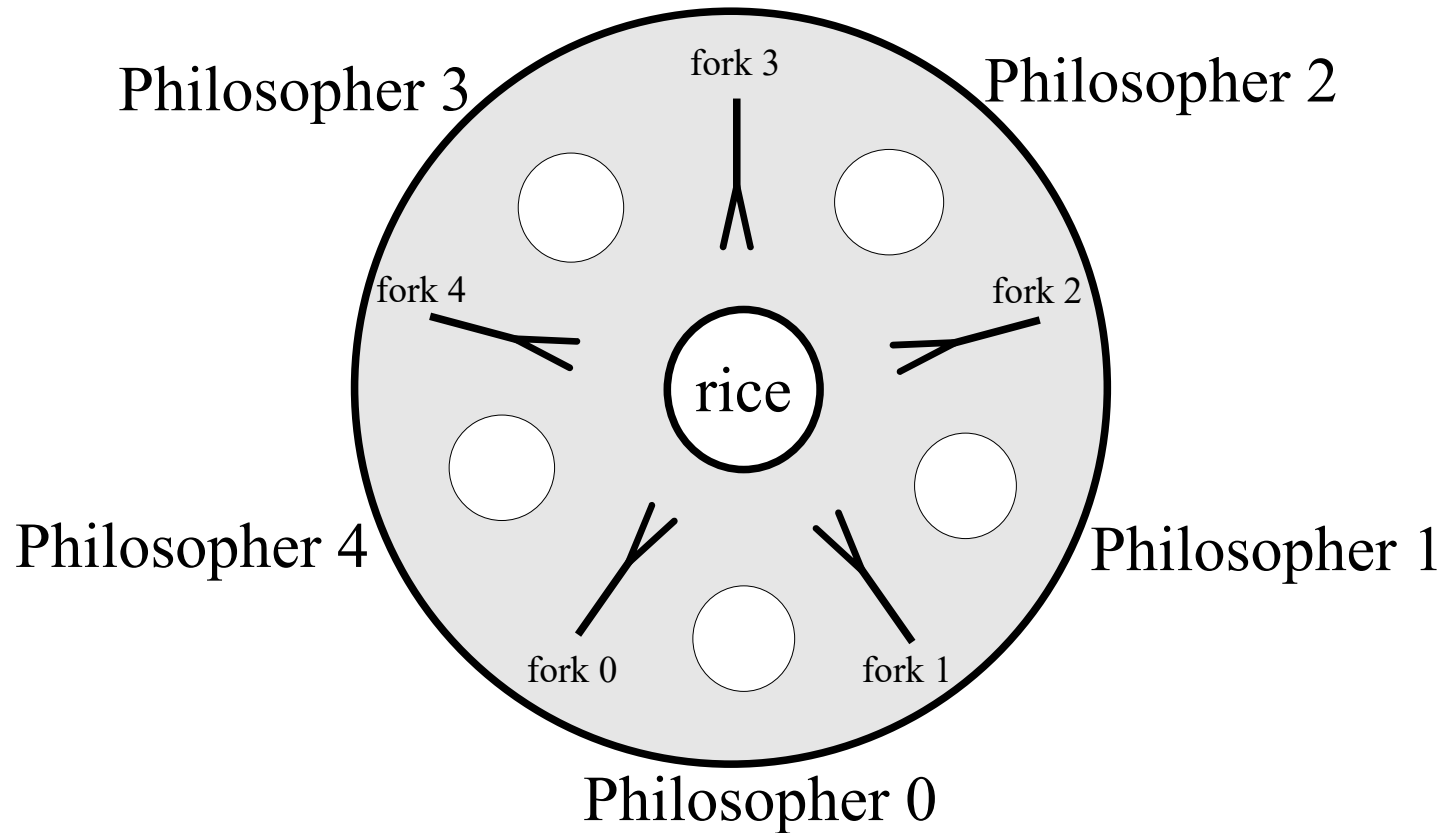
Probleme clasice de sincronizare (3)

- Problema Cina Filozofilor Chinezi
 - Enunțată de Dijkstra în '65
 - Este o problemă reprezentativă pentru nevoia de a aloca un număr limitat de resurse (nepartajabile) la mai multe procese, ce concurează pentru acces exclusiv la aceste resurse, alocare care să se facă fără să apară fenomenul de interblocaj sau cel de înfometare.

Cina Filozofilor

- Enunțul problemei:
 - 5 filozofi chinezi își petrec viețile gândind și mâncând...
 - Ei partajează o masă circulară comună, înconjurată de 5 scaune, fiecare aparținând unuia dintre ei.
 - În centrul mesei este un platou cu (foarte mult!) orez și mai există pe masă 5 farfurii și (doar!) 5 bețișoare pentru mâncat.
 - Când un filozof gândește, el nu interacționează cu colegii lui.
 - Din când în când, unui filozof i se face foame și vrea să mănânce, încercând să ridice cele 2 bețișoare din dreptul lui.
 - Fiecare filozof poate ridica un singur bețișor o dată.
 - După ce termină de mâncat, pune bețișoarele înapoi pe masă și începe să filozofeze din nou.

Cina Filozofilor



Philosopher life:

```
repeat
{
    pick up the forks;
    eat awhile;
    put down the forks;
    think awhile;
}
forever
```

Bibliografie: §7.1.2 din [OSC10] , §2.5.2 din [MOS4] &
https://en.wikipedia.org/wiki/Readers%E2%80%93writers_problem

Cina Filozofilor

- O posibilă soluție a problemei:
 - Fiecare bețișor (i.e. resursă nepartajabilă) este reprezentat printr-un semafor binar
 - Un filozof încearcă să ridice bețișorul executând operația `wait()` pe acel semafor, respectiv lasă bețișorul jos pe masă executând operația `signal()`
 - Datele partajate de procesele filozofi sunt:
`chopstick[0..4]` of semaphore;
 - Inițializări: `chopstick[i] = 1`, $i=0, \dots, 4$

Cina Filozofilor

- Structura procesului filozof al i -lea ($i=0,\dots,4$):

repeat

`wait(chopstick[i]);`

`wait(chopstick[(i+1) mod 5]);`

mananca();

`signal(chopstick[i]);`

`signal(chopstick[(i+1) mod 5]);`

gandeste();

forever

Notă: pe acei filozofi care respectă codul de mai sus îi vom numi *stângaci*, deoarece ei ridică întâi bețișorul din stânga, și apoi și pe cel din dreapta. Iar pe cei care “execută” un cod precum cel de mai sus, dar în care ordinea celor două apeluri wait este inversată, îi vom numi *dreptaci*.

Cina Filozofilor

➤ Comentarii

- Soluția este **incompletă !** Motivul:
 - Este posibil să se creeze un interblocaj
 - Unii filozofi pot deveni înfometați

Scenariu de interblocaj: cele cinci procese încep simultan o nouă iterație pentru a “mânca”, executând cele 2x5 apeluri wait în ordinea următoare: mai întâi se execută toate cele 5 apeluri wait de pe prima linie din codul buclelor repeat, și abia apoi toate cele 5 apeluri wait de pe a doua linie din codul buclelor repeat. *Semnificația:* dacă toți filozofii sunt stângaci și li se face foame simultan, reușind să ridice toți bețisorul din stânga fiecăruia, atunci suntem în impas (i.e., stare de interblocaj), deoarece niciunul dintre ei nu mai poate continua (întrucât nu este liber bețisorul din dreapta sa).

Alt scenariu de interblocaj: dacă toți filozofii sunt dreptaci și li se face foame simultan, reușind să ridice toți bețisorul din dreapta fiecăruia, atunci suntem în impas (i.e., stare de interblocaj), deoarece niciunul dintre ei nu mai poate continua (întrucât nu este liber bețisorul din stânga sa).

Notă: dacă însă avem un mix de stângaci și dreptaci, atunci nu există scenarii de interblocaj! Încercați să demonstrați acest fapt.

➤ Temă:

- Proiectați o altă soluție pentru problema cinei filozofilor, care să nu permită apariția interblocajului sau a înfometării

Probleme clasice de sincronizare (4)

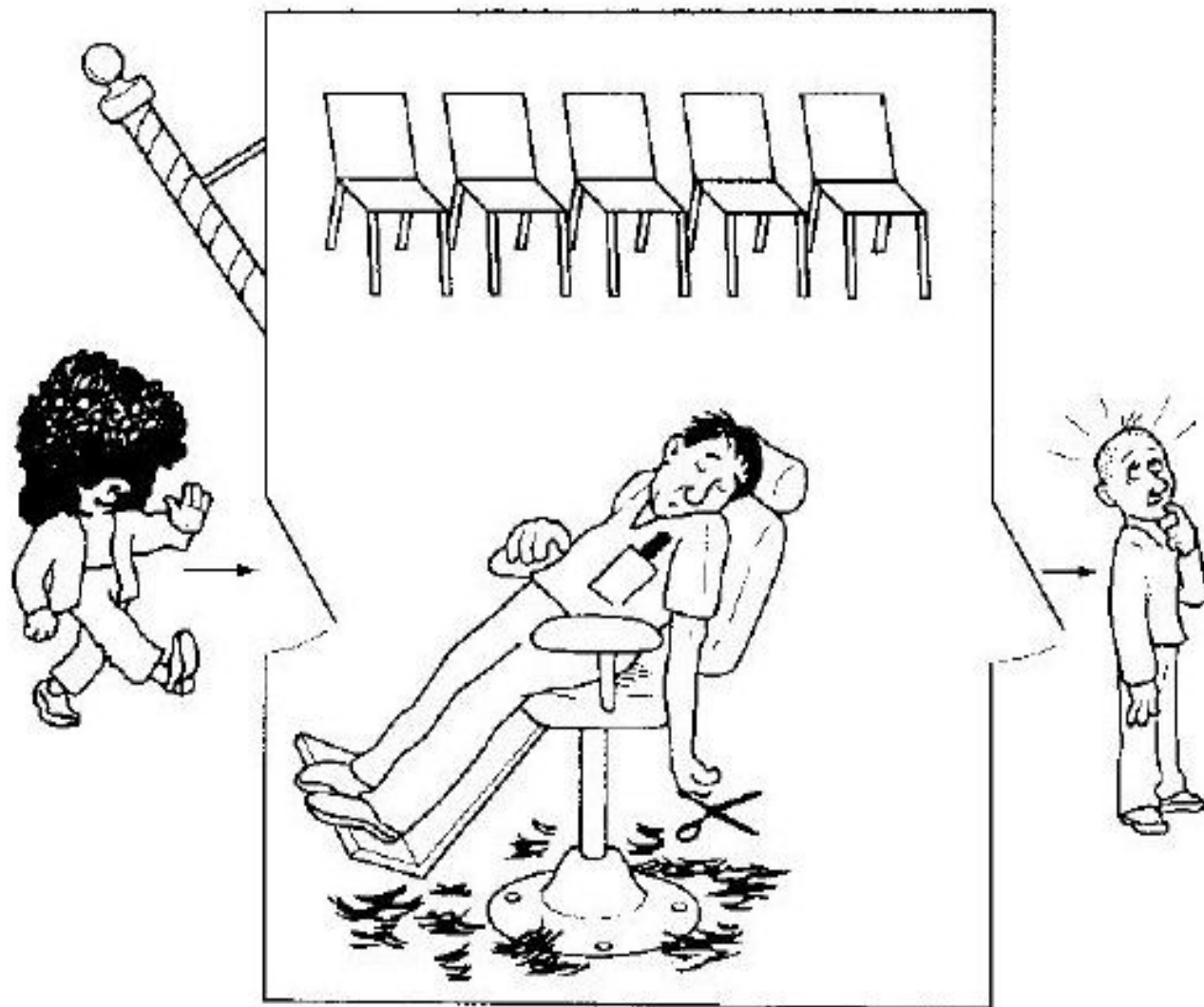
- Problema Bărbierului Adormit
 - Enunțată de Dijkstra în '65
 - Este o problemă reprezentativă pentru situații diverse de așteptare la coadă
(e.g. un secretariat cu un sistem computerizat de preluare a apelurilor telefonice și punere în așteptare, cu o capacitate limitată de păstrare a apelurilor în așteptare)

Bibliografie: https://en.wikipedia.org/wiki/Sleeping_barber_problem

Bărbierul Adormit

- Enunțul problemei:
 - O frizerie cu un bărbier, un scaun de lucru și n scaune pentru clienții ce așteaptă să le vină rândul la tuns.
 - Dacă nu are clienți, bărbierul stă în scaunul de lucru și doarme (i.e., se odihnește).
 - Când vine un prim client, el trebuie să-l trezească pe bărbier.
 - Dacă mai vin și alți clienți cât timp bărbierul tunde un client, aceștia fie iau loc pe scaunele de așteptare (dacă mai sunt locuri libere), fie pleacă netunși (în caz contrar).
 - Problema constă în a programa bărbierul și clienții de așa manieră încât să nu apară blocaje datorită fenomenelor de tip “*race conditions*”.
 - *Notă*: problema are și o variantă cu mai mulți bărbieri.

Bărbierul Adormit



Bărbierul Adormit

- Soluția problemei:
 - Procesele bărbier și clienți partajează trei semafoare: **mutex**, **customers** și **barber**, și o variabilă întreagă: **freeseatscount**
 - **mutex** este folosit pentru a asigura excluderea mutuală când este accesată variabila **freeseatscount**
 - **freeseatscount** ține evidența numărului de scaune libere (i.e. neocupate de clienți ce stau în așteptare)
 - semaforul general **customers** ține evidența numărului de clienți în așteptare pe scaune (exclusiv cel ce este tuns)
 - semaforul binar **barber** este utilizat pentru a indica dacă bărbierul este ocupat (1) sau liber (0)
 - Inițializări: **customers = barber = 0** , **freeseatscount = n** , **mutex = 1**

Bărbierul Adormit

– Structura procesului bărbier:

repeat

```
wait(customers);  
wait(mutex);  
freeseatscount++;  
signal(barber);  
signal(mutex);  
tunde_client();
```

forever

Bărbierul Adormit

– Structura proceselor clienți:

```
wait(mutex);  
if(freeseatscount > 0)  
{  
    freeseatscount--;  
    signal(customers);  
    signal(mutex);  
    wait(barber);  
    este_tuns_de_barbier();  
}  
else  
    signal(mutex);
```

Bărbierul Adormit

Procesul bărbier:

```
repeat
    wait(customers);
    wait(mutex);
    freeseatscount++;
    signal(barber);
    signal(mutex);
    tunde_client();
forever
```

Procese client:

```
wait(mutex);
if(freeseatscount > 0)
{
    freeseatscount--;
    signal(customers);
    signal(mutex);
    wait(barber);
    este_tuns_de_barbier();
}
else
    signal(mutex);
```

Notă: cele două apeluri cu albastru, ce descriu aceeași activitate, de tundere, dar din perspective diferite, vor fi executate simultan! Execuția lor simultană este obținută prin modul de utilizare a semafoarelor descris în cele două coduri de mai sus.

Bibliografie opțională:

- Problema ABA : https://en.wikipedia.org/wiki/ABA_problem
- Problema fumătorilor de cigarette (Suhas Patil '71): https://en.wikipedia.org/wiki/Cigarette_smokers_problem

Monitoare (și alte abordări)

- Construcții de sincronizare în limbaje de nivel înalt

La folosirea semafoarelor pot apare erori de sincronizare datorită unei ordini incorecte a apelurilor wait și signal; este suficient ca un singur proces să nu coopereze corect (fie datorită unei erori de programare, fie în mod intenționat), pentru a “strica” sincronizarea tuturor proceselor cooperante.

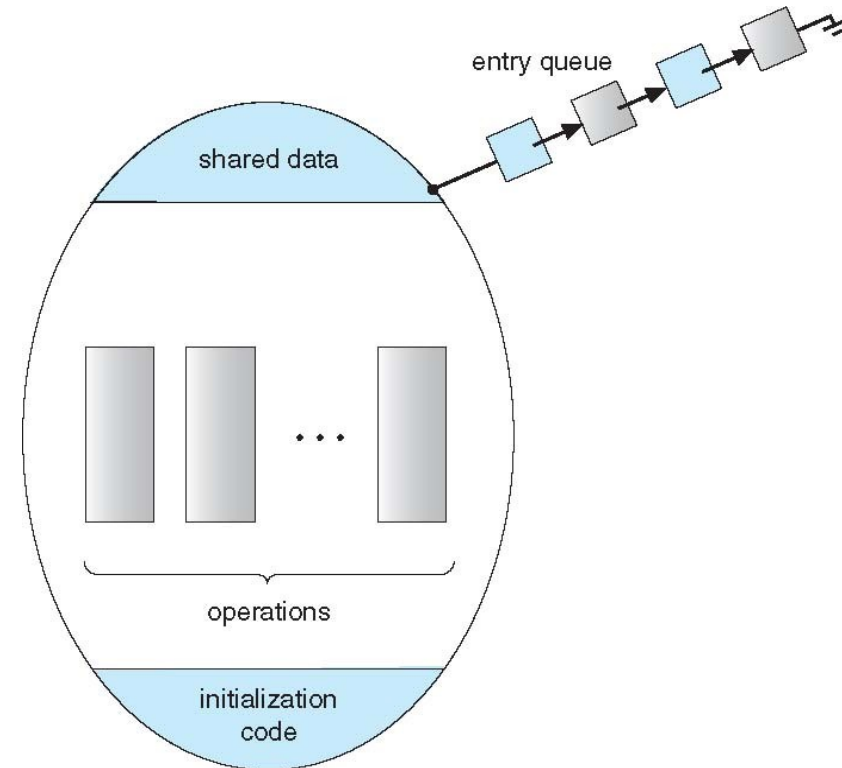
De aceea, s-au introdus o serie de construcții de sincronizare în unele limbaje de programare de nivel înalt, care să “ascundă” programatorului detaliile legate de apelurile wait și signal (tratarea corectă a acestora cade în sarcina compilatorului).

Monitoare (și alte abordări)

- Monitorul
 - Concept dezvoltat de B.Hansen '73 & C.A.R.Hoare '74
 - Este o construcție de sincronizare de nivel înalt (i.e. implementată în unele limbaje de programare, cum ar fi *Concurrent Pascal*, C#, Java, ș.a.), introdusă pentru a ușura sarcina programatorilor: se elimină erorile de programare ce pot apărea, la folosirea semafoarelor, datorită unei ordini incorecte a apelurilor wait și signal
- Regiunea critică condițională – o altă construcție de acest gen, implementată în *Concurrent Pascal* (limbaj proiectat de B.Hansen):
 - `var var-shared : shared type ;`
 - `region var-shared when condiție do cod ;`

Monitoare (și alte abordări)

- Monitorul este un tip de dată abstract care:
 - Încapsulează date partajate împreună cu operații asupra lor ce se efectuează cu accesul mutual exclusiv la obiect (practic, un monitor = o “clasă” cu un zăvor asociat)
 - Variabilele interne sunt accesibile numai prin operațiile monitorului
 - În orice moment, cel mult un singur proces/thread poate fi *activ* în “interiorul monitorului” (i.e., poate executa vreo operație)



Monitoare (și alte abordări)

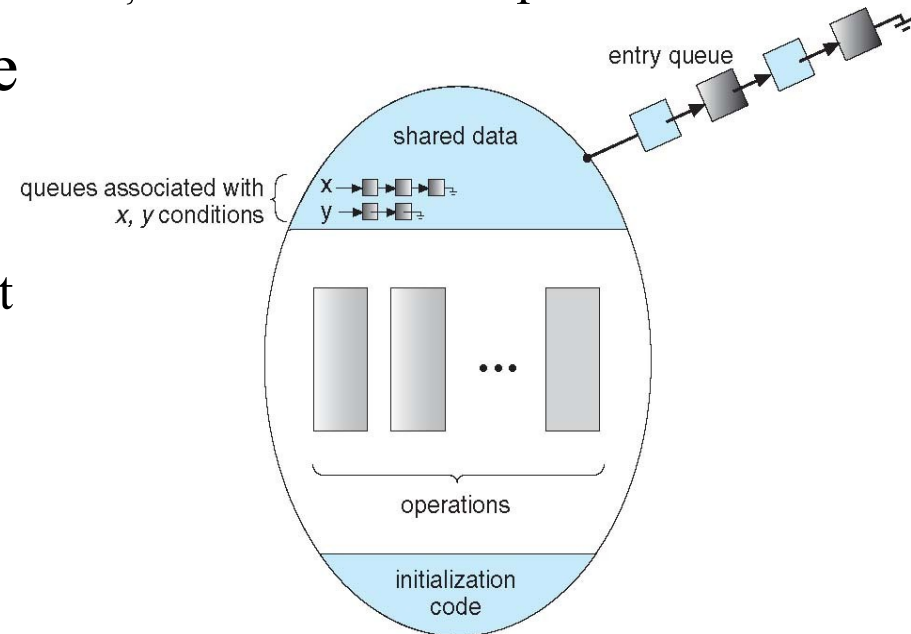
- Monitorul poate avea asociate *variabile condiții*:
 - Doar excluderea mutuală nu este suficientă uneori:
În timp ce un proces execută o operație în monitor, ar putea avea nevoie să aștepte până când o anumită condiție c (depinzând de variabilele monitorului) devine *true*. O soluție de genul:

```
while not(c) do nothing; // așteptare ocupată
```


nu funcționează în acest caz, pentru că procesul menține monitorul ocupat
 - O variabilă condiție x este o soluție bazată pe sincronizare blocantă

Practic, x are asociate doar două operații:

- $x.\text{wait}()$: procesul ce o invocă va fi suspendat
- $x.\text{signal}()$: când un proces P o invocă, se va relua activitatea unui proces Q din coada de așteptare a celor suspendate prin $x.\text{wait}()$ și doar unul dintre cele două, P sau Q , va fi activ în monitor (Care? Sunt mai multe opțiuni în acest sens: signal-and-wait vs. signal-and-continue)



Monitoare (și alte abordări)

- În limbajul C++ : noi extensii introduse în standardul C++11:
 - suport pentru programarea *multithreaded*
 - fire de execuție: clasa `std::thread` cu operații specifice acestora (a se vedea detalii [aici](#))
 - lacăte mutex: clasa `std::mutex` și alte variante
 - variabile condiții: clasa `std::condition_variable` și alte variante
 - operații atomice: clasa `std::atomic_flag` cu metodele `test_and_set()` și `clear()`
- În limbajul Java:
 - metode `synchronized` într-o clasă (a se vedea detalii [aici](#))
 - *intrinsic lock* (sau *monitor lock*) asociat fiecărui obiect
 - obiecte *immutable* (i.e. după creare, sunt *read-only*)
 - high-level APIs in the `java.util.concurrent` packages

Monitoare (și alte abordări)

- Memorie tranzacțională:
 - o tranzacție cu memoria este o secvență de citiri/scrieri în memorie, executată în manieră atomică
 - STM: implementată la nivel software, în compilator
 - HTM: implementată la nivel hardware, în cache-urile CPU-ului
- Extensia OpenMP (pentru limbajele C/C++, Fortran, ș.a.):
 - un set de directive de compilare și un API pentru programare paralelă
 - paralelism *multithreaded*: `#pragma omp parallel { cod; }`
 - secțiune critică: `#pragma omp critical { cod; }`
- Limbaje de programare funcționale:
 - variabilele sunt *immutable* (o dată create și inițializate, nu mai pot fi modificate)
 - ca urmare, nu pot apărea situații de *race conditions* sau *deadlocks*
 - ex. de limbaje funcționale populare: Erlang, Scala, ș.a.

- **Bibliografie obligatorie**

capitolele despre *sincronizarea proceselor* din

- Silberschatz : “*Operating System Concepts*”

(cap.6&7 din [OSC10])

sau

- Tanenbaum : “*Modern Operating Systems*”

(a treia și a cincea parte a cap.2 din [MOS4])

- Probleme clasice de sincronizare
 - Problema Producător-Consumator
 - Problema Cititori și Scriitori
 - Problema Cina Filozofilor
 - Problema Bărbierului Adormit
- Monitoare (și alte abordări ale problemei SC)