

# Revisitando o Problema do Jantar dos Canibais: Uma Nova Proposta para Análise da Sincronização a partir de Mutexes e Semáforos

André Neves, Caio Eduardo, Douglas Brito, Gabriel Thiago, Rafael Passos, Tiago Costa e Vinicius Bueno  
Universidade Federal de Alfenas

**Resumo**—Este trabalho apresenta uma solução incompleta de uma nova proposta para análise e otimização da sincronização no problema do jantar dos canibais, utilizando visualização e os mecanismos de *mutexes* e *semáforos* através dos períodos de ondas sinusoidais. O objetivo é identificar falhas de sincronização, verificar a exclusão mútua adequada evitando a ocorrência de *deadlocks*, avaliar o uso do semáforo e analisar o comportamento de  $N$  canibais ao longo do tempo. A abordagem proposta permitiria uma compreensão intuitiva do sistema de sincronização, facilitando a identificação de problemas de concorrência e violações das regras do problema. Simulações foram implementadas, variando o número de canibais e registrando métricas como o uso do *mutex*, uso do *semáforo* e tempo de espera dos canibais. Esse estudo pode contribuir para a área de sistemas distribuídos, auxiliando no desenvolvimento de soluções mais robustas e eficientes para problemas de sincronização em cenários reais.

## I. INTRODUÇÃO

A sincronização entre processos é um desafio em sistemas operacionais, especialmente quando há a necessidade de compartilhar recursos entre threads concorrentes. No caso do problema dos canibais e do cozinheiro, temos uma tribo de canibais que janta ao redor de um caldeirão, onde cada canibal precisa agir de forma coordenada para evitar conflitos e garantir que todos tenham acesso às porções de missionário cozido. O problema do jantar dos canibais é um problema de concorrência em que um grupo de canibais compartilha um caldeirão com um número limitado de porções de comida. Os canibais podem se servir do caldeirão para comer uma porção de cada vez. No entanto, se o caldeirão estiver vazio, eles devem esperar até que o cozinheiro encha o caldeirão novamente.

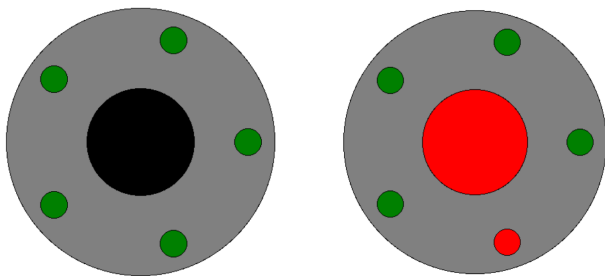


Figura 1. Ilustração do Jantar dos Canibais: Os cinco círculos verdes representam os canibais e o círculo preto ao centro representa o caldeirão vazio. Foi implementada uma simulação que periodicamente troca a cor do caldeirão para vermelho quando está cheio e enquanto um dos canibais está comendo.

Os conceitos fundamentais para a solução desse problema são os *semáforos*, que são estruturas de dados que permitem a coordenação entre *threads*, e os *mutexes*, que são mecanismos de exclusão mútua utilizados para evitar condições de corrida. Além disso, é importante compreender o que é *deadlock*, uma situação em que os processos ficam bloqueados permanentemente devido a uma interdependência circular de recursos.

O problema da sincronização surge na computação concorrente quando vários processos ou threads precisam de acessar recursos compartilhados ou coordenar sua execução de forma mutuamente exclusiva. Envolve a gestão do acesso a seções críticas do código para evitar condições de corrida, garantir a consistência dos dados e manter a integridade do sistema.

Os semáforos são uma primitiva de sincronização normalmente utilizada para controlar o acesso a recursos compartilhados. Funcionam como contadores que podem ser incrementados ou decrementados atômica e atomicamente. Dois tipos de semáforos são amplamente utilizados: os semáforos binários e os semáforos de contagem. Os semáforos binários têm dois valores possíveis (0 ou 1) e são frequentemente utilizados para exclusão mútua, permitindo que apenas um processo acesse um recurso de cada vez. Os semáforos de contagem podem ter valores superiores a 1 e são utilizados para cenários em que vários processos podem acessar um recurso simultaneamente, até um determinado limite.

Uma *deadlock* ocorre quando dois ou mais processos não conseguem prosseguir porque cada um deles está esperando por um recurso detido por outro processo, resultando em um padrão de espera circular. O *deadlock* normalmente acontece quando quatro condições necessárias são atendidas: exclusão mútua (os recursos não podem ser usados simultaneamente por vários processos), manter e esperar (os processos mantêm os recursos enquanto esperam por outros), sem preempção (os recursos não podem ser retirados à força dos processos) e espera circular (uma cadeia circular de processos, cada um esperando por um recurso mantido pelo próximo).

Um *mutex* (abreviatura de exclusão mútua) é um mecanismo de sincronização que garante que apenas um thread ou processo possa acessar um recurso compartilhado de cada vez. Ele fornece acesso exclusivo ao recurso protegido, impedindo modificações simultâneas que poderiam levar a inconsistências ou condições de corrida. Um *mutex* pode ser bloqueado por um thread, permitindo que ele acesse o recurso, e desbloqueado quando o thread termina, permitindo que outros threads adquiram o *mutex* e acessem o recurso.

## II. POSSÍVEIS PONTOS DE DEADLOCK

Na solução proposta para o problema dos canibais e do cozinheiro, existem alguns pontos em que pode ocorrer deadlock. Um exemplo é quando dois ou mais canibais tentam se servir ao mesmo tempo, mas o caldeirão está vazio. Nesse caso, os canibais ficam bloqueados aguardando a chegada de novas porções de missionário, enquanto o cozinheiro aguarda que algum canibal consuma uma porção para que ele possa enchê-lo novamente.

Outro ponto de possível deadlock ocorre quando o cozinheiro está enchendo o caldeirão e é interrompido por algum motivo externo, como uma interrupção de tempo ou outra atividade. Nesse caso, os canibais ficam bloqueados aguardando a conclusão do processo de enchimento do caldeirão, enquanto o cozinheiro aguarda que algum canibal consuma uma porção.

No problema do jantar dos canibais, o impasse pode ocorrer em vários pontos. O problema envolve canibais e missionários que precisam atravessar um rio usando um barco que só pode transportar um número limitado de passageiros. O impasse pode ocorrer quando todos os canibais e missionários estão de um lado do rio e o barco está do outro lado. Se não houver passageiros suficientes para encher o barco com uma combinação de canibais e missionários que garanta a segurança dos missionários, surge uma situação de impasse. Nenhum dos canibais ou missionários pode atravessar o rio sem violar a restrição de que deve haver sempre mais missionários do que canibais de cada lado. Esse impasse ocorre devido à incapacidade de formar uma combinação segura de passageiros para o barco.

## III. ALGORITMO

O código apresentado no Anexo A é uma solução para o problema clássico do jantar dos canibais usando threads e semáforos em C.

A solução apresentada usa três componentes principais: as threads dos canibais, a thread do cozinheiro e semáforos para controlar o acesso ao caldeirão. O programa começa definindo algumas constantes, como o número máximo de porções no caldeirão ( $N$ ) e o número de canibais ( $NUM\_CANIBAIS$ ).

Em seguida, são declaradas variáveis globais:

- *caldeirao*: uma variável compartilhada que representa o estado atual do caldeirão. Inicialmente, está vazio (0).
- *mutex*: um mutex (mutual exclusion) que garante a exclusão mútua, ou seja, que apenas uma thread pode acessar o caldeirão por vez.
- *encher\_caldeirao\_sem*: um semáforo que controla o enchimento do caldeirão. Inicialmente, está bloqueado (0).
- *servir\_sem*: um semáforo que controla o ato de se servir do caldeirão. Inicialmente, está liberado (1).

A função (*canibal*) é executada por cada thread dos canibais. O loop infinito dentro dessa função representa o comportamento contínuo dos canibais. A cada iteração do loop, um canibal tenta se servir do caldeirão. Ele usa (*sem\_wait*) para aguardar o semáforo (*servir\_sem*) ser liberado. Isso garante que um canibal só pode se servir se não houver outros canibais se servindo simultaneamente.

Após adquirir acesso exclusivo ao caldeirão usando o mutex (*pthread\_mutex\_lock*), o canibal verifica se há porções no caldeirão. Se houver pelo menos uma porção, ele decrementa a variável (*caldeirao*) em 1 e imprime uma mensagem indicando que se serviu e o número de porções restantes. Em seguida, libera o mutex usando (*pthread\_mutex\_unlock*).

Se o caldeirão estiver vazio, ou seja, (*caldeirao* == 0), o canibal sinaliza ao cozinheiro que o caldeirão precisa ser enchido usando (*sem\_post*) com o semáforo (*encher\_caldeirao\_sem*).

Em seguida, o canibal "come" por um período simulado de tempo usando (*sleep(1)*) para representar o tempo que leva para comer. Depois de terminar de comer, o canibal libera o acesso ao caldeirão para outros canibais chamando (*sem\_post*) com o semáforo (*servir\_sem*).

Após esse ponto, o canibal pode realizar outras atividades (que não estão implementadas no código).

A função (*cozinheiro*) é executada pela thread do cozinheiro. O loop infinito dentro dessa função representa o comportamento contínuo do cozinheiro. A cada iteração do loop, o cozinheiro espera até que o caldeirão esteja vazio, usando (*sem\_wait*) com o semáforo (*encher\_caldeirao\_sem*). Isso bloqueia a execução do cozinheiro até que um canibal sinalize que o caldeirão está vazio.

Quando o caldeirão estiver vazio, o cozinheiro adquire acesso exclusivo ao caldeirão usando o mutex (*pthread\_mutex\_lock*). Ele então enche o caldeirão com o número máximo de porções ( $N$ ) e imprime uma mensagem indicando o número de porções enchedas. Em seguida, libera o mutex usando (*pthread\_mutex\_unlock*).

Após esse ponto, o cozinheiro pode realizar outras atividades (que não estão implementadas no código).

Na função (*main*), são inicializados os semáforos usando (*sem\_init*). (*encher\_caldeirao\_sem*) é inicializado com valor 0 para bloquear o cozinheiro até que um canibal sinalize que o caldeirão está vazio. (*servir\_sem*) é inicializado com valor 1 para permitir que um canibal se sirva do caldeirão inicialmente.

Em seguida, são criadas as threads dos canibais e do cozinheiro usando (*pthread\_create*). Os identificadores das threads são armazenados nas variáveis (*canibais*) e (*cozinheiro\_thread*), respectivamente.

O programa aguarda o término das threads usando (*pthread\_join*).

Depois que todas as threads terminam, os semáforos são destruídos usando (*sem\_destroy*) e o mutex é liberado usando (*pthread\_mutex\_destroy*).

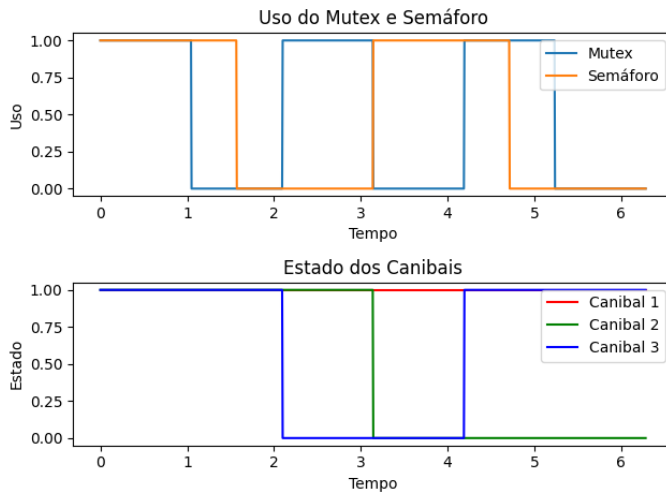
Por fim, a função (*main*) retorna 0, encerrando o programa.

Esse código garante a sincronização correta entre os canibais e o cozinheiro, evitando condições de corrida e deadlock.

#### IV. RESULTADOS

A mesma solução foi implementada em Python<sup>1</sup> com o propósito de plotar alguns gráficos importantes para a visualização dos dados do problema do jantar dos canibais. A visualização através dos gráficos permite uma compreensão mais clara e intuitiva do comportamento dos canibais e do funcionamento do sistema de sincronização.

Ao representar o uso do mutex e semáforo ao longo do tempo, os gráficos facilitam a identificação visual de possíveis problemas de sincronização, exclusão mútua inadequada ou violações das regras do problema. Dessa forma, torna-se mais fácil verificar se a sincronização está ocorrendo de forma correta, se a exclusão mútua está sendo respeitada e se o uso do semáforo está sendo adequado.



Além disso, os gráficos permitem uma análise detalhada do comportamento dos canibais ao longo do tempo, fornecendo insights valiosos sobre o padrão de comportamento dos canibais. Isso é essencial para entender o funcionamento do sistema e possibilita a otimização do mecanismo de sincronização, buscando uma distribuição eficiente das porções de comida entre os canibais.

Embora a diferença entre as implementações em Python e C seja principalmente de linguagem e abordagem, ambos os códigos realizam a mesma tarefa de simular o problema do jantar dos canibais e apresentam resultados semelhantes. No entanto, a escolha do Python, devido à sua facilidade de lidar com gráficos, proporciona uma vantagem adicional ao fornecer uma visualização clara e intuitiva dos dados, facilitando a compreensão e otimização do sistema de sincronização.

O código em C apresentado no anexo A foi modificado para extrapolar o problema do jantar dos canibais para um cenário com  $N$  canibais. Essa modificação permite realizar a contagem do uso de mutex e semáforos, bem como o tempo de espera dos  $n-1$  canibais a cada iteração do problema. Além disso, o código varia o número de canibais de 1 a 10, incrementando de 1 em 1.

Essa modificação é valiosa, pois permite uma análise mais abrangente do desempenho do sistema de sincronização à

medida que o número de canibais aumenta. Ao extrapolar o problema do jantar dos canibais para um cenário com  $N$  canibais, é possível obter dados estatísticos e científicos sobre o uso de mutex e semáforos, bem como o tempo de espera dos canibais.

As variáveis acumuladoras são utilizadas para contabilizar a quantidade de vezes que o mutex é utilizado e a quantidade de vezes que o semáforo é usado como controle de acesso às porções de comida. Essas contagens fornecem informações sobre a eficiência e a correta aplicação dos mecanismos de sincronização.

Além disso, o código também registra o tempo de espera dos  $n-1$  canibais em cada iteração. Essa informação é relevante para compreender o impacto do número de canibais no tempo de espera geral do sistema. Ela pode ser utilizada para avaliar o desempenho do sistema sob diferentes cargas de trabalho e identificar possíveis gargalos ou oportunidades de otimização.

Ao variar o número de canibais de 1 a 10, de forma incremental, o código permite examinar a evolução do uso de mutex e semáforos, bem como o tempo de espera, à medida que a complexidade do problema aumenta. Essa análise sistemática possibilita uma compreensão mais completa do comportamento do sistema de sincronização em diferentes cenários, fornecendo insights valiosos para sua otimização e ajuste de acordo com as necessidades específicas.

Portanto, ao modificar o código em C para extrapolar o problema do jantar dos canibais para  $N$  canibais, contabilizar o uso de mutex e semáforos, e registrar o tempo de espera dos canibais, é possível realizar uma análise mais abrangente do sistema de sincronização, permitindo avaliar seu desempenho sob diferentes cargas de trabalho e obter informações relevantes para sua otimização.

<sup>1</sup>Anexo B

Os dados gerados pelo código em C<sup>2</sup> foram salvos em um arquivo. Em seguida, o Python foi utilizado para realizar a análise desses dados e gerar os seguintes gráficos:

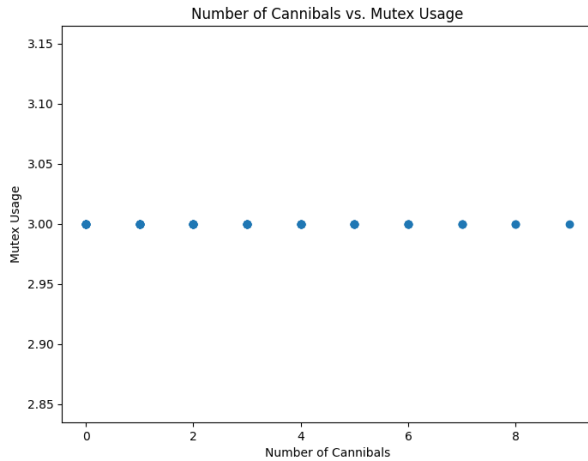


Figura 2. Gráfico do Número de Canibais versus Uso do Mutex: Esse gráfico mostra como o uso do mutex varia à medida que o número de canibais aumenta. A quantidade de vezes que o mutex foi utilizado é representada no eixo vertical, enquanto o número de canibais é representado no eixo horizontal.

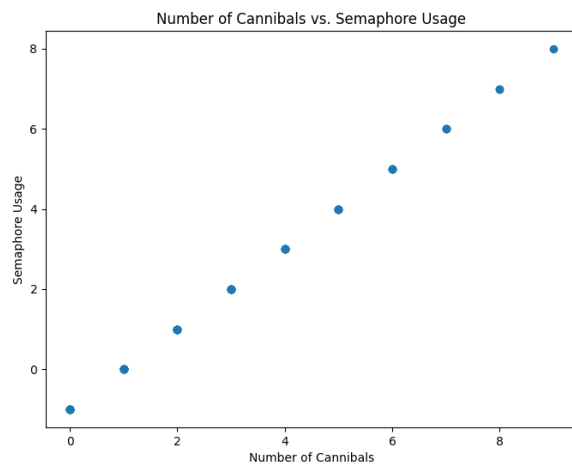


Figura 3. Gráfico do Número de Canibais versus Uso de Semáforos: Esse gráfico ilustra a variação do uso de semáforos conforme o número de canibais aumenta. A quantidade de vezes que o semáforo foi usado para controle de acesso às porções de comida é representada no eixo vertical, enquanto o número de canibais é representado no eixo horizontal.

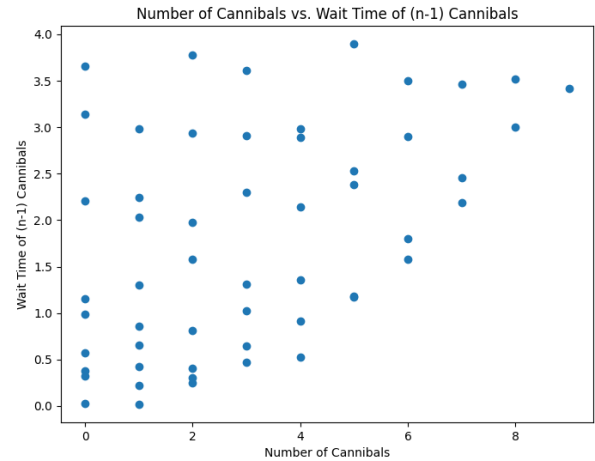


Figura 4. Gráfico do Número de Canibais versus Tempo de Espera dos N-1 Canibais: Nesse gráfico, é possível observar como o tempo de espera dos n-1 canibais varia em relação ao número de canibais. O tempo de espera médio é representado no eixo vertical, enquanto o número de canibais é representado no eixo horizontal. Esse gráfico oferece insights sobre o desempenho do sistema de sincronização e a eficiência do mecanismo utilizado.

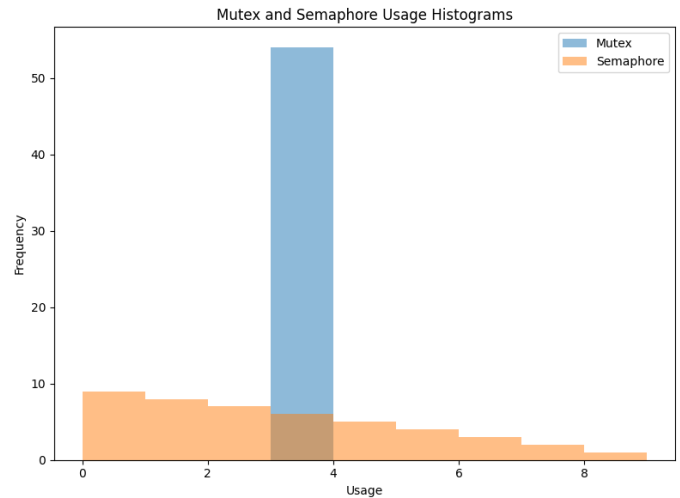


Figura 5. Histogramas de Uso de Mutex e Semáforos em relação ao número de canibais: Os histogramas são gráficos que mostram a distribuição do uso de mutex e semáforos para cada número de canibais. Cada barra no histograma representa a quantidade de vezes que o mutex ou semáforo foi utilizado para um determinado número de canibais. Esses histogramas oferecem uma visão mais detalhada da frequência de uso dos mecanismos de sincronização para diferentes cenários.

## V. CONCLUSÃO

Neste trabalho, apresentamos o problema de sincronização dos canibais e do cozinheiro e discutimos os conceitos de semáforos, deadlock e mutex. Descrevemos uma possível solução de sincronização, que utiliza mutex e semáforos para garantir a correta coordenação entre os canibais e o cozinheiro. Através desse algoritmo, é possível evitar condições de corrida e deadlock, assegurando um jantar harmonioso para a tribo de canibais.

<sup>2</sup>Anexo C

## REFERÊNCIAS

- [1] Dijkstra, E. W. (1968). Cooperating sequential processes. In Programming languages (pp. 43-112). Academic Press.
- [2] Silberschatz, A., Galvin, P. B., & Gagne, G. (2014). Operating system concepts. John Wiley & Sons.
- [3] Tanenbaum, A. S., & Bos, H. (2006). Modern operating systems. Pearson Education.
- [4] Bach, M. J. (1996). The design of the UNIX operating system. Prentice Hall.
- [5] Tanenbaum, A. S. (2007). Distributed systems: principles and paradigms. Pearson Education.
- [6] Silberschatz, A., Korth, H. F., & Sudarshan, S. (2013). Database system concepts. McGraw-Hill.

## GLOSSÁRIO

**Sincronização:** Processo de coordenação entre threads ou processos para garantir a correta execução de suas ações e evitar problemas como condições de corrida e deadlock.

**Condição de Corrida:** Situação em que múltiplas threads ou processos tentam acessar e modificar um recurso compartilhado simultaneamente, levando a resultados inconsistentes e imprevisíveis.

**Deadlock:** Situação em que dois ou mais processos ficam bloqueados permanentemente, esperando uns pelos outros para liberar recursos que cada um deles precisa para prosseguir com sua execução.

**Mutex:** Abreviação de "exclusão mútua". Mecanismo de sincronização que permite que apenas um thread ou processo acesse um recurso compartilhado de cada vez, garantindo a consistência dos dados e evitando condições de corrida.

**Semáforo:** Primitiva de sincronização que pode ser utilizada para controlar o acesso a recursos compartilhados. Pode ser usado como um contador para permitir ou bloquear o acesso a um recurso, evitando problemas como condições de corrida.

**Caldeirão:** Recurso compartilhado no problema do jantar dos canibais. Representa o local onde as porções de comida são armazenadas e compartilhadas pelos canibais.

**Canibal:** Entidade que participa do problema do jantar dos canibais. Os canibais se servem do caldeirão para obter porções de comida.

**Cozinheiro:** Entidade que participa do problema do jantar dos canibais. O cozinheiro é responsável por encher o caldeirão quando ele estiver vazio.

**Exclusão Mútua:** Propriedade que garante que apenas uma entidade (thread ou processo) pode acessar um recurso compartilhado de cada vez.

**Concorrência:** Situação em que múltiplas threads ou processos estão em execução simultaneamente, realizando suas tarefas concorrentemente.

**Thread:** Unidade básica de execução em um programa. Pode ser considerada como uma "sub-rotina" que compartilha o mesmo espaço de memória com outras threads de um mesmo processo.

**Processo:** Programa em execução em um sistema operacional. Pode conter uma ou mais threads que compartilham recursos e executam concorrentemente.

**Recursos Compartilhados:** Recursos (como variáveis, memória, dispositivos, etc.) que podem ser acessados e modificados por múltiplas threads ou processos.

**Coordenação:** Ato de organizar e controlar a execução de threads ou processos para garantir a correta sincronização de suas ações.