

Министерство образования и науки Российской Федерации
Московский физико-технический институт (государственный
университет)

Факультет управления и прикладной математики
Кафедра информатики

Выпускная квалификационная работа бакалавра по направлению 010900
«Прикладные математика и физика»

Исследование различных методов разработки неблокирующих структур данных

Студент 576 группы
Пьянков С. А.

Научный руководитель
Бабичев С. Л.

Долгопрудный
2019

Содержание

1. Введение	1
2. Постановка задачи	2
3. Обзор источников	3
Список литературы	7
Благодарности	8

Глава 1

Введение

Современные процессоры уже весьма сложно ускорить так же, как это делалось десятки лет назад. Закон Мура, столь успешно описывавший увеличение числа транзисторов в процессорах с 1975 года, перестал соответствовать действительности уже к концу нулевых годов в силу атомарной природы вещества и ограничения скорости света. Возникает вопрос - неужели заставить работать вычислительную технику уже невозможно?

Производители процессоров подготовили свой ответ на этот вопрос, представив в начале нулевых первые многоядерные процессоры: IBM представила Power4 в 2001, Sun Microsystems представила UltraSparc IV в 2004 году, Intel и AMD представили свои двухъядерные процессоры в 2005 году. Параллелизм на уровне инструкций позволял даже старым однопоточным программам исполняться на новых процессорах быстрее без изменений в коде.

Таким образом, для получения всей выгоды от возросшей производительности ЦП алгоритмы должны разрабатываться соответствующим образом. Межпроцессное взаимодействие (IPC) в таких программах организуется двумя типами: через разделяемую память (Shared Memory) и с помощью сообщений (Message passing). Программы с разделяемой памятью имеют наибольший потенциал увеличения производительности, поскольку основной метод реализации межпроцессного взаимодействия с помощью сообщений - переключение контекста, которое занимает много времени.

Алгоритмы, работающие с разделяемой памятью, могут быть блокирующими (с использованием мьютексов, семафоров и т.п.) и неблокирующими. Последние работают быстрее, но требуют корректной работы с памятью, поэтому важно умение правильным образом разрабатывать структуры данных для таких алгоритмов.

Данная работа является исследованием различных способов построения неблокирующих структур данных в параллельном программировании.

Глава 2

Постановка задачи

В этой работе изучаются разные реализации некоторых параллельных структур данных, сравнивается их эффективность и отказоустойчивость:

- Изучение структур данных Стек (Stack) и Декартово дерево (Cartesian tree или Treap)
- Построение оптимистичной неблокирующей реализации Стекa и Декартового дерева и анализ возможных ошибок в работе
- Использование Hazard pointer для построения корректно работающего неблокирующего стека и анализ применимости данного подхода для построения декартового дерева
- Анализ транзакционной памяти (Intel TSX) и использование RTM (Restricted Transactional Memory) для построения неблокирующих структур данных
- Тестирование построенных структур данных и сравнение полученных результатов

Глава 3

Обзор источников

В книге Э.Таненбаума "Современные операционные системы"[7] описана история компьютеров и операционных систем. Среди прочего, Таненбаум рассказывает о том, как разработчики повышали производительность процессоров, уменьшая размеры транзисторов и увеличивая их количество. Автор подчеркивает, что со временем уменьшению размеров транзистора препятствуют законы физики - в силу вступают законы квантовой механики. Таким образом, Эндрю Таненбаум приходит к выводу о необходимости нового шага в развитии. Если раньше увеличивалось число функциональных блоков (собственно транзисторов), то теперь этого уже недостаточно; нужно дублировать и части управляющей логики. Это и есть неотъемлемая часть современных процессоров - многопоточность (Multithreading или Hyperthreading по версии Intel). В книге описаны различные проблемы, связанные с взаимодействием потоков (например, race conditions - состояние гонок потоков), в том числе сложности с совместной работой с данными, отсюда была осознана всю важность успешного построения структур данных в параллельных программах.

Ранее были упомянуты проблемы, возникающие при взаимодействии потоков. Для того, чтобы подробнее разобраться в этой теме, была изучена книга Э.Уильямса "Параллельное программирование на C++ в действии. Практика разработки многопоточных программ"[8]. Одна из тем, затронутых в книге, это разработка структур данных (с блокировками и без).

Для построения потокобезопасной структуры данных необходимо использование атомарных типов данных и операций. Атомарные операции - неделимые, то есть операция либо выполнена окончательно, либо не выполнена совсем. В C++ атомарные операции возможно совершать только с данными атомарных типов (std::atomic). Кроме них, данные в структуре данных защищены мьютексами и блокировками. Но такие структуры данных работают медленно и параллельный код дает слабый выигрыш в производительности. (/пример?? гранулярность??/)

В структуре данных без блокировок не используются мьютексы (/и прочее!!!/). Это позволяет избежать ряда проблем, присущих структурам данных с блокировками, однако усложняет написание структуры данных. Неблокирующая структура

данных становится открытой для одновременного доступа со стороны сразу нескольких потоков (при этом необязательно эти потоки будут совершать одинаковые операции). Корректно построить такую структуру данных довольно сложно, на каждом шаге требуется, чтобы хоть какой-то поток продвигался вперед. Среди неблокирующих структур данных выделяют структуры данных, свободные от ожидания. На них наложено еще более серьезное ограничение: каждый поток должен завершить свою работу со структурой данных за ограниченное число шагов, независимо от работы других потоков. То есть, на каждом шаге должны продвигаться все потоки, ни один из них не ждет других.

Однако, написание неблокирующих структур данных - процесс достаточно тяжелый, к тому же у таких структур данных имеются свои недостатки. Несмотря на то, что они позволяют лучше распараллелить операции и сократить время ожидания, ничто не гарантирует нам повышение производительности программы. Это связано с тем, что атомарные операции, которые будут часто использоваться в неблокирующей структуре данных, исполняются достаточно долго, к тому же возможно взаимодействие между потоками описано неоптимально. Опираясь на эти выводы, было принято решение рассмотреть две структуры данных - стек и декартово дерево (Treap), и построить их неблокирующие реализации.

В книге Херлиха "Искусство многопроцессорного программирования"[3] исследованы параллельные структуры данных очередь и стек. Неблокирующие реализации структур данных основаны на оптимистическом подходе (@@@!!!) с использованием операций CAS. Но такой подход несет в себе опасность - структура данных будет подвержена ошибке АВА. Это ошибка, которая возникает при работе с памятью в структуре данных, когда ячейка памяти читается дважды и дважды считывается одно и то же значение, что интерпретируется будто изменения не были внесены. Однако второй поток мог между двумя считываниями изменить значение, работать и восстановить предыдущее значение в ячейке памяти.

— /* @@@ подробнее про АВА на примере СТЕКА @@@ */

Более подробно проблема АВА описана в книге . В книге А.Г. Тормасова "Параллельное программирование многопоточных систем с разделяемой памятью"[6] помимо основных аспектов работы с разделяемой памятью, таких как причины условий гонок и необходимость использования атомарных операций, более подробно разобраны проблемы, возникающие при работе с разделяемой памятью, в том числе проблема АВА. Кроме описания проблемы, в книге приведен один из способов ее решения — RCU. RCU (Read, Copy, Update) - алгоритм чтения, копирования и обновления. Для изменения данных писатель делает себе полную копию, меняет эту копию и атомарно меняет указатель на свою копию. Однако, замена указателя должна происходить "в удобное для всех потоков время то есть нужно дожидаться выполнения кода на каждом потоке и быть уверенным, что нигде нет неправильной ссылки на старую область памяти. При большом числе потоков замена указателя может откладываться

ся очень надолго, что приводит в дальнейшем к долгой потере работоспособности системы. На уровне ядра операционной системы проблема решается - управлением занимается планировщик потоков, а поток-писатель находится в ожидании команд от процессора. Но структуры данных, требующие использование RCU, находятся в пользовательском адресном пространстве (user-space), в котором явный вызов примитивов планировщика недоступен. Приходится прибегать к использованию так называемых user-space RCU, которые представляют собой совершенно нетривиальные структуры с большим объемом кода и использование такого механизма приводит к большой потере времени исполнения, делая борьбу с блокировками непрактичной.

— ЗДЕСЬ ИДЕТ АНАЛИЗ РЕШЕНИЙ ПРОБЛЕМЫ АВА, переход к Hazard Pointers

В качестве оптимального решения проблемы АВА был выбран механизм, который называется "Опасные указатели" (Hazard pointers). Он был предложен в статье Maged M. Michael "Safe memory reclamation for lock-free objects" [4]. Основная идея метода состоит в следующем: каждый поток сохраняет фиксированное число опасных указателей (как правило один или два), указывающий на данные, которые, возможно, будут изменены. Каждый такой опасный указатель может быть записан только владеющим им потоком, однако читать данные по этому указателю могут все потоки (режим "один писатель - много читателей"). Если какой-то поток хочет удалить указатель, то этот указатель помещается в особый список, из которого указатели удаляются в тот момент, когда они перестанут быть опасными для всех потоков. Эффективность данного подхода заключается в том, что он занимает дополнительно всего лишь константный фиксированный промежуток времени для каждого изменяемого объекта. Hazard pointers не только работают без блокировок (lock-free), но и без ожидания (wait-free), то есть гарантируется прогресс каждого потока.

Применение опасных указателей в построении неблокирующих структур данных довольно подробно разобрано в статье А. Александреску "Неблокирующие структуры данных с опасными указателями" [1]. В качестве примера структуры данных в статье взята `WRRMMap` (класс, в котором хранится указатель на однопоточный `std::map` и обеспечен многопоточный неблокирующий доступ к нему). Автор описывает саму структуру опасных указателей, устройство списка указателей "на удаление" и алгоритм по сканированию опасных указателей. Затем, с помощью операций (Update) и (Lookup), Александреску встраивает опасные указатели в структуру данных. Автор доказывает, что данные операции неблокирующие (lock-free); кроме того, в статье приведены указания, как надо изменить операции, чтобы они стали свободными от ожидания (wait-free). Пользуясь материалами из данной статьи, можно смело приступить к построению произвольных неблокирующих структур данных.

Однако непосредственно реализация опасных указателей не входила в планы данной работы, поэтому было принято решение искать готовые реализации данного механизма. В библиотеке `libcdis` [2] представлены методы безопасного освобождения

памяти, в том числе опасные указатели (Hazard pointers). Они реализованы в виде синглтона, к которому нужно подключать все создаваемые потоки. @@@ БУДЕМ ЛИ СРАВНИВАТЬ С ГОТОВЫМИ РЕАЛИЗАЦИЯМИ???? @@@ При помощи методов этой библиотеки была создана неблокирующая реализация стека, не подверженная проблеме АВА.

Стек - относительно простая структура данных, имеющая всего один указатель. При построении сложных структур данных, состоящих из нескольких указателей, атомарное обновление каждого указателя по отдельности не имеет смысла (при отсутствии блокировок), а совместное обновление затруднительно. В связи с этим встает вопрос о разработке неблокирующей реализации сложной структуры данных. В качестве примера подобной структуры данных было взято декартово дерево (cartesian tree или Treap). Эта структура данных была описана в статье Seidel, Aragon "Randomised search trees"[5]. Эта структура данных объединяет в себе бинарное дерево поиска и бинарную кучу. Говоря более строго, эта структура данных хранит пары (x,y) так, что является бинарным деревом по элементам x и бинарной пирамидой по элементам y. Если некоторый элемент дерева содержит (x_0, y_0) , то у всех элементов в левом поддереве $x \leq x_0$, а у всех элементов в правом поддереве $x \geq x_0$, а также и в левом, и в правом поддереве $y \leq y_0$. Если выбирать приоритеты случайно, то декартово дерево станет рандомизированным бинарным деревом поиска.

@@@ ОПИСАНИЕ СТРУКТУРЫ TREAP

@@@

@@@

@@@

Исследование имеющейся литературы

чего ни в какой литературе нет

Здесь идет текст. Вот так выглядит ссылка на библиографию [7]. Аналогично добавляются еще главы, внутри них можно объявлять секции с помощью \section.

Список литературы

- [1] Andrei Alexandrescu, Maged Michael. “Lock-free data structures with hazard pointers”. *C++ User Journal* (2004), с. 17—20.
- [2] *C++ concurrent data structure library*. URL: <http://libcdfs.sourceforge.net>.
- [3] Maurice Herlihy, Nir Shavit. *Искусство многопроцессорного программирования*. San Francisco, CA, USA: Morgan Kaufmann Publishers Inc., 2008. ISBN: 0123705916, 9780123705914.
- [4] Maged M. Michael. “Hazard Pointers: Safe Memory Reclamation for Lock-Free Objects”. *IEEE Trans. Parallel Distrib. Syst.* **15** 6 (июнь 2004), с. 491—504. ISSN: 1045-9219. DOI: 10.1109/TPDS.2004.8. URL: <http://dx.doi.org/10.1109/TPDS.2004.8>.
- [5] R. Seidel, C. R. Aragon. “Randomized search trees”. *Algorithmica* **16** 4 (окт. 1996), с. 464—497. ISSN: 1432-0541. DOI: 10.1007/BF01940876. URL: <https://doi.org/10.1007/BF01940876>.
- [6] Тормасов А.Г. *Параллельное программирование многопоточных систем с разделяемой памятью*. Физматкнига, 2014. ISBN: 9785891552357.
- [7] Э.С. Таненбаум. *Современные операционные системы: [перевод]*. Классика computer science: КС. Питер, 2010. ISBN: 9785498073064. URL: <https://books.google.ru/books?id=60p9kgEACAAJ>.
- [8] Э. Уильямс. *Параллельное программирование на C++ в действии. Практика разработки многопоточных программ*. ЛитРес, 2017. ISBN: 9785457427020. URL: <https://books.google.ru/books?id=1UXRAAAAQBAJ>.

Благодарности

Благодарности идут тут.