

# Тестирование конкурентных структур данных на соответствие моделям согласованности

Морковкин Василий

2020

# Аннотация

Чтение данных с записывающего устройства, проведение сетевых запросов и одновременная обработка поступающих команд - одни из задач, стоящих перед программным обеспечением. Результатом оптимизации затрат процессорного времени на решение этих задач стало появление ряда техник *конкурентного программирования*. Однако необходимость использования ресурсов, не поддерживающих одновременный доступ, зависимость от системного планировщика задач, а также особенности устройства процессорных кешей могут приводить к неопределенным или нежелательным исполнениям компьютерных программ. Целью конкурентного программирования является предоставление механизмов и методик, которые бы позволили писать корректный, обладающий определенным поведением код. Одним из важнейших механизмов являются *структуры данных*, пригодные для использования в конкурентной среде. Для описания их свойств и предоставляемых гарантий был разработан ряд *моделей согласованности*.

Проверка алгоритмов на соответствие этим моделям может быть осуществлена с помощью методов формальной верификации. Однако для проверки конкретных их реализаций на языках программирования доступно лишь тестирование с перебором некоторого подмножества всех сценариев исполнения. В этой работе будут рассмотрены существующие модели согласованности конкурентных структур данных, разработаны варианты их тестирования, и, наконец, реализованы в виде библиотеки на языке программирования Scala.

# Оглавление

<b>1</b>	<b>Введение</b>	<b>4</b>
1.1	Основные понятия . . . . .	4
1.2	Цели работы . . . . .	5
1.3	План работы . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Конкурентное программирование</b>	<b>7</b>
2.1	Проблемы . . . . .	7
2.1.1	Гонка на данных . . . . .	7
2.1.2	Состояние гонки . . . . .	8
2.1.3	Взаимная блокировка . . . . .	9
2.2	Модели согласованности . . . . .	11
2.2.1	Последовательная согласованность . . . . .	11
2.2.2	Линеаризуемость . . . . .	13
<b>3</b>	<b>Тестирование моделей согласованности</b>	<b>15</b>
3.1	Алгоритмическая сложность тестирования . . . . .	15
3.2	Алгоритмы тестирования . . . . .	15
3.2.1	Последовательная согласованность . . . . .	15
3.2.2	Линеаризуемость . . . . .	15
3.2.3	Ослабленная линеаризуемость . . . . .	15
3.3	Разработка требований к библиотеке . . . . .	15
3.3.1	Интерфейс . . . . .	15

3.3.2	Конфигурация . . . . .	15
<b>4</b>	<b>Реализация библиотеки</b>	<b>16</b>
4.1	Интерфейс . . . . .	16
4.2	Генерация тестовых сценариев . . . . .	16
4.3	Запуск тестовых сценариев . . . . .	16
4.4	Валидация результатов исполнения . . . . .	16
4.5	Генерация отчета тестирования . . . . .	16
<b>5</b>	<b>Выводы</b>	<b>17</b>
<b>6</b>	<b>Литература</b>	<b>18</b>

# Введение

## 1.1 Основные понятия

Введем основные понятия, необходимые в дальнейшем.

*Операция* — действие, состоящее из некоторого числа программных инструкций. Под этим словом будут подразумеваться отдельные взаимодействия со структурой данных (вставка, удаление, поиск и т.д.).

*Процесс* — последовательность операций, исполняемая любой единицей исполнения (системным процессом, системной нитью, нитью виртуальной машины, легковесной нитью и т.д.)

*Последовательное исполнение* — результат исполнения некоторых операций одним процессом.

*Структура данных* — формат хранения и управления данным, предоставляющий интерфейс для доступа к ним и их изменения.

*Конкурентные операции* — две или более операций, временные интервалы исполнения которых пересекаются.

*Конкурентные процессы* — процессы, исполняющие конкурентные операции.

*Конкурентное исполнение* — результат исполнения некоторых операций несколькими конкурентными процессами.

*Конкурентная структура данных* — структура данных, подчиняющаяся законам некоторой модели согласованности. Иными словами, структура данных,

пригодная для использования конкурентными процессами.

*Модель согласованности* — набор гарантий о предсказуемости результатов чтения, записи и изменения данных, позволяющий рассуждать о поведении компьютерной программы.

## 1.2 Цели работы

- Изучить проблемы, возникающие при конкурентном программировании,
- исследовать наиболее распространенные модели согласованности,
- разработать алгоритмы тестирования моделей согласованности,
- реализовать библиотеку для тестирования конкретных реализаций структур данных на выполнение выбранных моделей согласованности.

## 1.3 План работы

В *Главе 2* будут рассмотрены основные проблемы, а также причины их возникновения, с которыми сталкиваются разработчики при конкурентном программировании, такие как *состояние гонки*, *гонка на данных* и *взаимная блокировка*. Затем будут выделены модели согласованности конкурентных структур данных, такие как *последовательная согласованность*, *линеаризуемость* и различные ослабленные варианты линеаризуемости.

В *Главе 3* будет представлен анализ задачи тестирования конкурентных структур данных, а также предложен ряд конкретных алгоритмов тестирования. Также в главе пойдет рассуждение о хорошем дизайне для библиотеки с описанным функционалом тестирования.

*Глава 4* включит в себя заметки о реализации библиотеки на языке программирования *Scala*. Выбор языка обусловлен его встроенными метапрограммированием, возможностью написания на нем удобных предметно-ориентированных языков, возможностью использования мощной стандартной библиотеки

*java.util.concurrent*, а также практической нуждой в подобной библиотеке. Все примеры кода в работе также будут приведены на языке *Scala* версии 2.13.

# Конкурентное программирование

## 2.1 Проблемы

В данном разделе мы рассмотрим ряд проблем, возникающих при помещении программ в конкурентную среду. Первая из них — гонка на данных.

### 2.1.1 Гонка на данных

*Гонкой на данных* называют [1] обращения к одному и тому же участку памяти, совершаемые из конкурентных процессов при условии, что хотя бы одно из обращений является обращением на запись, и обращения происходят не в рамках операций синхронизации. Под операциями синхронизации подразумевают, например, вызовы методов мониторов и барьеров памяти.

Рассмотрим пример, содержащий гонку на данных:

```
1  var flag: Boolean = false
2  def raiseFlag = { flag = true }
3
4  ForkJoinPool.commonPool.execute(DataRaceExample.raiseFlag _)
5  while (!flag) {}
```

Листинг 2.1: Пример гонки на данных



Результатом исполнения приведенного кода может стать зависание программы в бесконечном цикле. Причиной этого является копирование значений переменных, с которыми работает процесс, в кеш вычислительного процессора, и последующего чтения из него в то время, когда значение переменной уже было изменено. Данное копирование происходит с целью увеличения эффективности, так как доступ к процессорному кешу значительно быстрее [2] доступа к оперативной памяти.

Описанная проблема решается путем синхронизации обращений к переменным через примитивы синхронизации, встроенные в язык программирования (например, мониторы в Java). Для обнаружения гонок на данных были разработаны специальные инструменты [3, 4].

### 2.1.2 Состояние гонки

Другая проблема — *состояние гонки*. Несмотря на похожие названия, описанная ранее проблема не имеет прямого отношения к текущей. Гонка на данных возможна без состояния гонки и наоборот [5]

*Состоянием гонки* называют [6] ситуацию, в которой несколько процессов производят чтение и запись в разделяемую память, и при этом результат их операций зависит от порядка исполнения.

Рассмотрим пример кода, содержащий состояние гонки:

```
1  def transfer(amount: Int, from: AtomicInteger, to: AtomicInteger) = {
2      val fromBalance = from.get()
3      val toBalance    = to.get()
4      from.set(fromBalance - amount)
5      to.set(toBalance + amount)
6  }
7
8  transfer(10, 100, 100)
```

Листинг 2.2: Пример состояния гонки

Результат исполнения приведенного кода двумя процессами зависит от относительного порядка исполнения отдельных операций в этих процессах:

Таблица 2.1: Исполнение 1

Процесс 1	Процесс 2
from.get: 100	
to.get: 100	
from.set: 90	
	from.get: 90
	to.get: 100
	from.set: 80
to.set: 110	
	to.set: 110
Итог: from = 80, to = 110	

Таблица 2.2: Исполнение 2

Процесс 1	Процесс 2
from.get: 100	
to.get: 100	
	from.get: 100
	to.get: 100
	from.set: 90
from.set: 90	
to.set: 110	
	to.set: 120
Итог: from = 90, to = 120	

Видно, что в первом исполнении суммарное число денег на банковских счетах **from** и **to** уменьшилось, а во втором увеличилось, в то время как при исполнении на одном процессе оно не меняется. Данный пример показывает, что состояние гонки может появляться и в хорошо синхронизированном коде, в котором отсутствуют гонки на данных. Для рассуждения о программах, которые не подвержены таким проблемам, нам понадобится ввести понятия моделей согласованности, о которых речь пойдет далее.

### 2.1.3 Взаимная блокировка

Ещё одной частой причиной некорректного поведения конкурентных программ является состояние *взаимной блокировки*, при котором каждый процесс находится в ожидании совершения какого-то действия (отправки сообщения, отпущения блокировки) другим процессом. Система, находящаяся в таком состоянии, не делает прогресса.

Взаимная блокировка определяется одновременным выполнением следую-

щих условий [7]:

- Процессы требуют эксклюзивного владения ресурсами.
- Процессы, владеющие ресурсами, также ждут возможности завладеть некоторыми дополнительными ресурсами.
- Блокировка ресурса может быть отпущена только тем процессом, который им владеет в данный момент.
- В системе существует замкнутая цепь процессов, таких, что каждый процесс из цепи владеет одним или несколькими ресурсами, которые также необходимы следующему процессу в цепи.

Для наглядности рассмотрим пример:

```
1  val lock1 = new Object
2  val lock2 = new Object
3  Future {
4      lock1.synchronized {
5          lock2.synchronized()
6      }
7  }
8  Future {
9      lock2.synchronized {
10         lock1.synchronized()
11     }
12 }
```

Листинг 2.3: Пример взаимной блокировки

В зависимости от системного планировщика приведенная программа может как завершаться, так и повисать навечно в случае возникновения состояния взаимной блокировки, когда процесс первого блока *Future* не успевает захватить блокировку на объект *lock2* прежде процесса второго блока *Future*.

## 2.2 Модели согласованности

Все рассмотренные нами проблемы обладают общим свойством – они проявляются не всегда, а только при стечении определенных обстоятельств, не подконтрольных программисту, таких как состояние процессорных кешей и результат работы системного планировщика. Такое непостоянство, а также большое мест в коде, которые могут вызывать проблемы, делает сложным воспроизведение и исправление ошибок.

Поэтому была разработан формализм *моделей согласованности*, который вводит свойства корректности всех конкурентных исполнений некоторого кода, а также дает возможность рассуждать о композиции этих свойств при объединении корректных по отдельности участков кода.

В этом разделе мы рассмотрим несколько широко применяемых моделей согласованности, таких как *последовательная согласованность* и *линеаризуемость*.

### 2.2.1 Последовательная согласованность

Говорят, что конкурентное исполнение является *последовательно согласованным* (англ. *sequentially consistent*), если существует последовательное исполнение с таким же результатом, в котором сохранялся бы относительный порядок операций каждого отдельного процесса. Участок кода называют последовательно согласованным, если в нем не возможны состояния взаимной блокировки, и все его конкурентные исполнения последовательно согласованы. [8]

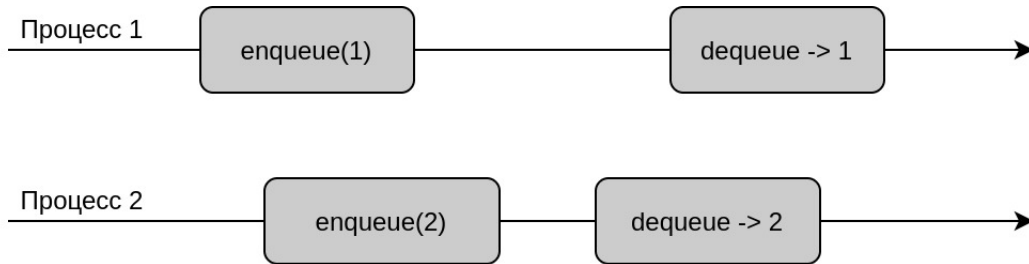
Рассмотрим это понятие на примере. Пусть есть структура данных, которая поддерживает семантику “первым пришел – первым ушел” при исполнениях на одном процессе. Пусть она имеет следующий интерфейс:

```
1  trait Queue {  
2      def enqueue(e: Int): Unit  
3      def dequeue: Int
```

## Листинг 2.4: Интерфейс очереди

Если ее реализация утверждает, что она последовательно согласованна, то она не должна допускать подобных исполнений:

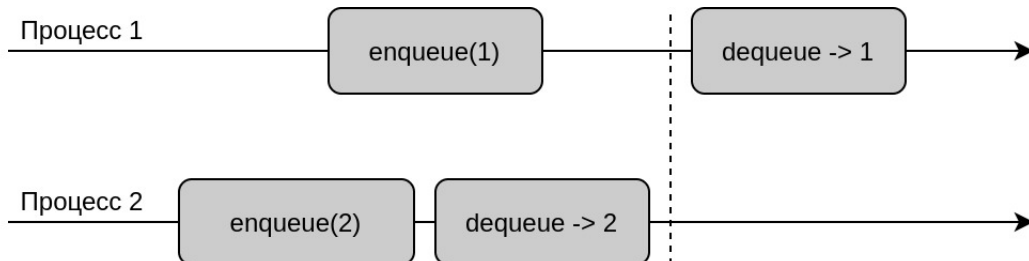
Рис. 2.1: Последовательно не согласованное исполнение



В данном случае нарушается требование существования исполнения на одном процессе, в котором операция *dequeue* вернула бы единицу дважды.

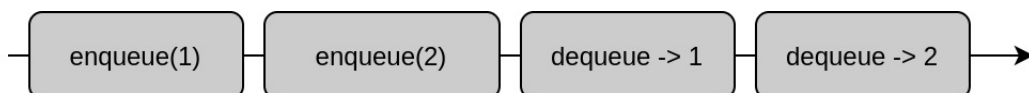
Однако подобные исполнения:

Рис. 2.2: Последовательно согласованное исполнение



допускаются, так как в данном случае все операции можно упорядочить в линейную историю, которая подчиняется спецификации объекта и сохраняет относительный порядок операций каждого из процессов:

Рис. 2.3: Объясняющее последовательное исполнение

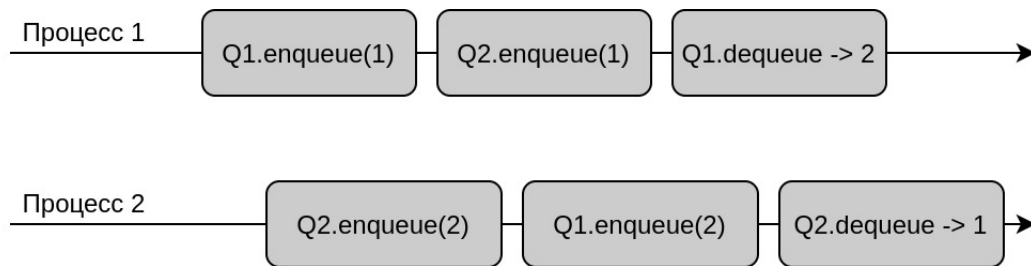


Корректность конкурентного исполнения, приведенного на рисунке 2.2, может показаться контр-интуитивной, поскольку операция *dequeue -> 2* заверши-

лась раньше, чем началась операция *dequeue* -> 1, в отличие от объясняющего последовательного исполнения на рисунке 2.3.

Также стоит отметить, что результат композиции последовательно согласованных объектов может не являться последовательно согласованным. Рассмотрим некоторую конкурентную историю для двух очередей *Q1* и *Q2*:

Рис. 2.4: Композиция последовательно согласованных объектов



Для каждой из очередей по отдельности можно составить объясняющие последовательные истории, однако для всего исполнения в данном случае этого сделать нельзя.

Более строгой моделью согласованности, которая учитывает временной порядок операций, а также обладает свойством композиции, является *линеаризуемость*.

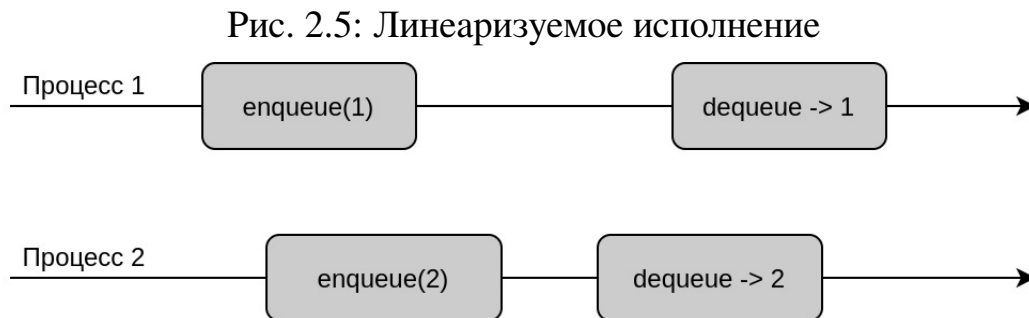
## 2.2.2 Линеаризуемость

Конкурентное исполнение называется *линеаризуемым* (англ. *linearizable*), если существует корректное с точки зрения спецификации последовательное исполнение, в котором сохранен относительный порядок не пересекающихся во времени операций. Участок кода называют линеаризуемым, если в нем не возможны состояния взаимной блокировки, и все его конкурентные исполнения линеаризуемы. Поскольку операции, исполняемые одним и тем же процессом, не пересекаются во времени, линеаризуемость подразумевает последовательную согласованность и является более сильным свойством. [9]

Согласно определению, последовательно согласованное исполнение, изображенное на рисунке 2.2, не является линеаризуемым, поскольку не существует

последовательной истории, которая одновременно и удовлетворяла бы спецификации “первый пришел – первый ушел”, и сохраняла бы порядок непересекающихся во времени операций *dequeue* -> 2 и *dequeue* -> 1.

Однако конкурентные операции по-прежнему могут быть упорядочены произвольным образом в объясняющем последовательном исполнении, поэтому такое исполнение линеаризуемо:



Его линеаризация приведена на рисунке 2.3

Линеаризуемость, в отличие от последовательной согласованности, является композирующимся свойством. [9] Это означает, что любое конкурентное исполнение кода, состоящего из операций над некоторыми объектами (например, структурами данных) линеаризуемо, если и только если каждый из этих объектов линеаризуем по отдельности. Это свойство очень полезно, так как позволяет выделять некоторые “строительные блоки”, облегчая рассуждения о поведении более сложных участков кода в конкурентной среде.

Данная работа фокусируется на рассмотрении последовательной согласованности и линеаризуемости, поскольку это наиболее часто используемые свойства. Однако стоит отметить, что существуют и применяются на практике и другие модели согласованности, такие как *статическая* (англ. *quiescent*) консистентность [10], *причинная* (англ. *causal*) консистентность [11] и *квази-линеаризуемость* (англ. *quasi-linearizability*) [12].

# **Тестирование моделей согласованности**

## **3.1 Алгоритмическая сложность тестирования**

## **3.2 Алгоритмы тестирования**

### **3.2.1 Последовательная согласованность**

### **3.2.2 Линеаризуемость**

### **3.2.3 Ослабленная линеаризуемость**

## **3.3 Разработка требований к библиотеке**

### **3.3.1 Интерфейс**

### **3.3.2 Конфигурация**



# **Реализация библиотеки**

## **4.1 Интерфейс**

## **4.2 Генерация тестовых сценариев**

## **4.3 Запуск тестовых сценариев**

## **4.4 Валидация результатов исполнения**

## **4.5 Генерация отчета тестирования**

# Выводы

# Литература

- [1] J. Erikson et al. Effective data-race detection for the kernel. *Microsoft Research*, 2010.
- [2] J. Dean. Latency numbers every programmer should know.
- [3] K. Serebryany. Threadsanitizer – data race detection in practice. 2009.
- [4] Jep: Java thread sanitizer.
- [5] J. Regehr. Race condition vs. data race, 2011.
- [6] S. Carr et al. Race conditions: A case study. 2001.
- [7] E. Coffman et al. System deadlocks. 1971.
- [8] L. Lamport. How to make a correct multiprocess program execute correctly on a multiprocessor. 1979.
- [9] M. Herlihy. Linearizability: a correctness condition for concurrent objects. 1990.
- [10] N. Shavit. Counting networks. *Journal of the ACM* 41(5), 1994.
- [11] M. Ahamad et al. Causal memory: Definitions, implementation and programming. *Technical Report GIT-CC-93/55*, 1994.

- [12] A. Yehuda et al. Relaxed consistency for improved concurrency. *Principles of distributed systems. Lecture notes in Computer Science*, 2010.