# 操作系统

## 进程、线程、协程

进程是系统进行资源调度和分配的基本单位，每个进程都有独立的地址空间用来保存处理执行的代码、变量、动态内存、调用指令等等。

进程有三个状态：

1. 就绪：等待处理的器的调度。就绪进程可以按照多个优先级来划分队列，如果进程由于时间片用完就进入低优先级队列。由I/O操作完成进入高优先及队列。进程创建之后先进入就绪状态。
2. 运行：进程占用处理器资源。
3. 等待：进程等待某种资源，在未得到资源之前无法继续执行。等待态又称为阻塞态或睡眠态。进程进入等待态之后就会让出处理器资源，当获取到等待的资源时，会产生一个中断使得操作系统唤醒在等待态中的进程。

线程是操作系统进行运算调度的最小单位。同一个进程的多个线程共享进程的资源。

协程类似多线程，及在执行一个任务的时候可以中断，转而去执行其他的任务，在适当的时候再回来继续执行中断的任务。但是协程是一个线程而不是多个线程。

协程比多线程效率更高，协程不会有多线程切换的开销，而且由于协程是单线程，不需要引入锁或类似机制来进行数据保护。

## 二、进程线程的API

创建进程fork

fork执行一次返回两次。在父进程中返回的是子进程的id，在子进程中返回的是0。如果返回-1则表示创建子进程失败。

pid\_t wait(int \*status)

进程一旦调用wait就会阻塞自己，wait自动检查是否有僵尸子进程，如果有的话wait会将这个子进程销毁并返回，否则就会一直阻塞。status用来保存被收集进程的一些状态，如果不需要则传入NULL。只要有一个子进程退出，wait就会返回。

pid\_t waitpid(pid\_t pid, int \*status, int options)

该函数的作用和wait函数是一样的，只是提供了更多的参数能够让使用者根据需要进行使用。

pid > 0，等待指定pid的进程退出，不管其他进程是否退出，只要指定的pid没有退出就一直等。

pid = 0，等待同一个进程组中的任意子进程退出。

pid = -1，作用和wait完全一样。

pid < -1，等待指定进程组的任意子进程退出，进程组的id等于pid的绝对值。

linux支持的options有两个WNOHANG和WUNTRACE，两个可以同时使用。

WNOHANG会让waitpid在即使没有进程退出的情况下返回，不会像wait一样一直阻塞。

创建线程

int pthread\_create(pthread\_t \*thread, const pthread\_arrt\_t \*attr, (void \*)(\* start\_rtn)(void\*), void \*arg);

返回0表示线程创建成功，创建失败则返回错误号。

第一个参数是创建好的线程标识符。

第二个参数用来设置线程属性，如果传入NULL，则使用默认属性。

1. 四个参数则是线程的回调函数以及回调函数的参数。

终止线程

int pthread\_cancel(pthread\_t thread);

thread就对应上面pthread\_create的第一个参数，一个线程可以调用pthread\_cancel终止同进程内的另一个线程。返回值0为成功，失败返回错误码。

void pthread\_exit(void \*retval);

线程调用pthread\_exit终止自己。参数一般传入空指针。

线程等待

void thread\_join(pthread\_t thread, void \*retval);

当前线程挂起等待目标线程thread终止。

僵尸进程：一个进程使用fork创建子进程，如果子进程退出，而父进程并没有调用wait或waitpid获取子进程的状态信息，那么子进程的进程描述符仍然保存在系统中。这种进程称之为僵死进程。

孤儿进程：父进程先于子进程退出，子进程被pid等于1的init进程收养，并有init进程完成其状态收集工作。

## 三、进程间通信

管道：半双工、有固定的写端和读端。

消息队列：内核中的消息链表，通过ID来标识一个消息队列。消息队列独立于收发进程，进程结束消息队列及其内容不会删除。消息队列里的消息可以按条件查询，不一定要按顺序读取。

// 创建或打开消息队列：成功返回队列ID，失败返回-1

int msgget(key\_t key, int flag);

// 添加消息：成功返回0，失败返回-1

int msgsnd(int msqid, const void \*ptr, size\_t size, int flag);

// 读取消息：成功返回消息数据的长度，失败返回-1

int msgrcv(int msqid, void \*ptr, size\_t size, long type,int flag);

// 控制消息队列：成功返回0，失败返回-1

int msgctl(int msqid, int cmd, struct msqid\_ds \*buf);

信号

共享内存

socket

## 四、线程间数据同步

1、锁

读写锁

互斥锁

自旋锁

2、信号量

3、条件变量

## 五、进程调度策略

1、先进先出

先进入就绪队列的进程先被调度。

1. 短进程优先

选出CPU执行期最短的进程进行调度。

1. 时间片轮转

将一定的cpu时间分配给队列中的进程，均匀使用。

## 六、用户态内核态

内核态：控制计算机的硬件资源，提供程序运行所需环境。

用户态的程序不能直接操作访问操作系统内核数据结构和程序。

用户态切换到内核态的三种方式：

1、系统调用：用户态进程主动要求切换到内核态的一种方式，用户态进程通过系统调用申请使用操作系统提供的服务程序完成工作。而系统调用的机制其核心还是使用了操作系统为用户特别开放的一个终端来实现，例如Linux的int 80h终端

2、异常：当CPU在执行运行在用户态下的程序时，发生了某些不可知的异常，这时会触发由当前运行进程切换到处理此异常的内核相关程序中，也就转到了内核态，比如缺页异常

3、外围设备的中断：当外围设备完成用户请求的操作后，会向cpu发出相应的中断信号，这时CPU会暂停执行下一条即将要执行的指令转而去执行与中断信号对应的处理程序，

如果先前执行的执行时用户态下的程序，那么这个转换的过程自然也就发生了由用户态到内核态的切换。比如硬盘读写操作完成，系统会切换到硬盘读写的中断处理程序中执行后续操作等

系统调用本质也是一种中断。外围设备的中断叫硬中断，系统调用属于软中断。

## 七、死锁

两个或多个进程无限期的阻塞、相互等待的一种状态。

产生条件：

1、互斥：一个资源一次只能被一个进程使用。

2、占有并等待：一个进程占有一个资源，同时等待另一个资源。而这个资源为其他进程占有。

3、不抢占：一个进程只能等待其他进程释放资源，而不能主动抢占该资源。

4、循环等待：若干进程之间形成一种头尾相接的环形等待资源关系。