

计算机操作系统

Operating Systems

田卫东

March, 2014

第2章 进程管理

2.1 进程的基本概念

内存

0

程序B

程序A

max

磁盘

A.exe

B.exe

A.c

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    printf("hello world");
    return 0;
}
```

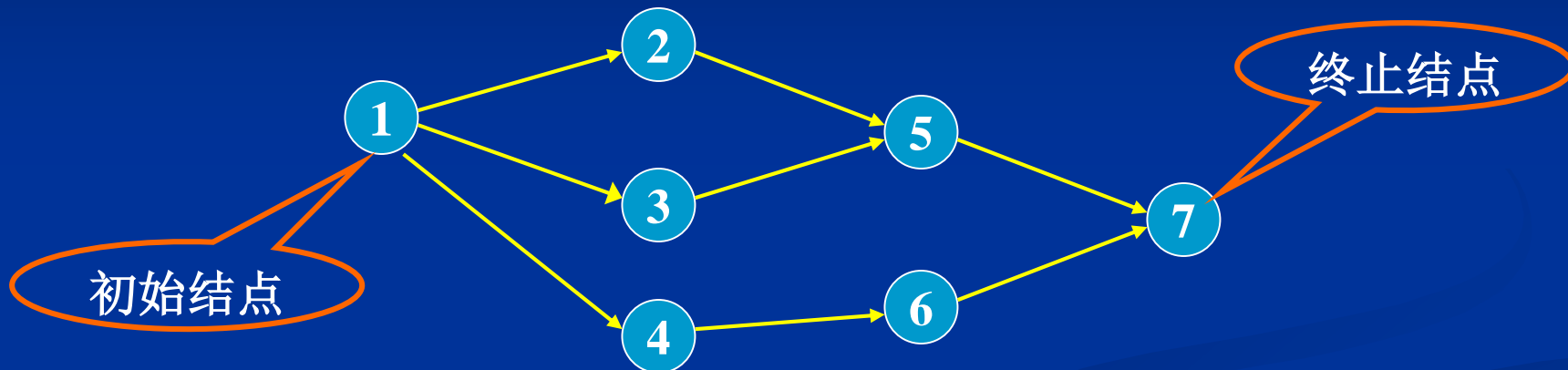
B.c

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    scanf("%d", &r );
    double a = r*r*3.14;
    printf("area=%f", a );
    return 0;
}
```

2.1 进程的基本概念

2.1.1 前趋图

前趋图：用于描述实体(进程、程序段)之间执行次序的DAG。



结点：代表一条语句，一段程序或一个进程

有向边：两结点之间存在的先后次序关系→

→ = { (Pi,Pj) | Pi must complete before Pj may start }

实例(上图):

$P = \{ P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7 \}$

→ = { (P1,P2), (P1,P3), (P1,P4), (P2,P5), (P3,P5), (P4,P6), (P5,P7), (P6,P7) }

2.1 进程的基本概念

2.1.2 程序的顺序执行

(1) 顺序执行的基本概念

■程序段级顺序执行

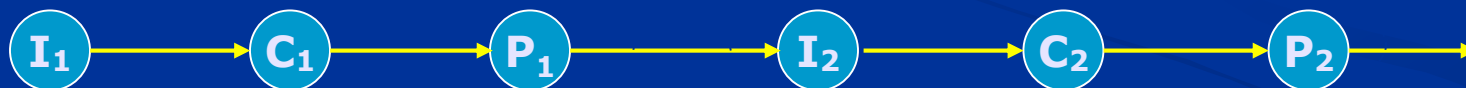
□输入程序段: I

□计算程序段: C

□打印程序段: P



■程序级顺序执行



■语句级顺序执行

S1: $a := x + y$

S2: $b := a - 5$

S3: $c := b + 1$



(2) 顺序执行的特征

■顺序性

处理机严格按照程序规定的顺序执行程序

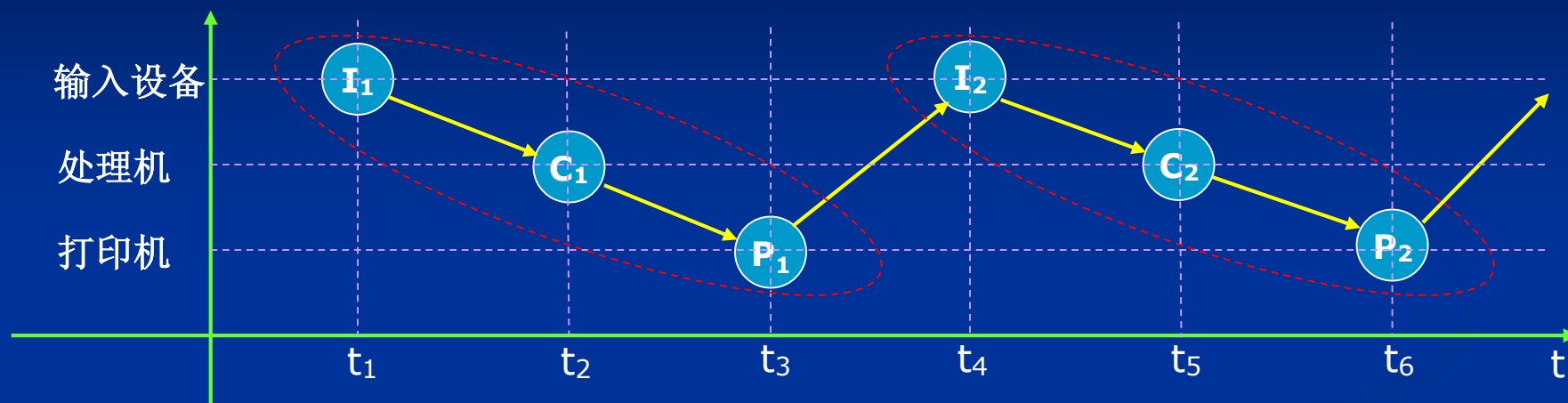
■封闭性

程序独占全机资源，不受其他程序的影响

■可再现性

程序执行结果 = 初始条件 + 执行时的环境

(3) 顺序执行存在的问题



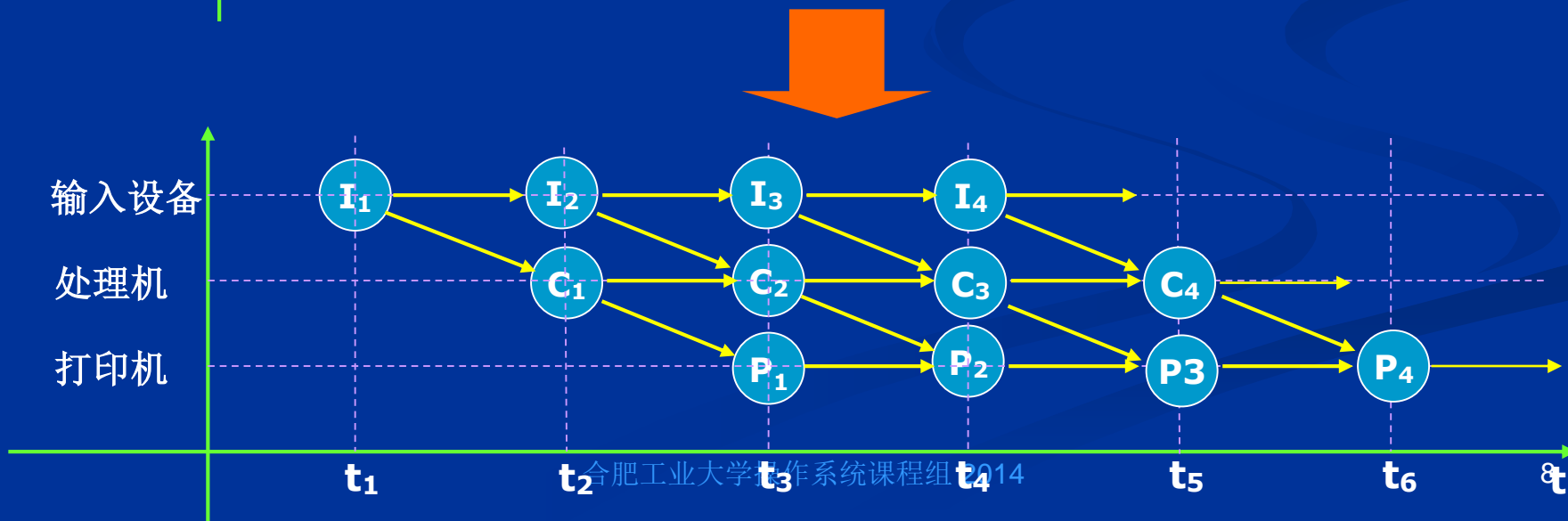
■ 存在的问题

- 整体资源利用率低
- 单位时间内算题量少

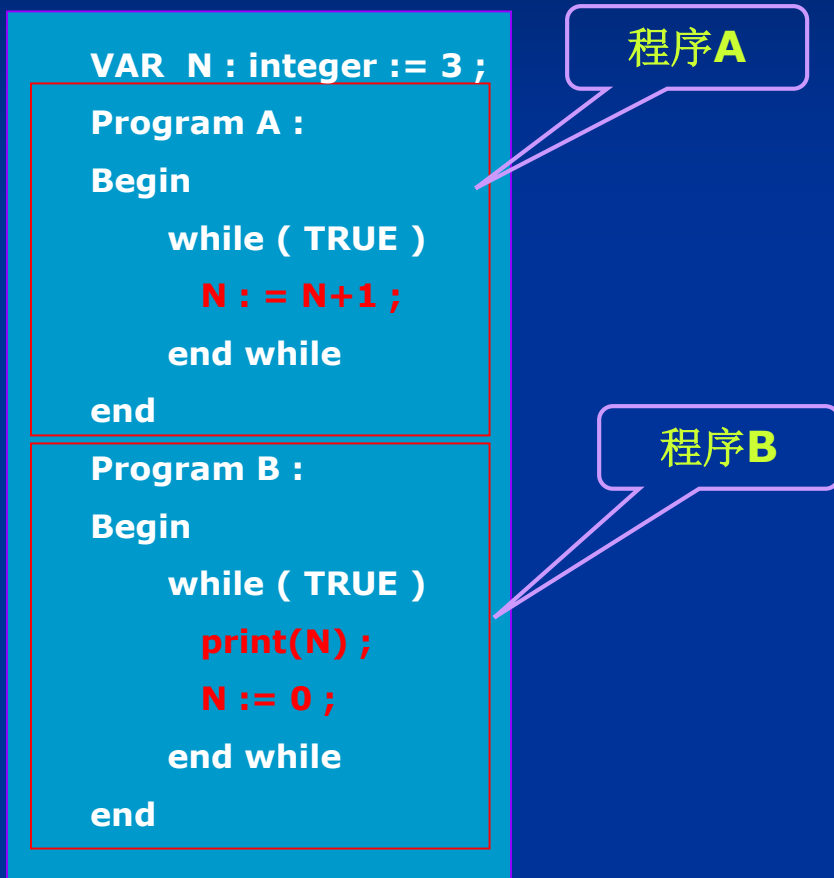
2.1 进程的基本概念

2.1.3 程序的并发执行

(1) 并发执行的基本概念：多道程序设计技术



(2) 并发执行的问题



语句执行顺序: 程序B打印结果

N := N + 1 ;
print(N); → 4
N:=0;

print(N);
N := 0; → 3
N := N + 1

print(N);
N:=0; → 3 0
print(N);

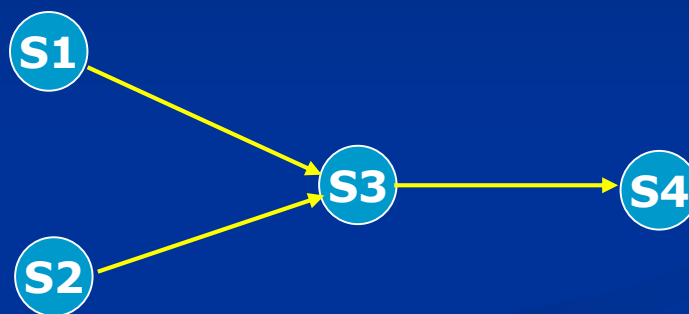
N := N + 1
N := N + 1 → ?
N := N + 1
...
print(N);
N:=0

结论: 程序B因为受到程序A的影响, 运行结果出现了不可再现性, 即结果不定。

(3) 什么条件下，允许程序的并发执行？

■请研究下面典型程序段的并发执行：

S1: **a := x + 2**
S2: **b := y + 1**
S3: **c := a + b**
S4: **d := c + 6**



(4) 并发执行的特征

■ 间断性

由于资源的共享，程序执行具有“执行-暂停-执行”的特点

■ 失去封闭性

程序不再独占全机资源，运行受到其他程序的影响

■ 不可再现性

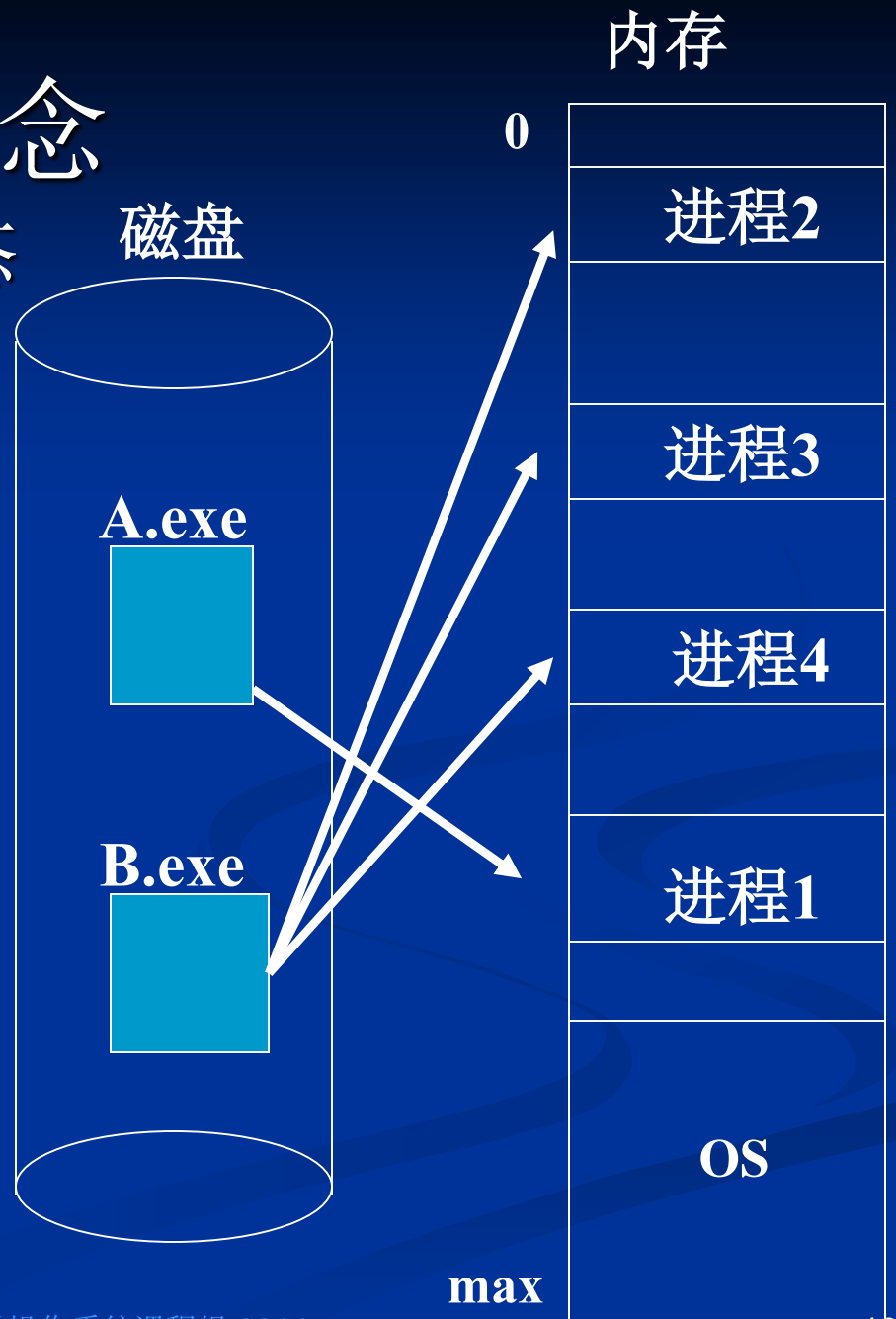
程序执行结果受其他程序的影响，结果不定

2.1 进程的基本概念

2.1.4 进程的特征与状态

(1) 进程概念的产生

- 在多道程序环境下，程序的并发执行代替了程序的顺序执行，程序的活动不再处于封闭系统中，从而出现了许多新特征。为此人们引入了新概念——进程



(2) 进程的特征

■历史上出现过的对进程的一些描述

- 程序在处理器上的一次执行过程;
- 可以和别的计算并行执行的计算;
- 进程是程序在一个数据集合上运行的过程, 是系统进行资源分配和调度的一个独立单位;
- 是一个具有一定功能的程序, 是关于某个数据集合的一次运行活动。

(2) 进程的特征

■ 动态性

是程序的一次执行过程，因而是动态的。

■ 并发性

引入进程就是为了和其他程序并发执行，提高资源利用率。

■ 独立性

能独立运行的基本单位，也是资源分配和调度的基本单位。

■ 异步性

进程以各自独立的、不可预知的速度向前推进。

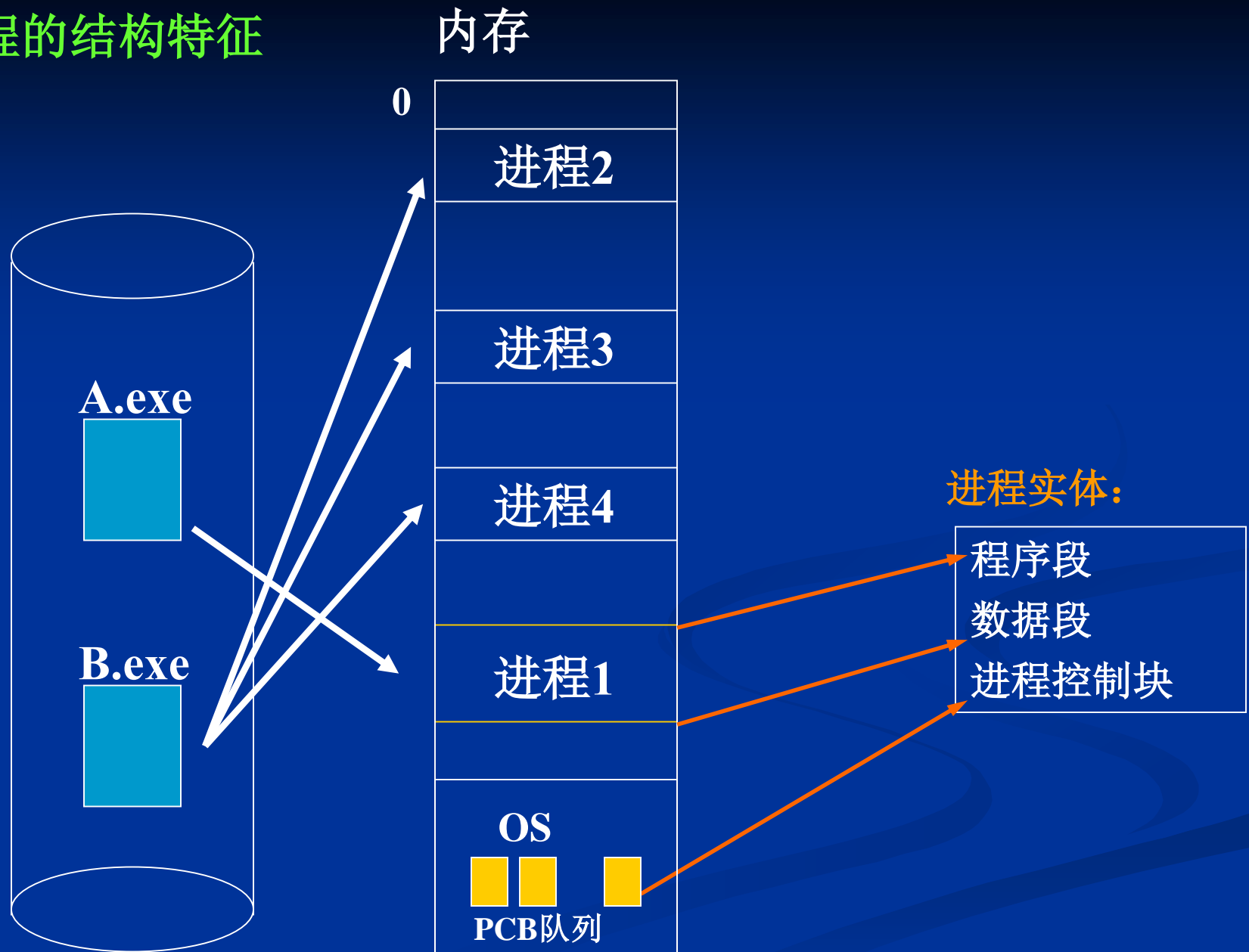
■ 结构特征

程序段

数据段

进程控制块（PCB）

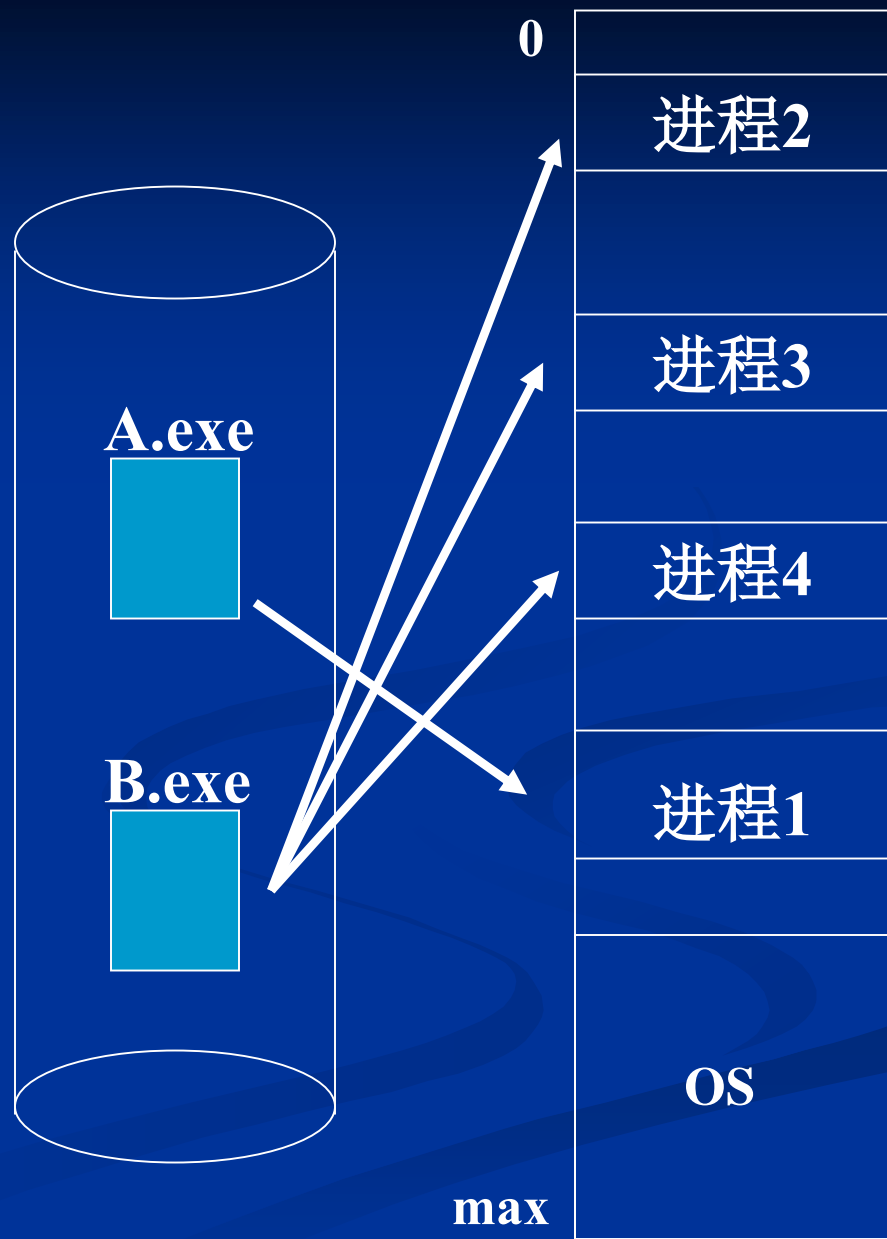
■ 进程的结构特征



(3) 进程的定义

进程(Process)的定义:

进程实体的运行过程，是系统进行资源分配和调度的独立单位。



(4) 进程的三种基本状态

■ 进程基本状态

1) 就绪(Ready)状态

进程已经获得除处理机之外的所有资源，一旦获得处理机就可以立即执行；

2) 执行(Running)状态

一个进程已获得了必要的资源，正在处理机上运行；

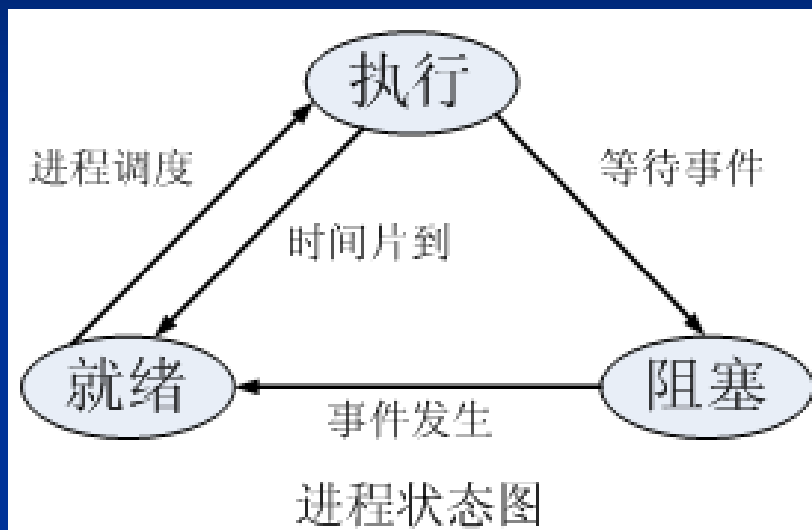
3) 阻塞(Block)状态

正在执行的进程，由于发生某事件而暂停无法继续执行，（如等待I/O、数据到达）

■ 进程并非固定处于某种状态，其状态会随着自身的运行和外界条件的变化而变化。

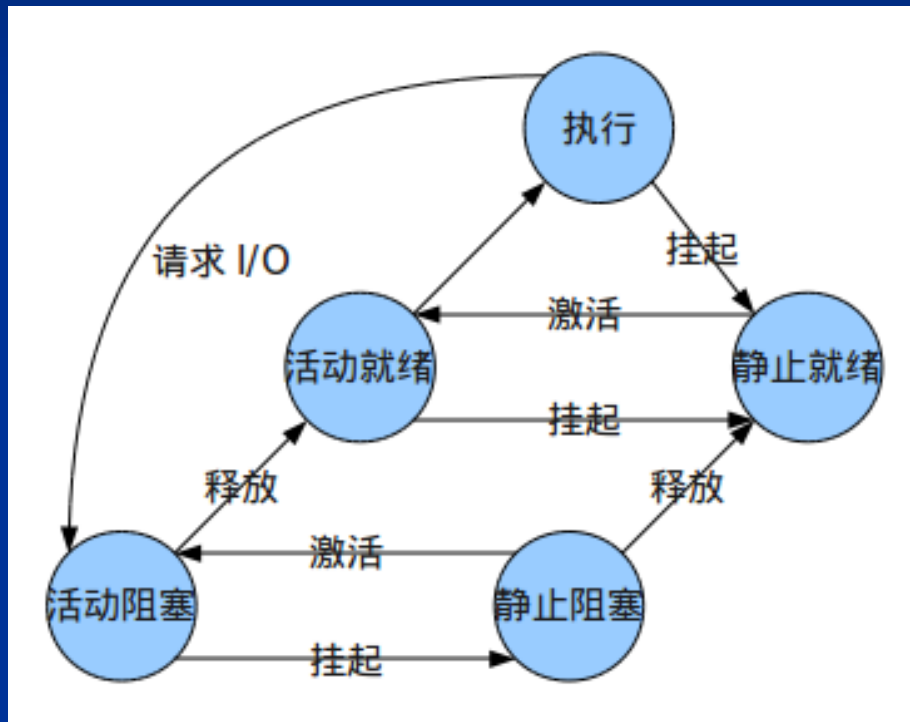
(4) 进程的三种基本状态

■ 进程基本状态之间的转化



(4) 进程的三种基本状态

■ 引入挂起状态的进程状态转化

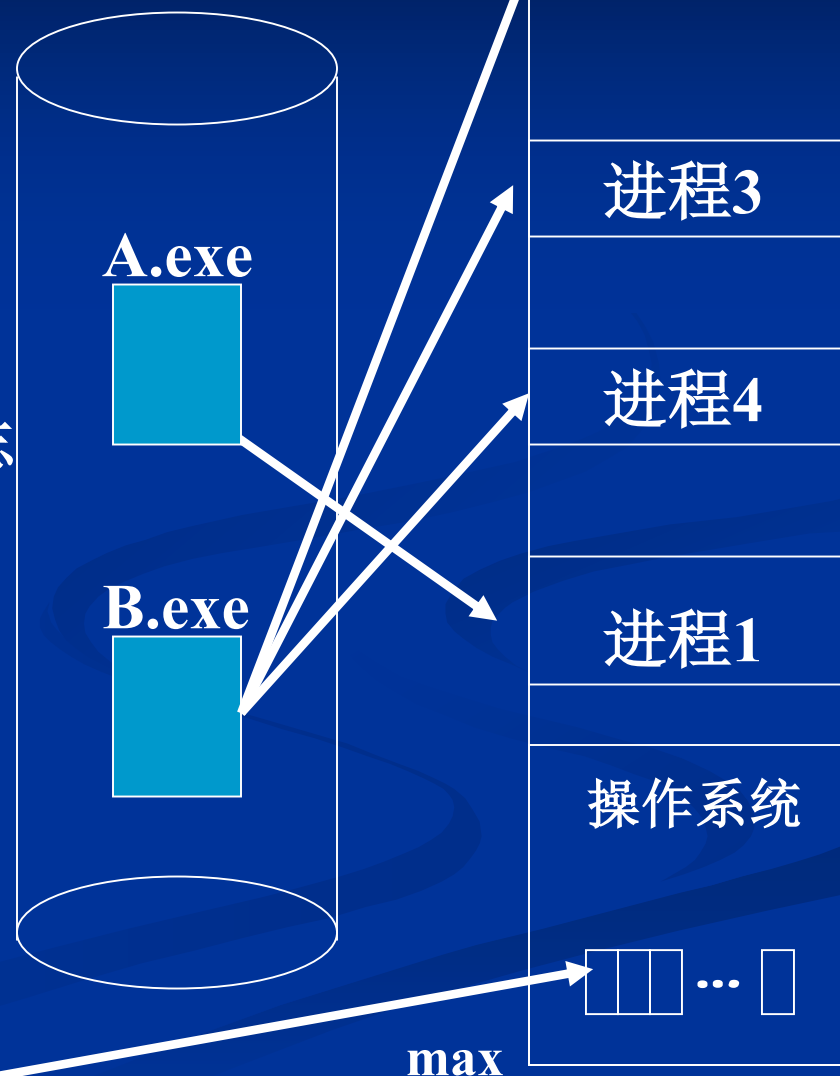


2.1 进程的基本概念

2.1.5 进程控制块

(1) 进程控制块基本概念

- Process Control Block, PCB
- OS管理进程的数据结构
- 进程控制块是进程存在的唯一标志
- 进程控制块位置：操作系统内核



PCB队列

(2) 进程控制块的内容

- 进程标志符
- 处理机状态
- 进程调度信息
- 进程控制信息

进程名
当前状态
优先数
现场保留区
指示处于同一状态进程的链 指针
资源清单
进程起始地址
家族关系
其他

(b) 进程控制块的基本内容

```

/*
*****
*
* TASK CONTROL BLOCK
*
*****
*/

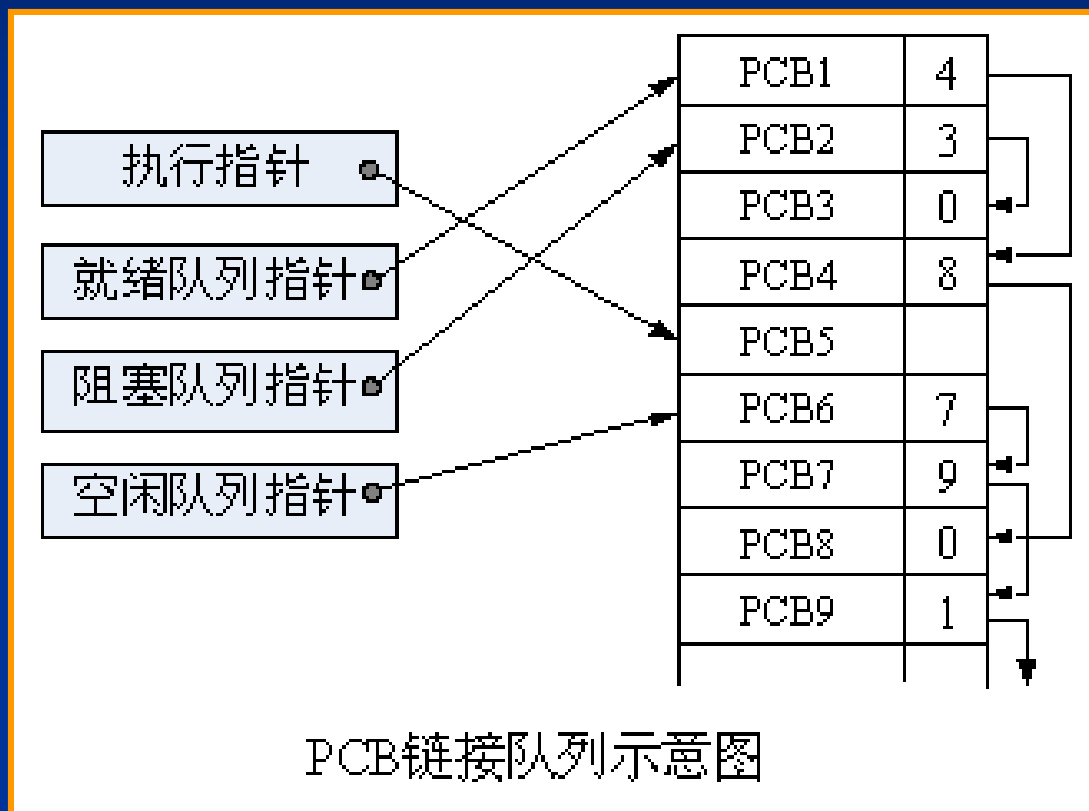
typedef struct os_tcb {
    OS_STK      *OSTCBStkPtr;          /* Pointer to current top of stack */
/*
    OS_STK      *OSTCBStkBottom;       /* Pointer to bottom of stack */
    INT32U      OSTCBStkSize;          /* Size of task stack (in bytes) */
    INT16U      OSTCBOpt;              /* Task options as passed by OSTaskCreateExt() */
    INT16U      OSTCBId;               /* Task ID (0..65535) */
*/
    struct os_tcb *OSTCBNext;          /* Pointer to next TCB in the TCB list */
    struct os_tcb *OSTCBPrev;          /* Pointer to previous TCB in the TCB list */
/*
    OS_EVENT     *OSTCBEvtPtr;         /* Pointer to event control block */
*/
    void         *OSTCBMsg;            /* Message received from OSMBboxPost() or OSQPost() */
/*
    INT16U      OSTCBDly;              /* Nbr ticks to delay task or, timeout waiting for event */
    INT8U      OSTCBStat;              /* Task status */
    INT8U      OSTCBPrio;              /* Task priority (0 == highest, 63 == lowest) */
/*
    INT8U      OSTCBX;                 /* Bit position in group corresponding to task priority (0..7) */
    INT8U      OSTCBY;                 /* Index into ready table corresponding to task priority */
    INT8U      OSTCBBitX;              /* Bit mask to access bit position in ready table */
    INT8U      OSTCBBitY;              /* Bit mask to access bit position in ready group */
*/
    BOOLEAN     OSTCBDelReq;           /* Indicates whether a task needs to delete itself */
} OS_TCB;

/*$PAGE*/
/*
*****
*
* GLOBAL VARIABLES
*
*****
*/

```

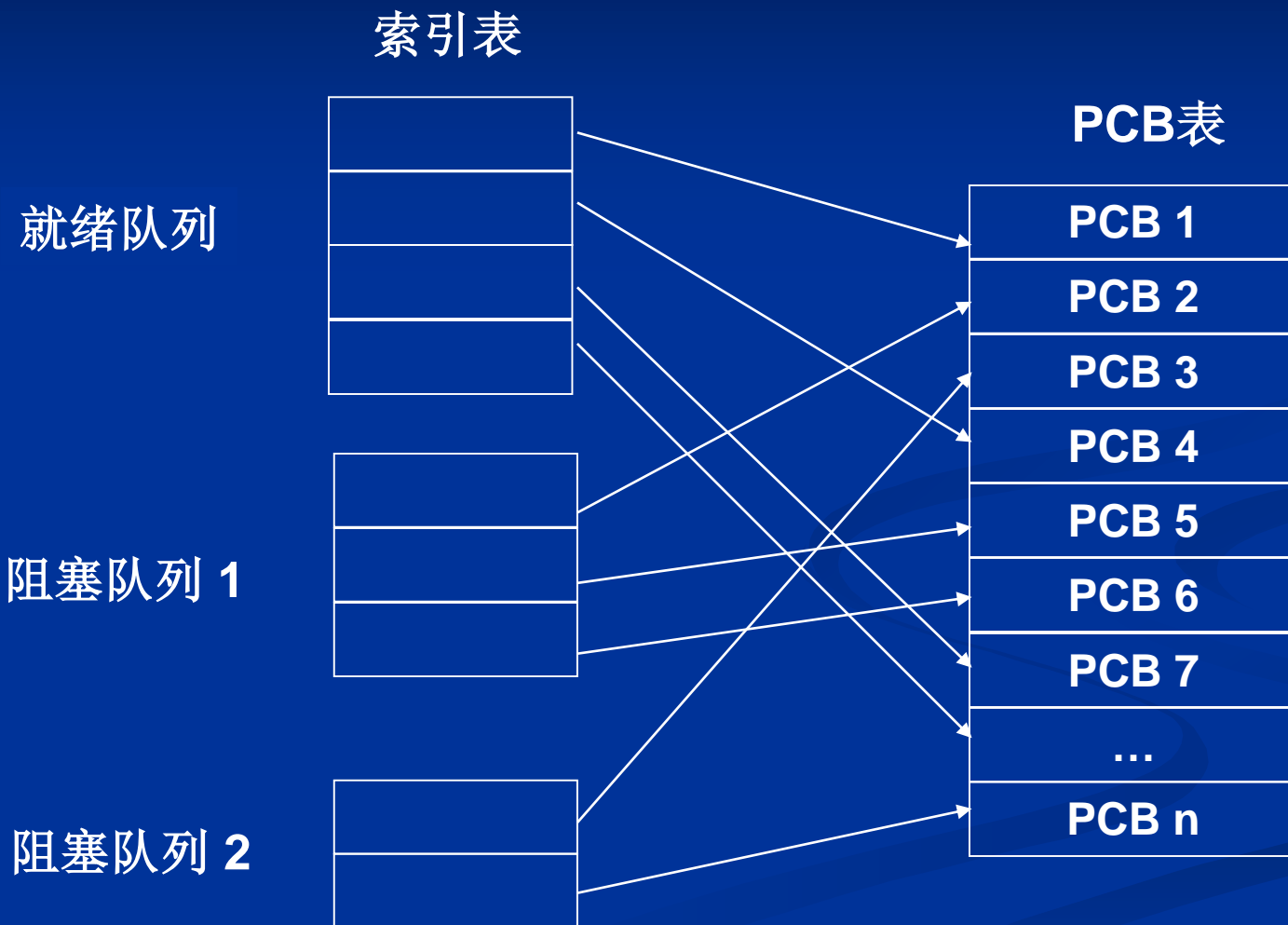
(3) 进程控制块的组织形式

■ 链接方式



(3) 进程控制块的组织形式

■ 索引方式



2.2 进程控制

2.2.1 进程的创建和撤消

(1) 进程的创建

■ 引起进程创建的事件

□ 用户登录

□ 作业调度

□ 提供服务

例如：提供打印服务

□ 应用请求

例如：程序自行创建

■ 进程创建原语

`create()`

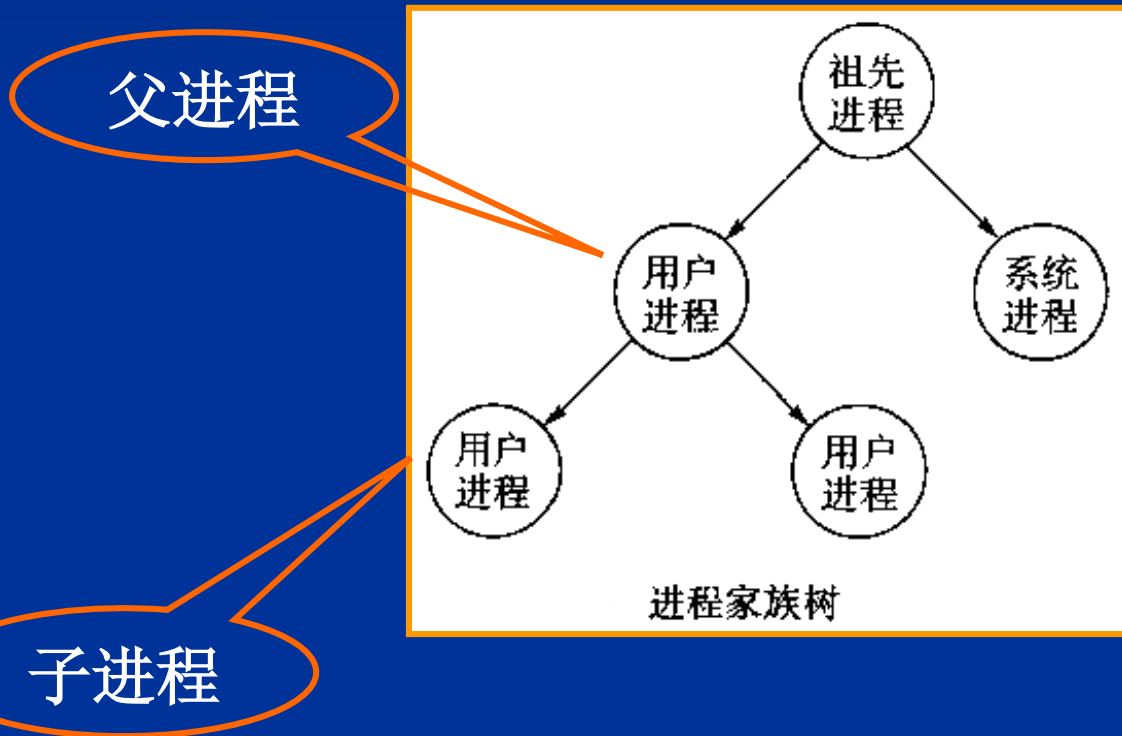
■ 创建进程的流程：



(1) 进程的创建

■ 进程图(树)：

体现进程的创建关系。



(2) 进程的撤消(终止)

■ 引起进程撤消的事件

- 正常结束
- 异常结束
- 外界干预

■ 进程撤消原语

`exit()`

■ 撤消进程的流程:

- ① 根据被终止进程的标识符, 从 **PCB** 集合中检索出该进程的 **PCB**, 从中读出该进程的状态。
- ② 若被终止进程正处于执行状态, 应立即终止该进程的执行, 并置调度标志为真, 用于指示该进程被终止后应重新进行调度。
- ③ 若该进程还有子孙进程, 还应将其所有子孙进程予以终止, 以防他们成为不可控的进程。
- ④ 将被终止进程所拥有的全部资源, 或者归还给其父进程, 或者归还给系统。
- ⑤ 将被终止进程 (它的 **PCB**) 从所在队列 (或链表) 中移出, 等待其他程序来搜集信息。

2.2 进程控制

2.2.2 进程的阻塞与唤醒⁰

(1) 进程的阻塞

■ 引起进程阻塞的事件

- 请求系统服务
- 请求操作
- 等待数据、资源
- 等待工作任务

■ 进程阻塞原语

block()

◆ 进程自己阻塞自己

■ 阻塞原理



(2) 进程的唤醒

■ 引起进程唤醒的事件

- 允许系统服务
- 允许操作
- 数据、资源到达
- 工作任务到达

■ 进程唤醒原语

wakeup()

◆ 被别的进程唤醒

■ 唤醒原理



2.2 进程控制

2.2.2 进程的挂起与激活

(1) 进程的挂起

■ 引起进程挂起的事件

- 调试系统
- 暂停程序执行

■ 进程挂起原语

`suspend()`

(2) 进程的激活

■ 引起进程激活的事件

- 调试系统结束
- 程序继续执行

■ 进程激活原语

`activate()`