

# Programowanie Współbieżne w C++

## (Praktyczne Aspekty Rozwoju Oprogramowania)

Michał Orynicz

Piotr Uść

*autorzy:*

*Bartek 'BaSz' Szurgot*

*Damian Bogel*

Nokia Wrocław

6 maja 2021

- 1 Wprowadzenie
- 2 Podstawowa obsługa wątków
- 3 Mutex i zmienna warunkowa
- 4 Future/Promise
- 5 Co dalej?
- 6 Zakończenie

# Część 1

- 1 Wprowadzenie
- 2 Podstawowa obsługa wątków
- 3 Mutex i zmienna warunkowa
- 4 Future/Promise
- 5 Co dalej?
- 6 Zakończenie

# Założenia

- Umiejętność programowania
- Znajomość C++
- Podstawy C++14
- Zdrowy rozsądek
- Otwarty umysł...:)



<http://images.techhive.com/images/idge/imported/imageapi/2014/03/child-with-computer-100257326-primary.idge.jpg>

## Nim zaczniemy...



<https://github.com/piotrusc/paro>

Wprowadzenie

○○●○○○○○

Podstawowa obsługa wątków

○○○○○○○○○○

Mutex i zmienna warunkowa

○○○○○○○○○○○○○○○○

Future/Promise

○○○○○○○○

Co dalej?

○○○○

Zakończenie

○○○○

# Prawo Moore'a

# Prawo Moore'a

## Prawo Moore'a

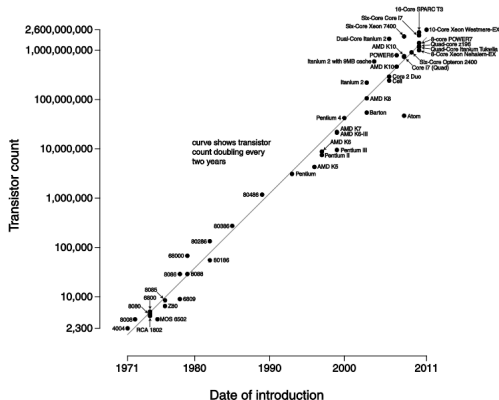
Liczba tranzystorów w procesorze podwaja się co około dwa lata.

# Prawo Moore'a

## Prawo Moore'a

Liczba tranzystorów w procesorze podwaja się co około dwa lata.

## Microprocessor Transistor Counts 1971-2011 & Moore's Law





## Programowanie sekwencyjne

- Na początek klasycznie :)

# Programowanie sekwencyjne

- Na początek klasycznie :)
- Wyliczanie wartości funkcji:

```
1  const auto range = 10.5;
2  const auto eps    = 0.001;
3  for(double x = -range; x <= +range; x += eps)
4      cout << "f(" << x << ")_=_ " << complicatedFunction(x) << endl;
```

# Programowanie sekwencyjne

- Na początek klasycznie :)
- Wyliczanie wartości funkcji:

```
1  const auto range = 10.5;  
2  const auto eps    = 0.001;  
3  for(double x = -range; x <= +range; x += eps)  
4      cout << "f(" << x << ")_=_ " << complicatedFunction(x) << endl;
```

- Ile potrwa wykonywanie programu?
- $t = \frac{2range+1}{eps} t_{func}$
- Gdzie  $t_{func}$  = czas wykonania `complicatedFunction(x)`

# Programowanie sekwencyjne

- Na początek klasycznie :)
- Wyliczanie wartości funkcji:

```
1  const auto range = 10.5;  
2  const auto eps    = 0.001;  
3  for(double x = -range; x <= +range; x += eps)  
4      cout << "f(" << x << ")_=_ " << complicatedFunction(x) << endl;
```

- Ile potrwa wykonywanie programu?
- $t = \frac{2range+1}{eps} t_{func}$
- Gdzie  $t_{func}$  = czas wykonania `complicatedFunction(x)`
- Ile trwa  $t_{func}$ ?
  - 1 mikrosekundę? ( $t = 22ms$ )
  - 1 sekundę? ( $t > 6h$ )
- $t_{func}$  będzie maleć z czasem?

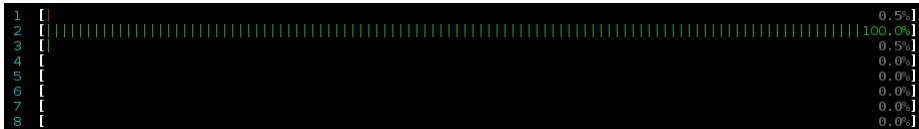
```
1  [||||| 100.0%]
```

## Podgląd wykonania

- Rok 2005:
  - $t_{func} = 100ms$
  - Obciążenie systemu:



- Rok 2015:
  - $t_{func} = 70ms$
  - Obciążenie systemu:



# Podgląd wykonania

- Rok 2005:

- $t_{func} = 100ms$
- Obciążenie systemu:

```
1 [|||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||100.0%]
```

- Rok 2015:

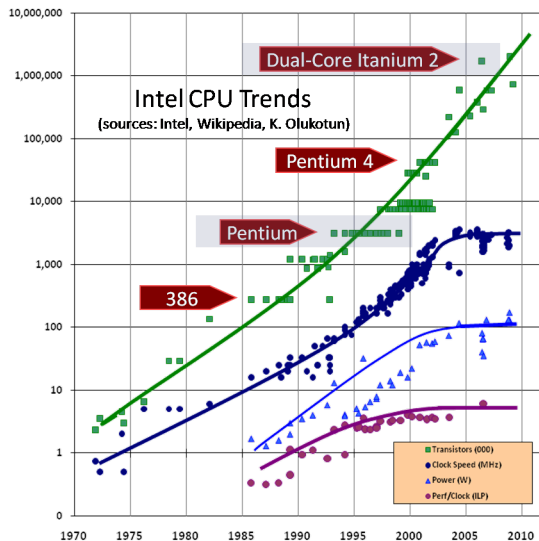
- $t_{func} = 70ms$
- Obciążenie systemu:

```
1 [|||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||0.5%]  
2 [|||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||100.0%]  
3 [|||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||0.5%]  
4 [|||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||0.0%]  
5 [|||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||0.0%]  
6 [|||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||0.0%]  
7 [|||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||0.0%]  
8 [|||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||||0.0%]
```

- Jakie wnioski?

- Przybyło rdzeni
- $\frac{7}{8}$  rdzeni (87.5%) nie robi **nic**!
- Ogromne rezerwy mocy do wykorzystania!

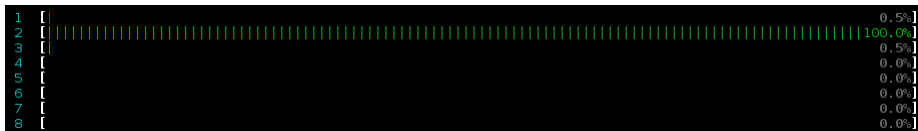
# Prawo Moore'a w praktyce





# Problem

- Obecne obciążenie procesora:

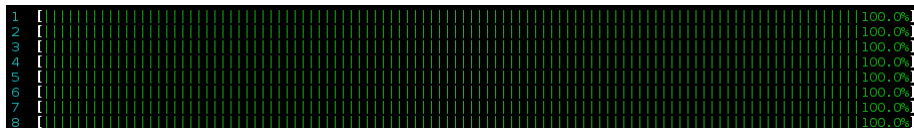


# Problem

- Obecne obciążenie procesora:



- Oczekiwane obciążenie procesora:



- Jak ów cel osiągnąć?
- Napisać program używający wszystkich rdzeni jednocześnie!

## Skrótowo o wątkach

- Wątek (ang. *thread*) vs. proces (ang. *process*)
- Proces może mieć wiele wątków
- Wątek – aka. „lekki proces”

# Skrótowo o wątkach

- Wątek (ang. *thread*) vs. proces (ang. *process*)
- Proces może mieć wiele wątków
- Wątek – aka. „lekki proces”
- Pamięć:
  - Wspólna przestrzeń adresowa
  - Stos (ang. *stack*) – per wątek
  - Sberta (ang. *heap*) – współdzielona

## Skrótowo o wątkach

- Wątek (ang. *thread*) vs. proces (ang. *process*)
- Proces może mieć wiele wątków
- Wątek – aka. „lekki proces”
- Pamięć:
  - Wspólna przestrzeń adresowa
  - Stos (ang. *stack*) – per wątek
  - Stermo (ang. *heap*) – współdzielona
- Czas procesora:
  - Przeznaczony dla wątku
  - Wątek per rdzeń
  - Podlega wywłaszczaniu (ang. *preemption*)
- Współbieżność

# Dlaczego wątki?

- ❶ Maksymalne wykorzystanie krzemu
  - Szybsze obliczenia
  - Oszczędność prądu
    - Szybciej uzyskiwany wynik
    - Przejście w tryb uśpienia
  - Szybka komunikacja
    - Wspólna przestrzeń adresowa wątków
    - Przekazywanie wskaźników
    - Brak konieczności IPC

# Dlaczego wątki?

- ❶ Maksymalne wykorzystanie krzemu
  - Szybsze obliczenia
  - Oszczędność prądu
    - Szybciej uzyskiwany wynik
    - Przejście w tryb uśpienia
  - Szybka komunikacja
    - Wspólna przestrzeń adresowa wątków
    - Przekazywanie wskaźników
    - Brak konieczności IPC
- ❷ Minimalizacja opóźnień
  - Wolne I/O w osobnym wątku
  - Responsywność (GUI)

## Część 2

- 1 Wprowadzenie
- 2 Podstawowa obsługa wątków**
- 3 Mutex i zmienna warunkowa
- 4 Future/Promise
- 5 Co dalej?
- 6 Zakończenie



# Uruchamianie wątku

- `#include <thread>`

# Uruchamianie wątku

- `#include <thread>`

```
1  // foo()
2  std::thread t1(&foo);
3
4  // bar(1, 2)
5  std::thread t2(&bar, 1, 2);
6
7  // someObject.method(1, 2, 3)
8  std::thread t3(&SomeClass::method, someObject, 1, 2, 3);
9
10 // "functor" call
11 std::thread t4([]{ std::cout << "OK!"; });
```

# Uruchamianie wątku

- `#include <thread>`

```
1  // foo()
2  std::thread t1(&foo);
3
4  // bar(1, 2)
5  std::thread t2(&bar, 1, 2);
6
7  // someObject.method(1, 2, 3)
8  std::thread t3(&SomeClass::method, someObject, 1, 2, 3);
9
10 // "functor" call
11 std::thread t4([]{ std::cout << "OK!"; });
```

# Uruchamianie wątku

● `#include <thread>`

```
1  // foo()
2  std::thread t1(&foo);
3
4  // bar(1, 2)
5  std::thread t2(&bar, 1, 2);
6
7  // someObject.method(1, 2, 3)
8  std::thread t3(&SomeClass::method, someObject, 1, 2, 3);
9
10 // "functor" call
11 std::thread t4([]{ std::cout << "OK!"; });
```

# Uruchamianie wątku

● `#include <thread>`

```
1  // foo()
2  std::thread t1(&foo);
3
4  // bar(1, 2)
5  std::thread t2(&bar, 1, 2);
6
7  // someObject.method(1, 2, 3)
8  std::thread t3(&SomeClass::method, someObject, 1, 2, 3);
9
10 // "functor" call
11 std::thread t4([]{ std::cout << "OK!"; });
```

# Zadanie

- Program: stworzenie\_watku.cpp
- Zadanie:
  - 1 Utworzyć wątek greeter
  - 2 `cmake . && make stworzenie_watku`
  - 3 Uruchomić
  - 4 Co się dzieje na koniec programu?
- <http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/thread>

## Co dalej z wątkiem?

- ...kaboom! - "The program has unexpectedly finished."

## Co dalej z wątkiem?

- ...kaboom! - "The program has unexpectedly finished."
- Dlaczego?
  - 1 `std::thread::~~thread()`
  - 2 `std::thread::joinable()` zwróci true
  - 3 `std::terminate()`



## Co dalej z wątkiem?

- ...kaboom! - "The program has unexpectedly finished."
- Dlaczego?
  - 1 `std::thread::~~thread()`
  - 2 `std::thread::joinable()` zwróci true
  - 3 `std::terminate()`
- Poczekać na zakończenie?
  - `std::thread::join()`

## Co dalej z wątkiem?

- ...kaboom! - "The program has unexpectedly finished."
- Dlaczego?
  - 1 `std::thread::~~thread()`
  - 2 `std::thread::joinable()` zwróci true
  - 3 `std::terminate()`
- Poczekać na zakończenie?
  - `std::thread::join()`
- Odłączyć?
  - `std::thread::detach()`
  - Koniec `main()` niszczy wątek

## Co dalej z wątkiem?

- ...kaboom! - "The program has unexpectedly finished."
- Dlaczego?
  - 1 `std::thread::~~thread()`
  - 2 `std::thread::joinable()` zwróci `true`
  - 3 `std::terminate()`
- Poczekać na zakończenie?
  - `std::thread::join()`
- Odłączyć?
  - `std::thread::detach()`
  - Koniec `main()` niszczy wątek

### Wniosek

Na każdym wątku trzeba zawołać `join()` (preferowane) albo `detach()`.

# Zadanie

- Program: stworzenie\_watku.cpp
- Zadanie:
  - 1 Usunąć `std::this_thread::sleep_for()`
  - 2 Dodać `std::thread::join()`
  - 3 Sprawdzić wynik
- <http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/thread/join>

## Przekazywanie parametrów

- Mając `void foo(const std::string&);`
- Znajdź różnicę:
  - `foo(x)`
  - `std::thread(foo, x)`
- Co może być inaczej?

## Przekazywanie parametrów

- Mając `void foo(const std::string&);`
- Znajdź różnicę:
  - `foo(x)`
  - `std::thread(foo, x)`
- Co może być inaczej?
- Argumenty:
  - `foo(x)` – referencja
  - `std::thread(foo, x)` – kopia

# Przekazywanie parametrów

- Mając `void foo(const std::string&);`
- Znajdź różnicę:
  - `foo(x)`
  - `std::thread(foo, x)`
- Co może być inaczej?
- Argumenty:
  - `foo(x)` – referencja
  - `std::thread(foo, x)` – kopia
- Przekazanie referencji – `std::ref()`

```
1 int x = 5;  
2 std::thread t(baz, std::ref(x));  
3 t.join();
```

# Zadanie

- Program: `argumenty_watku.cpp`
- Zadanie:
  - 1 `make argumenty_watku`
  - 2 Uruchom.
  - 3 Jakie adresy się wyświetlają? Dlaczego?
  - 4 Odkomentuj linie na końcu pliku.
  - 5 Dlaczego występuje błąd kompilacji?
  - 6 Napraw błąd i uruchom program.
- <http://en.cppreference.com/w/cpp/utility/functional/ref>



## Wyjątki a wątki

- W ciele wątku:
  - „**[except.handle]** If no matching handler is found, the function `std::terminate()` is called (...)”

## Wyjątki a wątki

- W ciele wątku:
  - „**[except.handle]** If no matching handler is found, the function `std::terminate()` is called (...).”
  - Trzeba obsługiwać wyjątki w wątkach

# Wyjątki a wątki

- W ciele wątku:
  - „**[except.handle]** If no matching handler is found, the function `std::terminate()` is called (...)”
  - Trzeba obsługiwać wyjątki w wątkach
- Po uruchomieniu wątku:

```
1 std::thread t(foo);  
2 bar(1, 2); // what if bar() throws?  
3 t.join();
```

## Co z wyjątkami?

- Program: `wyjatki.cpp`
- Zadanie:
  - 1 make `wyjatki`
  - 2 Co się dzieje?
  - 3 ...

## Co z wyjątkami?

- Program: `wyjatki.cpp`
- Zadanie:
  - 1 `make wyjatki`
  - 2 Co się dzieje?
  - 3 ...
  - 4 Naprawić `thread_guard`'em

RAII

Resource Acquisition Is Initialization

# Co z wyjątkami?

- Program: wyjatki.cpp
- Zadanie:
  - 1 make wyjatki
  - 2 Co się dzieje?
  - 3 ...
  - 4 Naprawić thread\_guard'em

RAII

Resource Acquisition Is Initialization

```
1 struct thread_guard final
2 {
3     explicit thread_guard(std::thread &t):
4         thread_(t)
5     {}
6
7     ~thread_guard()
8     {
9         if( thread_.joinable() )
10            thread_.join();
11    }
12
13    // ...
14 private:
15     std::thread& thread_;
16 };
```

# Jeszcze jeden, mały problem...

```
1  #include <thread>
2  #include <iostream>
3  #include <functional>
4
5  void abc(int &a) { a = 2; }
6  void def(int &a) { a = 3; }
7
8  int main()
9  {
10     int x = 1;
11     std::thread t1(abc, std::ref(x));
12     std::thread t2(def, std::ref(x));
13
14     t1.join();
15     t2.join();
16
17     std::cout << x << std::endl; // what will be displayed?
18 }
```

# Jeszcze jeden, mały problem...

```
1  #include <thread>
2  #include <iostream>
3  #include <functional>
4
5  void abc(int &a) { a = 2; }
6  void def(int &a) { a = 3; }
7
8  int main()
9  {
10     int x = 1;
11     std::thread t1(abc, std::ref(x));
12     std::thread t2(def, std::ref(x));
13
14     t1.join();
15     t2.join();
16
17     std::cout << x << std::endl; // what will be displayed?
18 }
```



## Jeszcze jeden, mały problem...

```
1  #include <thread>
2  #include <iostream>
3  #include <functional>
4
5  void abc(int &a) { a = 2; }
6  void def(int &a) { a = 3; }
7
8  int main()
9  {
10     int x = 1;
11     std::thread t1(abc, std::ref(x));
12     std::thread t2(def, std::ref(x));
13
14     t1.join();
15     t2.join();
16
17     std::cout << x << std::endl; // what will be displayed?
18 }
```

# Jeszcze jeden, mały problem...

```
1  #include <thread>
2  #include <iostream>
3  #include <functional>
4
5  void abc(int &a) { a = 2; }
6  void def(int &a) { a = 3; }
7
8  int main()
9  {
10     int x = 1;
11     std::thread t1(abc, std::ref(x));
12     std::thread t2(def, std::ref(x));
13
14     t1.join();
15     t2.join();
16
17     std::cout << x << std::endl; // what will be displayed?
18 }
```

## Jeszcze jeden, mały problem...

```
1  #include <thread>
2  #include <iostream>
3  #include <functional>
4
5  void abc(int &a) { a = 2; }
6  void def(int &a) { a = 3; }
7
8  int main()
9  {
10     int x = 1;
11     std::thread t1(abc, std::ref(x));
12     std::thread t2(def, std::ref(x));
13
14     t1.join();
15     t2.join();
16
17     std::cout << x << std::endl; // what will be displayed?
18 }
```

# Jeszcze jeden, mały problem...

```
1  #include <thread>
2  #include <iostream>
3  #include <functional>
4
5  void abc(int &a) { a = 2; }
6  void def(int &a) { a = 3; }
7
8  int main()
9  {
10     int x = 1;
11     std::thread t1(abc, std::ref(x));
12     std::thread t2(def, std::ref(x));
13
14     t1.join();
15     t2.join();
16
17     std::cout << x << std::endl; // what will be displayed?
18 }
```

## Krótką przerwa

10 minut

## Część 3

- 1 Wprowadzenie
- 2 Podstawowa obsługa wątków
- 3 Mutex i zmienna warunkowa**
- 4 Future/Promise
- 5 Co dalej?
- 6 Zakończenie

## Dzielona zmienna - wspólny obszar pamięci

- `char cstr[100+1];`
- Jaki wynik?

```
1 // thread #1
2 strcpy(cstr,
3         "alice_has_a_cat");
```

```
1 // thread #2
2 strcpy(cstr,
3         "bruce_is_a_builder");
```

## Dzielona zmienna - wspólny obszar pamięci

- `char cstr[100+1];`
- Jaki wynik?

```
1 // thread #1
2 strcpy(cstr,
3         "alice_has_a_cat");
```

```
1 // thread #2
2 strcpy(cstr,
3         "bruce_is_a_builder");
```

- Przykładowe wyniki:
  - `cstr = "alice has a cat"`
  - `cstr = "bruce is a builder"`



## Dzielona zmienna - wspólny obszar pamięci

- `char cstr[100+1];`
- Jaki wynik?

```
1 // thread #1
2 strcpy(cstr,
3         "alice_has_a_cat");
```

```
1 // thread #2
2 strcpy(cstr,
3         "bruce_is_a_builder");
```

- Przykładowe wyniki:
  - `cstr = "alice has a cat"`
  - `cstr = "bruce is a builder"`
  - ...
  - `cstr = "bruce has a cat"`
  - `cstr = "alice is a builder"`
  - `cstr = "alice is a cat"`
  - `cstr = "brice is aa cat"`
  - itd...

## Dzielona zmienna - wspólny obszar pamięci

- `char cstr[100+1];`
- Jaki wynik?

```
1 // thread #1
2 strcpy(cstr,
3         "alice_has_a_cat");
```

```
1 // thread #2
2 strcpy(cstr,
3         "bruce_is_a_builder");
```

- Przykładowe wyniki:
  - `cstr = "alice has a cat"`
  - `cstr = "bruce is a builder"`
  - ...
  - `cstr = "bruce has a cat"`
  - `cstr = "alice is a builder"`
  - `cstr = "alice is a cat"`
  - `cstr = "brice is aa cat"`
  - itd...
- Co z osobnymi zmiennymi?
- Może typy proste?

## Dzielona zmienna - typy proste

- `int a,b;`
- Jaki wynik?

```
1 // thread #1
2 a = 1;
3 b = a;
```

```
1 // thread #2
2 b = 2;
3 a = b;
```

## Dzielona zmienna - typy proste

- `int a,b;`
- Jaki wynik?

```
1 // thread #1
2 a = 1;
3 b = a;
```

```
1 // thread #2
2 b = 2;
3 a = b;
```

- Możliwości (a,b):
  - „Na logikę”: (1,1), (2,2)

## Dzielona zmienna - typy proste

- `int a,b;`
- Jaki wynik?

```
1 // thread #1
2 a = 1;
3 b = a;
```

```
1 // thread #2
2 b = 2;
3 a = b;
```

- Możliwości (a,b):
  - „Na logikę”: (1,1), (2,2)
  - W praktyce także: **(2,1)**, **(1,2)**

# Dzielona zmienna - typy proste

- `int a,b;`
- Jaki wynik?

```
1 // thread #1
2 a = 1;
3 b = a;
```

```
1 // thread #2
2 b = 2;
3 a = b;
```

- Możliwości (a,b):
  - „Na logikę”: (1,1), (2,2)
  - W praktyce także: **(2,1)**, **(1,2)**
- Co robić?
- Jak żyć?

## Model pamięci w C++14

- Wymagana synchronizacja!
- Model pamięci definiuje kiedy

## Model pamięci w C++14

- Wymagana synchronizacja!
- Model pamięci definiuje kiedy
- Założenia:
  - Najmniejsza jednostka - 1 bajt
  - Nie potrzeba synchronizacji dla rozłącznych obszarów



# Model pamięci w C++14

- Wymagana synchronizacja!
- Model pamięci definiuje kiedy
- Założenia:
  - Najmniejsza jednostka - 1 bajt
  - Nie potrzeba synchronizacji dla rozłącznych obszarów
- „Wyścig danych” (ang. „*Data race*”) gdy:
  - $N$  wątków
  - Dostęp do tej samej lokacji w pamięci
  - W tym samym czasie
  - Co najmniej jeden wątek pisze

## Model pamięci w C++14

- Wymagana synchronizacja!
- Model pamięci definiuje kiedy
- Założenia:
  - Najmniejsza jednostka - 1 bajt
  - Nie potrzeba synchronizacji dla rozłącznych obszarów
- „Wyścig danych” (ang. „*Data race*”) gdy:
  - $N$  wątków
  - Dostęp do tej samej lokacji w pamięci
  - W tym samym czasie
  - Co najmniej jeden wątek pisze
- Dzięki temu:
  - Odczyty (bez zapisów) – bezpieczne
  - `const` implikuje bezpieczeństwo wielowątkowe

## Wyścig danych czy nie?

```
1 // thread #1
2 strcpy(cstr,
3         "alice_has_a_cat");
```

```
1 // thread #2
2 strcpy(cstr,
3         "bruce_is_a_builder");
```

## Wyścig danych czy nie?

```
1 // thread #1
2 strcpy(cstr,
3         "alice_has_a_cat");
```

```
1 // thread #2
2 strcpy(cstr,
3         "bruce_is_a_builder");
```

- Wyścig na zmiennej cstr – 2 wątki piszą
- Wymagana synchronizacja!

## Wyścig danych czy nie?

```
1 // thread #1
2 strcpy(cstr,
3         "alice_has_a_cat");
```

```
1 // thread #2
2 strcpy(cstr,
3         "bruce_is_a_builder");
```

- Wyścig na zmiennej cstr – 2 wątki piszą
- Wymagana synchronizacja!

```
1 // thread #1
2 a = 1;
3 b = a;
```

```
1 // thread #2
2 b = 2;
3 a = b;
```

## Wyścig danych czy nie?

```
1 // thread #1
2 strcpy(cstr,
3         "alice_has_a_cat");
```

```
1 // thread #2
2 strcpy(cstr,
3         "bruce_is_a_builder");
```

- Wyścig na zmiennej cstr – 2 wątki piszą
- Wymagana synchronizacja!

```
1 // thread #1
2 a = 1;
3 b = a;
```

```
1 // thread #2
2 b = 2;
3 a = b;
```

- Wyścig na zmiennych a oraz b – 2 piszą i czytają
- Wymagana synchronizacja!

## Wyścig danych czy nie?

```
1 // thread #1
2 strcpy(cstr,
3         "alice_has_a_cat");
```

```
1 // thread #2
2 strcpy(cstr,
3         "bruce_is_a_builder");
```

- Wyścig na zmiennej cstr – 2 wątki piszą
- Wymagana synchronizacja!

```
1 // thread #1
2 a = 1;
3 b = a;
```

```
1 // thread #2
2 b = 2;
3 a = b;
```

- Wyścig na zmiennych a oraz b – 2 piszą i czytają
- Wymagana synchronizacja!

```
1 // thread #1
2 a = 1;
```

```
1 // thread #2
2 b = 2;
```

## Wyścig danych czy nie?

```
1 // thread #1
2 strcpy(cstr,
3         "alice_has_a_cat");
```

```
1 // thread #2
2 strcpy(cstr,
3         "bruce_is_a_builder");
```

- Wyścig na zmiennej cstr – 2 wątki piszą
- Wymagana synchronizacja!

```
1 // thread #1
2 a = 1;
3 b = a;
```

```
1 // thread #2
2 b = 2;
3 a = b;
```

- Wyścig na zmiennych a oraz b – 2 piszą i czytają
- Wymagana synchronizacja!

```
1 // thread #1
2 a = 1;
```

```
1 // thread #2
2 b = 2;
```

- Brak wyścigu – rozłączne obszary pamięci
- Nie trzeba synchronizować



## Wyścig danych czy nie?

```
1 // thread #1
2 sin(x);
```

```
1 // thread #2
2 cos(x);
```

## Wyścig danych czy nie?

```
1 // thread #1
2 sin(x);
```

```
1 // thread #2
2 cos(x);
```

- Brak wyścigu – same odczyty
- Nie trzeba synchronizować

## Wyścig danych czy nie?

```
1 // thread #1
2 sin(x);
```

- Brak wyścigu – same odczyty
- Nie trzeba synchronizować

```
1 // thread #1
2 b = sin(a);
```

```
1 // thread #2
2 cos(x);
```

```
1 // thread #2
2 x = sin(b);
```

## Wyścig danych czy nie?

```
1 // thread #1
2 sin(x);
```

```
1 // thread #2
2 cos(x);
```

- Brak wyścigu – same odczyty
- Nie trzeba synchronizować

```
1 // thread #1
2 b = sin(a);
```

```
1 // thread #2
2 x = sin(b);
```

- Wyścig na zmiennej b – 1 wątek czyta, 1 pisze
- Wymagana synchronizacja!

# Wyścig danych czy nie?

```
1 // thread #1
2 sin(x);
```

```
1 // thread #2
2 cos(x);
```

- Brak wyścigu – same odczyty
- Nie trzeba synchronizować

```
1 // thread #1
2 b = sin(a);
```

```
1 // thread #2
2 x = sin(b);
```

- Wyścig na zmiennej b – 1 wątek czyta, 1 pisze
- Wymagana synchronizacja!

```
1 // thread #1
2 if(a) b = 1;
```

```
1 // thread #2
2 if(b) a = 2;
```

- Początkowo  $a = b = 0$

# Wyścig danych czy nie?

```
1 // thread #1
2 sin(x);
```

```
1 // thread #2
2 cos(x);
```

- Brak wyścigu – same odczyty
- Nie trzeba synchronizować

```
1 // thread #1
2 b = sin(a);
```

```
1 // thread #2
2 x = sin(b);
```

- Wyścig na zmiennej b – 1 wątek czyta, 1 pisze
- Wymagana synchronizacja!

```
1 // thread #1
2 if(a) b = 1;
```

```
1 // thread #2
2 if(b) a = 2;
```

- Początkowo  $a = b = 0$
- Brak wyścigu – odczyty i zapisy nie zachodzą jednocześnie
- Nie trzeba synchronizować

# Mutex

- MUTual EXclusion
- Synchronizacja przez wykluczanie/blokowanie

# Mutex

- MUTual EXclusion
- Synchronizacja przez wykluczanie/blokowanie
- Nagłówek mutex
- Klasa `std::mutex`
- Metody:
  - `lock()` – nakładanie blokady
  - `unlock()` – zdejmowanie blokady
  - ...



# Mutex

- MUTual EXclusion
- Synchronizacja przez wykluczanie/blokowanie
- Nagłówek mutex
- Klasa `std::mutex`
- Metody:
  - `lock()` – nakładanie blokady
  - `unlock()` – zdejmowanie blokady
  - ...
- Przykład użycia:

```
1  m.lock();                // <-- 1
2  str = "alice_has_a_cat";  // critical section
3  m.unlock();              // <-- 2
```

# Zadanie

- Program: `podstawowa_synchronizacja.cpp`
- Zadanie:
  - 1 Skompilować
  - 2 Uruchomić kilkakrotnie
  - 3 Dlaczego program „losowo” zawodzi?
  - 4 Naprawić program przy użyciu blokad
- <http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/mutex>

# Sytuacje problematyczne

```
1  m.lock();                // <-- 1
2  str = "alice_has_a_cat"; // critical section
3  m.unlock();              // <-- 2
```

- Co gdy przypisanie zgłosi wyjątek?
- Co gdy kod jest skomplikowany?
- Zawsze unlock jest wołany? Na pewno?

# Sytuacje problematyczne

```
1  m.lock();                // <-- 1
2  str = "alice_has_a_cat"; // critical section
3  m.unlock();              // <-- 2
```

- Co gdy przypisanie zgłosi wyjątek?
- Co gdy kod jest skomplikowany?
- Zawsze unlock jest wołany? Na pewno?
- RAI – ang. *Resource Acquisition Is Initialization*
  - Pobieranie zasobu w konstruktorze
  - Zwalnianie zasobu w destruktorze
  - Zarządzanie tylko jednym zasobem
- Jak to przełożyć na język blokad?

# Blokady w stylu RAII

- Przykładowa implementacja:

```
1 struct LockGuard final
2 {
3     explicit LockGuard(std::mutex& m): m_(m)
4     { m_.lock(); }
5     ~LockGuard()
6     { m_.unlock(); }
7 private:
8     std::mutex& m_;
9 };
```

# Blokady w stylu RAII

- Przykładowa implementacja:

```
1 struct LockGuard final
2 {
3     explicit LockGuard(std::mutex& m): m_(m)
4     { m_.lock(); }
5     ~LockGuard()
6     { m_.unlock(); }
7 private:
8     std::mutex& m_;
9 };
```

- Jest standardowa implementacja :-)
- `std::lock_guard<T>`

## Blokady w stylu RAII - przykład

- Oryginalny kawałek kodu:

```
1  m.lock();                // <-- 1
2  str = "alice_has_a_cat"; // critical section
3  m.unlock();              // <-- 2
```

# Blokady w stylu RAII - przykład

- Oryginalny kawałek kodu:

```
1  m.lock();                // <-- 1
2  str = "alice_has_a_cat"; // critical section
3  m.unlock();              // <-- 2
```

- Po zmianie na RAII:

```
1  const std::lock_guard<std::mutex> lock(m); // automatic variable
2  str = "alice_has_a_cat";                  // critical section
```



## Blokady w stylu RAII - przykład

- Oryginalny kawałek kodu:

```
1 m.lock();                // <-- 1
2 str = "alice_has_a_cat"; // critical section
3 m.unlock();              // <-- 2
```

- Po zmianie na RAII:

```
1 const std::lock_guard<std::mutex> lock(m); // automatic variable
2 str = "alice_has_a_cat";                  // critical section
```

- Oraz wprowadzeniu pomocniczej definicji:

```
1 const Lock lock(m); // using Lock = std::lock_guard<std::mutex>;
2 str = "alice_has_a_cat"; // critical section
```

## Blokady w stylu RAII - przykład

- Oryginalny kawałek kodu:

```
1 m.lock();                // <-- 1
2 str = "alice_has_a_cat"; // critical section
3 m.unlock();              // <-- 2
```

- Po zmianie na RAII:

```
1 const std::lock_guard<std::mutex> lock(m); // automatic variable
2 str = "alice_has_a_cat";                  // critical section
```

- Oraz wprowadzeniu pomocniczej definicji:

```
1 const Lock lock(m); // using Lock = std::lock_guard<std::mutex>;
2 str = "alice_has_a_cat"; // critical section
```

- Zalety:

- Mniej kodu
- Gwarantowana poprawność

- Zawsze używaj RAII do blokad!

# Zadanie

- Program: `podstawowa_synchronizacja.cpp`
- Zadanie:
  - ① Skompilować poprawioną wersję
  - ② Wprowadzić blokowanie w stylu RAII
- [http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/lock\\_guard](http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/lock_guard)

# Oczekiwanie na zmianę

- Jak przekazać dane do wątku?

```
1 // thread #1
2 // do sth else...
3 Lock lock(m);
4 str = "hello!";
```

```
1 // thread #2
2 while(true)
3 {
4     Lock lock(m);
5     if( str.empty() )
6         continue;
7     cout << str << endl;
8     break;
9 }
```

- Jakież problemy?

# Oczekiwanie na zmianę

- Jak przekazać dane do wątku?

```
1 // thread #1
2 // do sth else...
3 Lock lock(m);
4 str = "hello!";
```

```
1 // thread #2
2 while(true)
3 {
4     Lock lock(m);
5     if( str.empty() )
6         continue;
7     cout << str << endl;
8     break;
9 }
```

- Jakież problemy?
- Fatalna wydajność!
- Jeden procesor ciągle w użyciu
- Jak zaczekać na informację?

## Zmienna warunkowa

- Jeden wątek czeka na zajście warunku
- Drugi wątek ustawia warunek
- `std::condition_variable cv;`

# Zmienna warunkowa

- Jeden wątek czeka na zajęcie warunku
- Drugi wątek ustawia warunek
- `std::condition_variable cv;`

```
1 // thread #1
2 // do sth else...
3 Lock lock(m);
4 str = "hello!";
5 cv.notify_one();
```

```
1 // thread #2
2 std::unique_lock<std::mutex> lock(m);
3 // blocks (note: spurious wakeups)
4 cv.wait(lock, [&]{return not str.empty();} );
5 cout << str << endl;
```

# Zadanie

- Program: `przekazywanie_przez_kolejke.cpp`
- Zadanie:
  - ① Skomunikować dwa wątki za pośrednictwem kolejki
  - ② Zapewnić brak wyścigów danych
  - ③ Nie używać aktywnego czekania (ang. *busy loop*)
- [http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/condition\\_variable](http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/condition_variable)
- Dla ambitnych:
  - Przerobić kolejkę na szablon (ang. *template*)
  - Przygotować bezpieczne API: `push(T)`, `pop()`, `T& top()`



Wprowadzenie  
oooooooooooo

Podstawowa obsługa wątków  
oooooooooooo

Mutex i zmienna warunkowa  
oooooooooooooooo●

Future/Promise  
oooooooooooo

Co dalej?  
oooo

Zakończenie  
oooo

## Krótką przerwa

10 minut

## Część 4

- 1 Wprowadzenie
- 2 Podstawowa obsługa wątków
- 3 Mutex i zmienna warunkowa
- 4 Future/Promise**
- 5 Co dalej?
- 6 Zakończenie

## A co gdybyśmy...

- Robienie kilku rzeczy jednocześnie?

## A co gdybyśmy...

- Robienie kilku rzeczy jednocześnie?
- Misja – obiad:
  - 1 Ugotować ziemniaki – 10 minut
  - 2 Pokroić kurczaka – 5 minut
  - 3 Usmażyć kurczaka – 10 minut
  - 4 Zrobić sałatkę – 15 minut
  - 5 Zaparzyć herbatę – 10 minut

## A co gdybyśmy...

- Robienie kilku rzeczy jednocześnie?
- Misja – obiad:
  - 1 Ugotować ziemniaki – 10 minut
  - 2 Pokroić kurczaka – 5 minut
  - 3 Usmażyć kurczaka – 10 minut
  - 4 Zrobić sałatkę – 15 minut
  - 5 Zaparzyć herbatę – 10 minut
- sekwencyjnie - 50 minut
- A gdyby tak nie czekać?

# Koncepcja

- Załóżmy, że:
  - Zadanie ma pod-zadania
  - Znamy zależności między pod-zadaniami

# Konceptcja

- Załóżmy, że:
  - Zadanie ma pod-zadania
  - Znamy zależności między pod-zadaniami
- Niektóre zadania uruchamiamy od razu:
  - Zależności już spełnione
  - Wynik potrzebny później

# Konceptcja

- Załóżmy, że:
  - Zadanie ma pod-zadania
  - Znamy zależności między pod-zadaniami
- Niektóre zadania uruchamiamy od razu:
  - Zależności już spełnione
  - Wynik potrzebny później
- Przykład:
  - Wczytujemy plik z dysku
  - Używamy później, w trakcie działania
  - Czytanie nie musi blokować innych zadań!



# std::async()

```
1  #include <iostream>
2  #include <future>
3
4  std::string readConfig(std::string const& filename);
5
6  int main()
7  {
8      const auto filename = "config.txt";
9      std::future<std::string> future =
10         std::async(std::launch::async, readConfig, filename);
11     // time to do sth else here!
12     std::cout << "config:_ " << future.get() << std::endl;
13 }
```

# std::async()

```
1 #include <iostream>
2 #include <future>
3
4 std::string readConfig(std::string const& filename);
5
6 int main()
7 {
8     const auto filename = "config.txt";
9     std::future<std::string> future =
10         std::async(std::launch::async, readConfig, filename);
11     // time to do sth else here!
12     std::cout << "config:_" << future.get() << std::endl;
13 }
```

# std::async()

```
1  #include <iostream>
2  #include <future>
3
4  std::string readConfig(std::string const& filename);
5
6  int main()
7  {
8      const auto filename = "config.txt";
9      std::future<std::string> future =
10         std::async(std::launch::async, readConfig, filename);
11         // time to do sth else here!
12         std::cout << "config:_" << future.get() << std::endl;
13 }
```

# std::async()

```
1 #include <iostream>
2 #include <future>
3
4 std::string readConfig(std::string const& filename);
5
6 int main()
7 {
8     const auto filename = "config.txt";
9     std::future<std::string> future =
10         std::async(std::launch::async, readConfig, filename);
11     // time to do sth else here!
12     std::cout << "config:_" << future.get() << std::endl;
13 }
```

# std::async()

```
1 #include <iostream>
2 #include <future>
3
4 std::string readConfig(std::string const& filename);
5
6 int main()
7 {
8     const auto filename = "config.txt";
9     std::future<std::string> future =
10         std::async(std::launch::async, readConfig, filename);
11     // time to do sth else here!
12     std::cout << "config:_ " << future.get() << std::endl;
13 }
```

# std::async()

```
1  #include <iostream>
2  #include <future>
3
4  std::string readConfig(std::string const& filename);
5
6  int main()
7  {
8      const auto filename = "config.txt";
9      std::future<std::string> future =
10         std::async(std::launch::async, readConfig, filename);
11     // time to do sth else here!
12     std::cout << "config:_ " << future.get() << std::endl;
13 }
```

# Zadanie

- Program: `obiad.cpp`
- Zadanie: ugotować obiad :-)
- Pomocne funkcje:
  - `std::future::get()`
  - `auto f = std::async(std::launch::async, funkcja, arg1, arg2);`
- <http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/async>
- <http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/launch>
- <http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/future>

## std::async() - polityki uruchomienia

- 1 `std::launch::async`
  - Natychmiastowe uruchomienie
  - Inny (nowy?) wątek



## std::async() - polityki uruchomienia

- ❶ `std::launch::async`
  - Natychmiastowe uruchomienie
  - Inny (nowy?) wątek
- ❷ `std::launch::deferred`
  - Leniwa ewaluacja
  - Obliczanie przy okazji:
    - `std::future::wait()`
    - `std::future::get()`
  - Nie tworzy wątku

## std::async() - polityki uruchomienia

### 1 std::launch::async

- Natychmiastowe uruchomienie
- Inny (nowy?) wątek

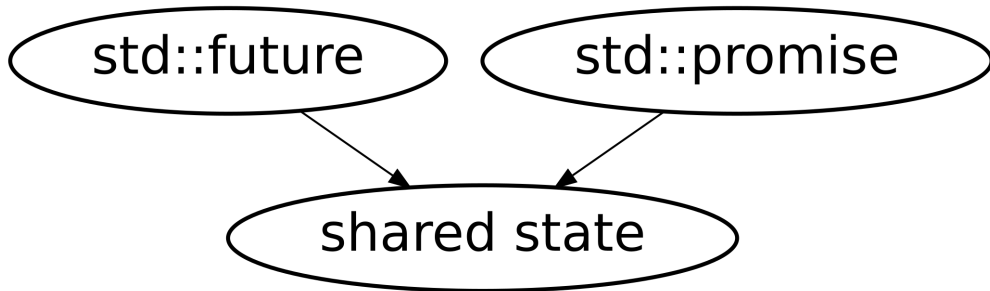
### 2 std::launch::deferred

- Leniwa ewaluacja
- Obliczanie przy okazji:
  - std::future::wait()
  - std::future::get()
- Nie tworzy wątku

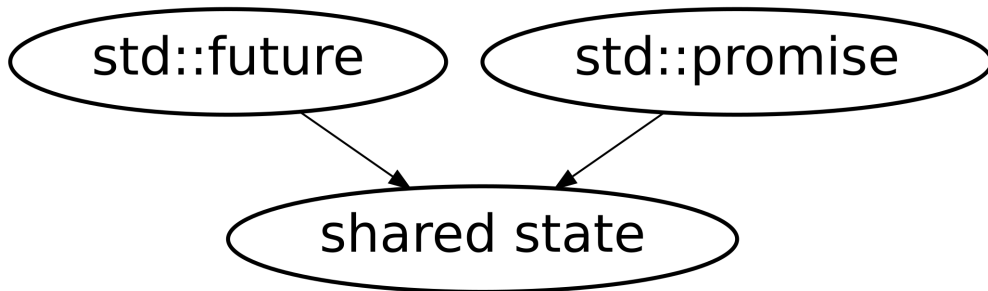
### 3 std::launch::async | std::launch::deferred

- Domyślna wartość
- „Implementacja zadecyduje”

## std::future i std::promise

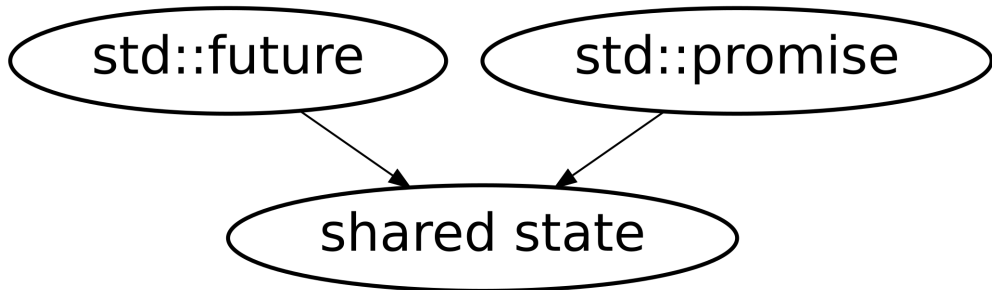


## std::future i std::promise



- `std::promise` – nadawca
- `std::promise::set_value()`
- `std::promise::set_exception()`

## std::future i std::promise



- `std::promise` – nadawca
- `std::promise::set_value()`
- `std::promise::set_exception()`

- `std::future` – odbiorca
- `std::future::get()`
- Może zablokować

# std::future i std::promise

```
1  #include <iostream>
2  #include <future>
3
4  void produce(std::promise<int> p) { p.set_value(42); }
5  void consume(std::future<int> f) { std::cout << "get:_" << f.get(); }
6
7  int main() {
8      std::promise<int> promise;
9      auto future = promise.get_future();
10
11      std::thread p(produce, std::move(promise));
12      std::thread c(consume, std::move(future));
13      p.join();
14      c.join();
15  }
```

# std::packaged\_task

```
1  #include <iostream>
2  #include <future>
3
4  int run() { std::cout << "Task_processing\n"; return 42; }
5
6  int main()
7  {
8      std::packaged_task<int()> task(run);
9      auto future = task.get_future();
10     std::thread task_thread(std::move(task));
11     std::cout << future.get() << std::endl;
12     task_thread.join();
13     return 0;
14 }
```

## Część 5

- 1 Wprowadzenie
- 2 Podstawowa obsługa wątków
- 3 Mutex i zmienna warunkowa
- 4 Future/Promise
- 5 Co dalej?**
- 6 Zakończenie



## Więcej C++14!

- `std::lock()`
  - Zakładanie wielu blokad, bez zakleszczeń
  - <http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/lock>

## Więcej C++14!

- `std::lock()`
  - Zakładanie wielu blokad, bez zakleszczeń
  - <http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/lock>
- `std::atomic<T>`
  - Synchronizacja bez „mutexów”
  - <http://en.cppreference.com/w/cpp/atomic/atomic>

## Więcej C++14!

- `std::lock()`
  - Zakładanie wielu blokad, bez zakleszczeń
  - <http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/lock>
- `std::atomic<T>`
  - Synchronizacja bez „mutexów”
  - <http://en.cppreference.com/w/cpp/atomic/atomic>
- `std::call_once()`
  - Jednorazowa inicjalizacja
  - [http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/call\\_once](http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/call_once)

# Więcej C++14!

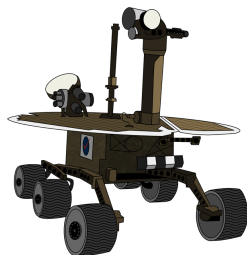
- `std::lock()`
  - Zakładanie wielu blokad, bez zakleszczeń
  - <http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/lock>
- `std::atomic<T>`
  - Synchronizacja bez „mutexów”
  - <http://en.cppreference.com/w/cpp/atomic/atomic>
- `std::call_once()`
  - Jednorazowa inicjalizacja
  - [http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/call\\_once](http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/call_once)
- `std::shared_lock()`
  - „Czytelnicy i pisarze”
  - [http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/shared\\_lock](http://en.cppreference.com/w/cpp/thread/shared_lock)

# Problemy

- Zakleszczenie (ang. *deadlock*)
  - Uczujący filozofowie
  - <https://en.wikipedia.org/wiki/Deadlock>

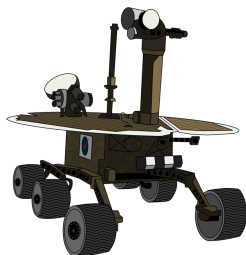
# Problemy

- Zakleszczenie (ang. *deadlock*)
  - Uczujący filozofowie
  - <https://en.wikipedia.org/wiki/Deadlock>
- Odwrócenie priorytetów (ang. *priority inversion*)
  - Marsjański łazik ;-)
  - [https://en.wikipedia.org/wiki/Priority\\_inversion](https://en.wikipedia.org/wiki/Priority_inversion)



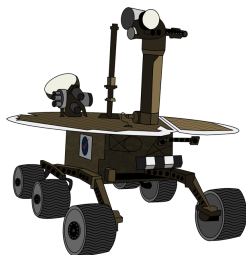
# Problemy

- Zakleszczenie (ang. *deadlock*)
  - Uczujący filozofowie
  - <https://en.wikipedia.org/wiki/Deadlock>
- Odwrócenie priorytetów (ang. *priority inversion*)
  - Marsjański łazik ;-)
  - [https://en.wikipedia.org/wiki/Priority\\_inversion](https://en.wikipedia.org/wiki/Priority_inversion)
- Aktywne zakleszczenie (ang. *livelock*)
  - Mijanie ludzi idących naprzeciw
  - <https://en.wikipedia.org/wiki/Deadlock#Livelock>



# Problemy

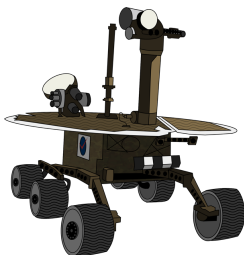
- Zakleszczenie (ang. *deadlock*)
  - Uczujący filozofowie
  - <https://en.wikipedia.org/wiki/Deadlock>
- Odwrócenie priorytetów (ang. *priority inversion*)
  - Marsjański łazik ;-)
  - [https://en.wikipedia.org/wiki/Priority\\_inversion](https://en.wikipedia.org/wiki/Priority_inversion)
- Aktywne zakleszczenie (ang. *livelock*)
  - Mijanie ludzi idących naprzeciw
  - <https://en.wikipedia.org/wiki/Deadlock#Livelock>
- Zagłodzenie (ang. *resource starvation*)
  - Niepoprawny algorytm szeregujący
  - [https://en.wikipedia.org/wiki/Resource\\_starvation](https://en.wikipedia.org/wiki/Resource_starvation)





# Problemy

- Zakleszczenie (ang. *deadlock*)
  - Uczujący filozofowie
  - <https://en.wikipedia.org/wiki/Deadlock>
- Odwrócenie priorytetów (ang. *priority inversion*)
  - Marsjański łazik ;-)
  - [https://en.wikipedia.org/wiki/Priority\\_inversion](https://en.wikipedia.org/wiki/Priority_inversion)
- Aktywne zakleszczenie (ang. *livelock*)
  - Mijanie ludzi idących naprzeciw
  - <https://en.wikipedia.org/wiki/Deadlock#Livelock>
- Zagłodzenie (ang. *resource starvation*)
  - Niepoprawny algorytm szeregujący
  - [https://en.wikipedia.org/wiki/Resource\\_starvation](https://en.wikipedia.org/wiki/Resource_starvation)
- Fałszywe współdzielenie (ang. *false sharing*)
  - Zależności na poziomie sprzętu
  - [https://en.wikipedia.org/wiki/False\\_sharing](https://en.wikipedia.org/wiki/False_sharing)



## Inne zagadnienia

- Wzorce projektowe (ang. *design patterns*)

## Inne zagadnienia

- Wzorce projektowe (ang. *design patterns*)
- Programowanie bez blokad (ang. *lock-free programming*)
  - Synchronizacja bez blokowania
  - Skomplikowane nawet dla ekspertów!
  - „Żonglowanie brzytwami”

# Inne zagadnienia

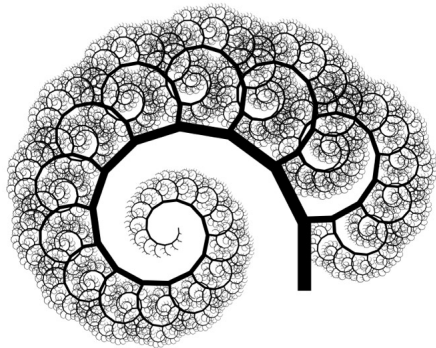
- Wzorce projektowe (ang. *design patterns*)
- Programowanie bez blokad (ang. *lock-free programming*)
  - Synchronizacja bez blokowania
  - Skomplikowane nawet dla ekspertów!
  - „Żonglowanie brzytwami”
- RCU (ang. *read copy update*)
  - Inne podejście do minimalizacji blokowania
  - Technika wykorzystywana w jądrze linuxa
- ...
- ...

## Część 6

- 1 Wprowadzenie
- 2 Podstawowa obsługa wątków
- 3 Mutex i zmienna warunkowa
- 4 Future/Promise
- 5 Co dalej?
- 6 Zakończenie**

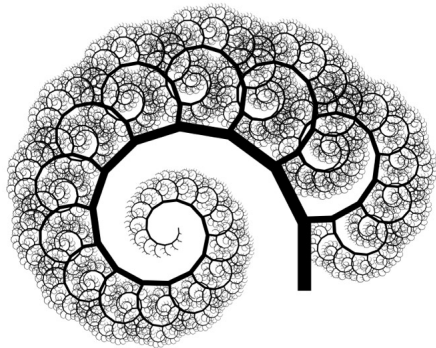
# O programowaniu współbieżnym

- Wątki
  - Temat BARDZO szeroki
  - Dużo wiedzy (oprogramowanie + sprzęt)
  - Wymaga praktyki



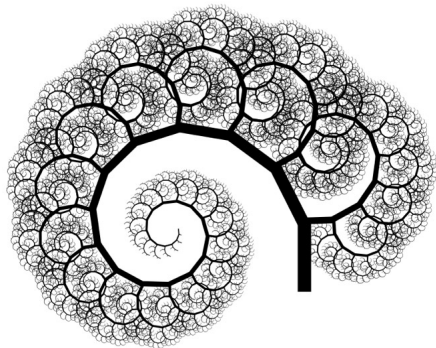
# O programowaniu współbieżnym

- Wątki
  - Temat BARDZO szeroki
  - Dużo wiedzy (oprogramowanie + sprzęt)
  - Wymaga praktyki
- 3h - mission impossible!
  - Dużo książek o wątkach
  - Podstawa wielu doktoratów
  - Dobry temat na 2-semestralny kurs



# O programowaniu współbieżnym

- Wątki
  - Temat BARDZO szeroki
  - Dużo wiedzy (oprogramowanie + sprzęt)
  - Wymaga praktyki
- 3h - mission impossible!
  - Dużo książek o wątkach
  - Podstawa wielu doktoratów
  - Dobry temat na 2-semestralny kurs
- Skromne wprowadzenie
- Niezbędne minimum teorii
- Kilka podstawowych mechanizmów



<http://matthewjamestaylor.com/img/recursive-drawing/pubic-hair.jpg>



## Materiały dodatkowe

- „The free lunch is over”, *Herb Sutter*
- „Język C++ i przetwarzanie współbieżne w akcji”, *Anthony Williams*
- „Threads and shared variables in C++11”, *Hans Boehm*
- „Atomic<> weapons”, *Herb Sutter*
- „Eliminate false sharing”, *Herb Sutter*
- „Threading: dos and don'ts”, *Bartek 'BaSz' Szurgot*
- „Lock-free programming”, *Herb Sutter*
- „Effective modern C++”, *Scott Meyers*
- <http://cppreference.com>

Wprowadzenie  
oooooooooooo

Podstawowa obsługa wątków  
oooooooooooo

Mutex i zmienna warunkowa  
oooooooooooooooooooo

Future/Promise  
oooooooooooo

Co dalej?  
oooo

Zakończenie  
ooo●

## Pytania?

