

1. 线程 API: 给出三种以下程序可能的输出, 假设系统调用都成功。

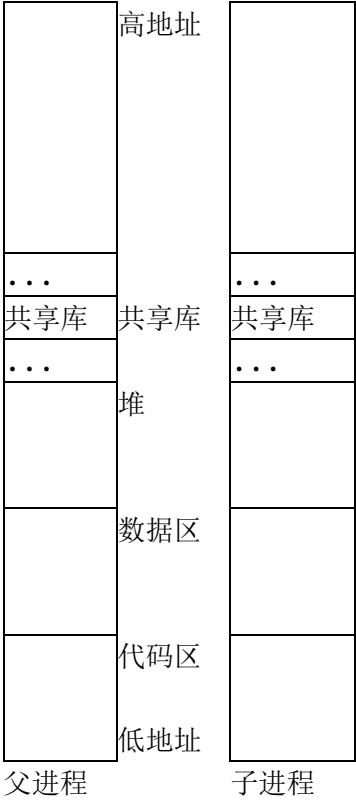
```
void subtask(void* args_) {
    int idx = (int) args_;
    printf("%d ", idx);
    return;
}

int main(void) {
    pthread_t threads[6];
    for (int i = 1; i <= 6; i++) {
        pthread_create(threads[i - 1], NULL, subtask, (void*) i);
        if (i % 3 == 0) {
            for (int j = i - 2; j <= i; j++) {
                pthread_join(threads[j - 1], NULL);
            }
        }
    }
    return 0;
}
```

2. **volatile** 保证定义的变量存放在内存中, 而不总是在寄存器里。右侧为两个进程的地址空间。请在合适的位置标出变量 **gCount**、**vCount** 与 **lCount** 的位置。如果一个量出现多次, 那么就标多次。

```
long gCount = 0;
void *thread(void *vargp) {
    volatile long vCount = *(long *)vargp;
    static long lCount = 0;
    gCount++; vCount++; lCount++;
    printf("%ld\n", gCount+vCount+lCount);
    return NULL;
}

int main() {
    long var; pthread_t tid1, tid2;
    scanf("%ld", &var);
    fork();
    pthread_create(&tid1,NULL,thread,&var);
    pthread_create(&tid2,NULL,thread,&var);
    pthread_join(tid1, NULL);
    pthread_join(tid2, NULL);
    return 0;
}
```



3. 下面的程序会引发竞争。一个可能的输出结果为 2 1 2 2。解释输出这一结果的原因。

```
long foo = 0, bar = 0;

void *thread(void *vargp) {
    foo++; bar++;
    printf("%ld %ld ", foo, bar); fflush(stdout);
    return NULL;
}

int main() {
    pthread_t tid1, tid2;
    pthread_create(&tid1, NULL, thread, NULL);
    pthread_create(&tid2, NULL, thread, NULL);
    pthread_join(tid1, NULL);
    pthread_join(tid2, NULL);
    return 0;
}
```

4. 判断以下说法的正确性

- () 在一个多线程程序中，其中一个线程主动调用 `exit(0)`；只会导致该线程退出。
- () 在同一进程中的两个线程 A 和 B，线程 A 不可以访问存储在线程 B 栈上的变量。
- () 在同一进程中的两个线程 A 和 B 共享相同的堆，所以他们可以通过堆上的缓冲区完成线程间的通信。
- () 在同一进程中的两个线程 A 和 B 共享相同的栈，所以他们可以通过栈上的缓冲区完成线程间的通信。
- () 在进行线程切换后，TLB 条目绝大部分会失效
- () 一个线程的上下文比一个进程的上下文小得多，因此线程上下文切换要比 进程上下文切换快得多
- () 每个线程都有它自己独立的线程上下文，包括线程 ID、程序计数器、条 件码、通用目的寄存器值等
- () `printf()` 是线程安全函数

5. 考虑以下程序

```
#define WORMS 8

typedef struct {
    pthread_t tid;
    char *msg;
} pthread_args;

static void *spawn_worm(void *arg) {
    pthread_args *args = (pthread_args *)arg;
    char msg[100];
    // copies formatted string to MSG
    sprintf(msg, "Worm #%ld", args->tid);
}
```

```

        args->msg = msg;
    }
15  int main() {
        pthread_args args;
        int s;
        for (int i = 0; i < WORMS; i++) {
            s = pthread_create(&args.tid, NULL, &spawn_worm, &args);
20         if (s != 0) {
                return 1;
            }
        }
        for (int i = 0; i < WORMS; i++) {
25         s = pthread_join(args.tid, NULL);
            if (s == 0) {
                printf("%s\n", args.msg);
            }
        }
30     return 0;
    }

```

你预期这个程序将给出如下输出：

```

ics@pku ~$ gcc silkworm.c -o silkworm -lpthread
ics@pku ~$ ./silkworm
Worm 1
Worm 2
Worm 3
Worm 4
Worm 5
Worm 6
Worm 7
Worm 8
ics@pku ~$

```

但实际上，运行时程序的输出是这样的：

```

ics@pku ~$ ./silkworm

ics@pku ~$

```

修改以上的程序使之能够确定地产生预期的输出。你可以修改最多 5 行代码。

6. 某次考试有 30 名学生与 1 名监考老师，该教室的门很狭窄，每次只能通过一人。考试开始前，老师和学生进入考场（有的学生来得比老师早），当人来齐以后，老师开始发放试卷。拿到试卷后，学生就可以开始答卷。学生可以随时交卷，交卷后就可以离开考场。当所有的学生都上交试卷以后，老师才能离开考场。

请用信号量与 PV 操作，解决这个过程中的同步问题。所有空缺语句均为 PV 操作。

全局变量： stu_count: int 类型，表示考场中的学生数量，初值为 0 信号量： mutex_stu_count: 保护全局变量，初值为 1 mutex_door: 保证门每次通过一人，初值为_____ mutex_all_present: 保证学生都到了，初值为_____ mutex_all_handin: 保证学生都交了，初值为_____ mutex_test[30]: 表示学生拿到了试卷，初值均为_____	
Teacher: // 老师 _____ 从门进入考场 _____ _____ // 等待同学来齐 for (i = 1; i <= 30; i++) _____ // 给 i 号学生发放试 卷 _____ // 等待同学将试卷交齐 _____ 从门离开考场 _____	Student(x): // x 号学生 _____ 从门进入考场 _____ P(mutex_stu_count); stu_count++; if (stu_count == 30) _____ V(mutex_stu_count); _____ // 等待拿自己的卷子 学生答卷 P(mutex_stu_count); stu_count--; if (stu_count == 0) _____ V(mutex_stu_count); _____ 从门离开考场 _____

7. 信号量 w,x,y,z 均被初始化为 1。下面的两个线程运行时可能会发生死锁。给出发生死锁的执行顺序。

线程 1	①P(w) ②P(x) ③P(y) ④P(z) ⑤V(w) ⑥V(x) ⑦V(y) ⑧V(z)
线程 2	I P(x) II P(z) IIIP(y) IVP(w) VV(x) VI V(y) VIIV(w) VIIIV(z)

8. 竞争

以下几段代码创建两个对等线程，并希望第一个线程输出 0，第二个输出 1；但有些代码会因为变量 `myid` 的竞争问题导致错误，请你判断哪些代码会在 `myid` 上存在竞争。如果不存在竞争，请你判断这段代码是否一定先输出 0 再输出 1？

A.

<pre>void *foo(void *vargp) { int myid; myid = *(int *)vargp; free(vargp); printf("Thread %d\n", myid); }</pre>	<pre>int main() { pthread_t tid[2]; int i, *ptr; for (i = 0; i < 2; ++i) { ptr = malloc(sizeof(int)); *ptr = i; pthread_create(&tid[i], 0, foo, ptr); } pthread_join(tid[0], 0); pthread_join(tid[1], 0); }</pre>
---	--

B.

<pre>void *foo(void *vargp) { int myid; myid = *(int *)vargp; printf("Thread %d\n", myid); }</pre>	<pre>int main() { pthread_t tid[2]; int i; for (i = 0; i < 2; ++i) { pthread_create(&tid[i], 0, foo, &i); } pthread_join(tid[0], 0); pthread_join(tid[1], 0); }</pre>
--	--

C.

<pre>void *foo(void *vargp) { int myid; myid = (int)vargp; printf("Thread %d\n", myid); }</pre>	<pre>int main() { pthread_t tid[2]; int i; for (i = 0; i < 2; ++i) { pthread_create(&tid[i], 0, foo, (void *)i); } pthread_join(tid[0], 0); pthread_join(tid[1], 0); }</pre>
---	---

D.

<pre>sem_t s;</pre>	<pre>int main() { pthread_t tid[2];</pre>
---------------------	---

<pre> void *foo(void *vargp) { int myid; P(&s); myid = *(int *)vargp; V(&s); printf("Thread %d\n", myid); } </pre>	<pre> int i; sem_init(&s, 0, 1); for (i = 0; i < 2; ++i) { pthread_create(&tid[i], 0, foo, &i); } pthread_join(tid[0], 0); pthread_join(tid[1], 0); } </pre>
--	---

E.

<pre> sem_t s; void *foo(void *vargp) { int myid; myid = *(int *)vargp; V(&s); printf("Thread %d\n", myid); } </pre>	<pre> int main() { pthread_t tid[2]; int i; sem_init(&s, 0, 0); for (i = 0; i < 2; ++i) { pthread_create(&tid[i], 0, foo, &i); P(&s); } pthread_join(tid[0], 0); pthread_join(tid[1], 0); } </pre>
---	--

9. 读者写者问题

一组并发的线程想要访问一个共享对象，有无数的读者和写者想要访问共享对象，读者可以和其它读者同时访问，而写者必须独占对象。以下是第一类读者写者问题的代码。

<pre> void reader() { P(&mutex); readcnt++; if (readcnt == 1) P(&w); /* line a */ V(&mutex); /* reading... line b */ P(&mutex); readcnt--; if (readcnt == 0) V(&w); V(&mutex); } </pre>	<pre> void writer() { P(&w); /* line c */ /* writing... line d */ V(&w); } </pre>
--	--

(1) 假设在时刻 0~4 分别有五个读、写者到来；它们的顺序为 R1, R2, W1, R3, W2；已知读操作需要等待 3 个周期，写操作需要等待 5 个周期；假设忽略其他语句的执行时间、线程的切换/调度的时间开销，因此在任意时刻，每个读者、写者只能处在上面标注好的 abcd 四处语句，请你分析这五个读者/写者线程终止的顺序？

(2) 基于(1)的发现,这段代码容易导致饥饿,于是一位同学规定:当有写者在等待时,后来的读者不能进行读操作,写出了第二类读者写者问题的代码如下(所有信号量初始化为1):

<pre>void reader() { P(&r); /* a */ P(&mutex); readcnt++; if (readcnt == 1) P(&w); /* b */ V(&mutex); V(&r); /* reading... c */ P(&mutex); readcnt--; if (readcnt == 0) V(&w); V(&mutex); }</pre>	<pre>void writer() { P(&mutex); writecnt++; if (writecnt == 1) P(&r); /* d */ V(&mutex); P(&w); /* e */ /* writing... f */ V(&w); P(&mutex); writecnt--; if (writecnt == 0) V(&r); V(&mutex); }</pre>
---	---

这段代码会导致死锁,请你列举一种可能导致死锁的线程控制流,并提出一种改进的方案。

(3) 在修改了(2)中的问题后,请你基于第二类读者写者问题的代码再回答(1)中的题目。

10. 线程安全函数

吴用功同学找了一个找素数的函数 `next_prime`,ta 在实现这个函数的线程安全版本 `ts_next_prime` 的时候出现了问题,请你帮助 ta。

<pre>struct big_number *next_prime(struct big_number current_prime) { static struct big_number next; next = current_prime; addOne(next); while(!isNotPrime(next)) addOne(next); return &next; }</pre>
<pre>struct big_number *ts_next_prime(struct big_number current_prime) { return next_prime(current_prime); }</pre>

A. 现在的 `ts_next_prime` 为什么线程不安全?

B. 下面的代码是否线程安全？

```
struct big_number *ts_next_prime(struct big_number current_prime)
{
    struct big_number *value_ptr;

    P(&mutex); /* mutex is initialized to 1*/
    value_ptr = next_prime(current_prime);
    V(&mutex);

    return value_ptr;
}
```

C. 请使用 lock© 技术实现线程安全的 ts_next_prime

```
sem_t mutex;
struct big_number *ts_next_prime(struct big_number current_prime)
{
    struct big_number *value_ptr;
    struct big_number *ret_ptr = _____;

    P(&mutex); /* mutex is initialized to 1*/
    value_ptr = next_prime(current_prime);
    _____;
    V(&mutex);

    return ret_ptr;
}
```