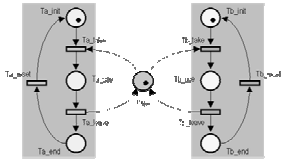


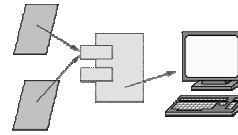
Material Adicional (SOSD – Mod 4)

Concurrencia
Exclusión mutua y sincronización



Slides de Samuel Oporto Diaz

CONCURRENCIA



Navigation icons and page number 2

Concurrencia

- La concurrencia es la simultaneidad de hechos.
- Un programa concurrente es aquel en el que ciertas unidades de ejecución internamente secuenciales (procesos o threads), se ejecutan paralela o simultáneamente.
- Incluye los siguientes aspectos:
 - comunicación entre procesos.
 - compartición y competencia por los recursos.
 - sincronización de la ejecución de varios procesos.
 - asignación del tiempo de procesador a los procesos.
- Surgen en entornos con un solo procesador, con multiprocesadores y proceso distribuido.

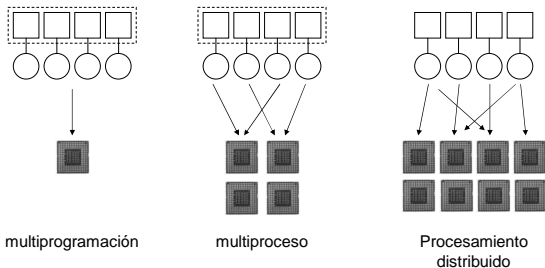
Navigation icons and page number 3

Concurrencia

- Un programa concurrente está formado por una colección de procesos secuenciales autónomos que se ejecutan (aparentemente) en paralelo.
- Tres formas de ejecutar procesos concurrentes:
 1. Los procesos multiplexan sus ejecuciones sobre un único procesador (multiprogramación).
 2. Los procesos multiplexan sus ejecuciones sobre un sistema multiprocesador de memoria compartida (multiproceso).
 3. Los procesos multiplexan sus ejecuciones en varios procesadores que no comparten memoria (procesamiento distribuido).
- El término **concurrencia** indica paralelismo potencial.

Navigation icons and page number 4

Concurrencia



multiprogramación

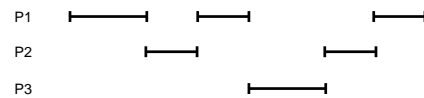
multiproceso

Procesamiento distribuido

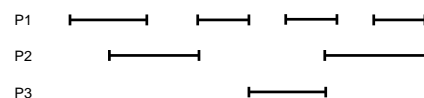
Navigation icons and page number 5

Concurrencia

- En un sistema multiprogramado (1 μ P), los procesos se intercalan, para dar la apariencia de simultaneidad.



- En un sistema con varios procesadores (n μ P), los procesos se superponen.

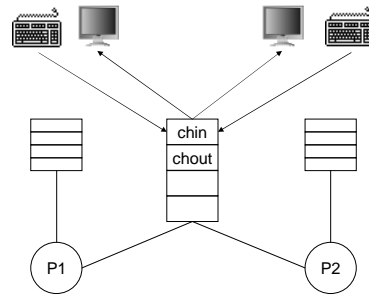


Navigation icons and page number 6

Dificultades con la Concurrency

- Los problemas generados por la multiprogramación surgen por que no es posible predecir la **velocidad relativa de los procesos**:
- La actividad de un proceso depende de la actividad de los otros procesos y de la forma cómo el SO trata las interrupciones y las políticas de planificación.
- Dificultades:
 - Compartir recursos globales (variable global)
 - Manejar la asignación de recursos
 - Detectar un error es difícil, dado que es difícil reproducir la situación..

Un ejemplo simple



un ejemplo simple

```
void echo()
{
    char_in = getchar();
    char_out = char_in;
    putchar(char_out);
}
```

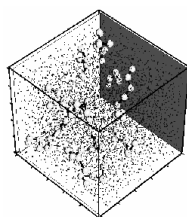
Se asume que esta función es usada por muchos procesos en el SO y dado que existe una sola pantalla y un solo teclado, todos los programas interactúan con este programa. Por lo que lo que es recomendable tenerlo siempre en memoria

un ejemplo simple

```
Process P1          Process P2
.
chin = getchar();  .          chin = a
.                  .          chin = b
chout = chin;      chin = getchar();
putchar(chout);    chout = chin;
.                  putchar(chout);
.                  .
```

Conclusiones:
 Proteger las variables compartidas.
 ¿cómo?
 Evitando que otro proceso ejecute a echo hasta que el proceso actual termine.
 Evitando que el proceso actual sea interrumpido hasta que termine

INTERACCION ENTRE PROCESOS



Tipos de proceso

Independientes	Cooperantes
Su estado no es compartido	Su estado es compartido
Son deterministas	Su funcionamiento no es determinista
Son reproducibles	Su funcionamiento puede ser irreproducible
Ejemplo: Un programa que calcula 1000 cifras decimales de π	Ejemplo: un proceso que escribe en el terminal la cadena "abc" y en otro la cadena "cba"

Interacción entre procesos

- La concurrencia se presenta cuando existen:
 - multiprogramación de aplicaciones independientes.
 - aplicaciones con varios procesos.
 - el uso de las estructuras de datos del SO.
 - el computador se dispone de varios procesadores.

(multiprogramación).
(multiproceso).
(procesamiento distribuido).

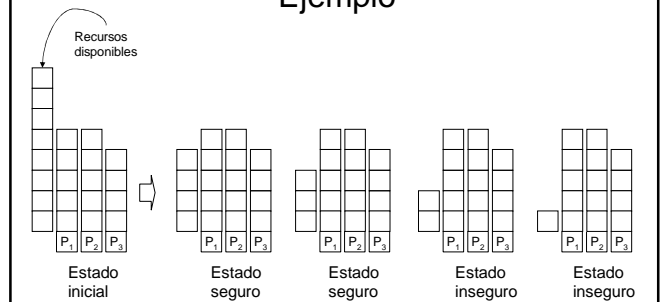
Interacción entre procesos

- Existen tres maneras en que los procesos interactúan:
 - ① **competencia por recursos escasos.**
 - Los procesos no conocen a los demás
 - Interbloqueo
 - Inanición
 - Exclusión mutua
 - ② **cooperación por compartición**
 - Los procesos conocen indirectamente a los demás
 - Interbloqueo
 - Inanición
 - Exclusión mutua
 - Coherencia de datos
 - ③ **cooperación por comunicación**
 - Los procesos conocen directamente a los otros.
 - Interbloqueo
 - Inanición

① Competencia por recursos escasos

- Los procesos compiten por recursos escasos.
- Si dos procesos compiten por un recurso → el SO asigna el recurso a uno y el otro espera
- Problemas.
 - Interbloqueo (estancamiento)
 - Inanición
 - Exclusión mutua

Ejemplo

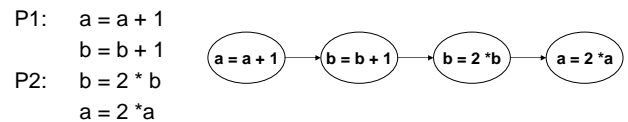


② La cooperación por compartición

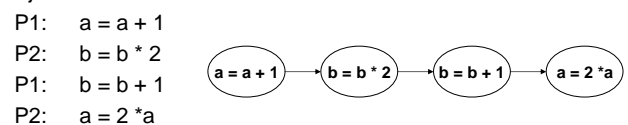
- Los procesos no se conocen.
- Los procesos cooperan para evitar inconsistencias
- Recursos compartidos:
 - variables compartidas
 - ficheros
 - bases de datos
- Problema
 - Confianza
- Solución
 - Exclusión mutua → • La escritura debe ser mutuamente excluyente.
 - Sección crítica → • La lectura puede ser concurrente

Ejemplo

Ejecución consistente



Ejecución concurrente



③ La cooperación para la comunicación

- Los procesos se conocen explícitamente.
- La comunicación se da con mensajes: **send**, **receive**.
- No se comparten recursos → no exclusión mutua.
- Problemas.
 - Interbloqueo. Cada proceso espera un mensaje del otro proceso
 - Inanición. Dos procesan envían sus mensaje mutuamente mientras que esperan un mensaje del otro proceso

PROBLEMAS POTENCIALES A RESOLVER

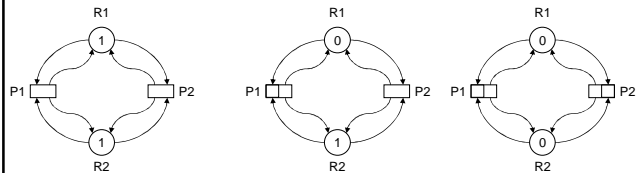
1. Exclusión mutua

- Es un mecanismo empleado en el diseño de los sistemas operativos para evitar los problemas de competencia por recursos, se basa en definir una zona o región crítica la cual está marcada por las instrucciones que hacen uso del recurso en competencia (recurso crítico).

2. Interbloqueo (deadlock)

condiciones : P1 requiere R1 y R2
P2 requiere R1 y R2

- acciones:
1. P1 obtiene R1
 2. P2 obtiene R2
 3. P1 Y P2 están bloqueados esperando cada uno al otro



3. Inanición

- Los procesos siempre están bloqueados y nunca acceden a los recursos que necesitan

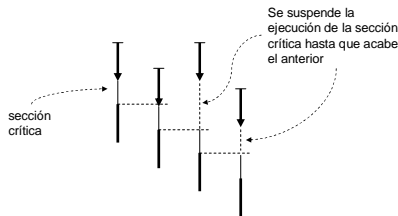
- Sean 3 procesos.
- P1 solicita recurso.
 - P2 y P3 solicitan recursos
 - P1 suelta el recurso
 - Se asigna el recurso a P2
 - P1 solicita el recurso
 - P2 suelta el recurso
 - Se asigna el recurso a P1

SECCION CRÍTICA

Sección Crítica

- Es la parte del programa que accede a un recurso compartido
- Solo un programa puede acceder a su sección crítica en un momento dado
- NO se puede confiar simplemente en el SO para hacer cumplir esta restricción

Ejemplo:
solo un proceso en cada momento estará enviando comandos a la impresora



Requerimientos para exclusión mutua

1. Exclusión mutua. Sólo un proceso accede a la vez a su SC
2. Un proceso suspendido en su SC no debe estorbar a otros
3. No inanición, no interbloqueo. Si un proceso solicita acceso a su SC no debe demorar su atención.
4. Si ningún proceso está en su SC, no se puede evitar que otro proceso entre a su SC.
5. No suponer la velocidad relativa de los procesos.
6. Se permanece en la SC por un tiempo finito.

SOLUCIONES DE SOFTWARE

Intento inicial

PROCESO_UNO	PROCESO_DOS	PROCESO_PRINCIPAL
<pre>procedure proceso_uno begin while TRUE do begin obtener_entrada entrar_exclusion_mutua count = count + 1 salir_exclusion_mutua procesar_entrada end end;</pre>	<pre>procedure proceso_dos begin while TRUE do begin obtener_entrada entrar_exclusion_mutua count = count + 1 salir_exclusion_mutua procesar_entrada end end;</pre>	<pre>begin count = 0; parbegin proceso_uno; proceso_dos; parend; end.</pre>

- parbegin, parend hacen que proceso_uno y proceso_dos operen concurrentemente.
- estos procesos se encuentran en un ciclo infinito de entrada/salida a sus secciones críticas.

Primer intento

PROCESO_UNO	PROCESO_DOS	PROCESO_PRINCIPAL
<pre>procedure proceso_uno begin while TRUE do begin while turno2 do espera; seccion_critica_uno; turno = 2; otras_tareas_dos; end end;</pre>	<pre>procedure proceso_dos begin while TRUE do begin while turno1 do espera; seccion_critica_dos; turno = 1; proceso_dos_proceso; end end;</pre>	<pre>begin turno=1; parbegin proceso_uno; proceso_dos; parend; end.</pre>

- Los procesos entran a sus SC alternativamente, y el proceso 1 entra primero.
- Si uno de los procesos falla entonces el otro proceso quedará bloqueado indefinidamente.
- *problemas:*
 - supuesto de velocidad, prioridad.
 - sincronización en tándem. (por dos lados).

Segundo intento

PROCESO_UNO	PROCESO_DOS	PROCESO_PRINCIPAL
<pre>procedure proceso_uno begin while TRUE do begin while p2entro do espera; p1entro = TRUE; seccion_critica_uno; p1entro = FALSE; otras_tareas_dos; end end;</pre>	<pre>procedure proceso_dos begin while TRUE do begin while p1entro do espera; p2entro = TRUE; seccion_critica_dos; p2entro = FALSE; proceso_dos_proceso; end end;</pre>	<pre>begin p1entro = FALSE; p2entro = FALSE; parbegin proceso_uno; proceso_dos; parend; end.</pre>

- Cada proceso puede ver el estado del otro pero no alterarlo.
- Si un proceso quiere entrar a su SC verifica el estado del otro (**false**) y luego pone su estatus en **true**. Al salir pone **false** en su estado.

problema:
que P1 y P2 intenten entrar al mismo tiempo a su SC.

```

pp: p1entro = FALSE;
p2entro = FALSE;
p1: while p2entro do;
p2: while p1entro do;
p1: p1entro = TRUE;
p2: p2entro = TRUE;
```

El momento en que un proceso determina si puede entrar a su sección crítica y el momento en que informa que está en exclusión mutua, puede ser usado por otro proceso para verificar si puede entrar.

Tercer intento

PROCESO_UNO	PROCESO_DOS	PROCESO_PRINCIPAL
<pre> procedure proceso_uno begin while TRUE do begin p1deseaentrar = TRUE; while p2deseaentrar do espera; seccion_critica_uno; p1deseaentrar = FALSE otras_tareas_dos; end end; </pre>	<pre> procedure proceso_dos begin while TRUE do begin p2deseaentrar = TRUE while p1deseaentrar do espera; seccion_critica_dos; p2deseaentrar = FALSE proceso_dos_proceso; end end; </pre>	<pre> begin p1deseaentrar=FALSE; p2deseaentrar=FALSE; parbegin proceso_uno; proceso_dos; parend; end. </pre>

Este algoritmo trata de asegurar que mientras un proceso pasa su verificación ningún otro proceso puede pasar su verificación. Se hace uso de las variables p1deseaentrar y p2deseaentrar.

problema:
cada proceso puede asignar TRUE a su indicador antes de realizar la verificación y por lo tanto ambos procesos se bloquearían uno a otro (interbloqueo).

Cuarto intento

PROCESO_UNO	PROCESO_DOS	PROCESO_PRINCIPAL
<pre> procedure proceso_uno begin while TRUE do begin p1deseaentrar = TRUE; while p2deseaentrar do begin p1deseaentrar = FALSE espera de algunos ciclo p1deseaentrar = TRUE end seccion_critica_uno; p1deseaentrar = FALSE otras_tareas_uno; end end; </pre>	<pre> procedure proceso_dos begin while TRUE do begin p2deseaentrar = TRUE; while p1deseaentrar do begin p2deseaentrar = FALSE espera de algunos ciclo p2deseaentrar = TRUE end seccion_critica_dos; p2deseaentrar = FALSE otras_tareas_dos; end end; </pre>	<pre> begin p1deseaentrar=FALSE; p2deseaentrar=FALSE; parbegin proceso_uno; proceso_dos; parend; end. </pre>

El problema de los algoritmos anteriores es que los procesos podrían bloquearse durante la verificación. Este algoritmo asigna FALSE a su propio indicador durante cierto tiempo, si es que se encuentra durante la verificación. Esto permite que el otro proceso salga de la espera con TRUE en su indicador. La exclusión mutua esta garantizada y no puede haber interbloqueo.

Cuarto intento

- problema:**
- Pero se puede dar el aplazamiento indefinido, dado que no se puede hacer ningún supuesto respecto a la velocidad de los procesos.
- Así, si los procesos se ejecutan en tándem (alternativamente),
- se puede dar la siguiente secuencia de instrucciones, en la cual ninguno de los procesos entra a su sección crítica:

Ciclo reloj	PROCESO_UNO	PROCESO_DOS
1	p1deseaentrar = TRUE	
2		
3	while p2deseaentrar do	p2deseaentrar = TRUE
4	p1deseaentrar = FALSE	
5	:	
6	p1deseaentrar = TRUE	
7		while p1deseaentrar do
8		p2deseaentrar = FALSE
9		:
10		p2deseaentrar = TRUE
11	while p2deseaentrar do	
12	p1deseaentrar = FALSE	
13	:	
14	p1deseaentrar = TRUE	

Solución correcta

PROCESO_UNO	PROCESO_DOS	PROCESO_PRINCIPAL
<pre> procedure proceso_uno begin while TRUE do begin p1deseaentrar = TRUE; while p2deseaentrar do begin if proceso_activo = DOS then begin p1deseaentrar = FALSE; while proceso_activo=DOS do; p1deseaentrar = TRUE; end end; seccion_critica_uno; proceso_activo = DOS p1deseaentrar = FALSE otras_tareas_uno; end end; </pre>	<pre> procedure proceso_dos begin while TRUE do begin p2deseaentrar = TRUE; while p1deseaentrar do begin if proceso_activo = UNO then begin p2deseaentrar = FALSE; while proceso_activo=UNO do; p2deseaentrar = TRUE; end end; seccion_critica_dos; proceso_activo = UNO p2deseaentrar = FALSE otras_tareas_dos; end end; </pre>	<pre> begin p1deseaentrar = FALSE; p2deseaentrar = FALSE; proceso_activo = UNO; parbegin proceso_uno; proceso_dos; parend; end. </pre>

- Cada proceso consigue una vuelta a la sección crítica
- Si un proceso quiere la sección crítica, pone su bandera y puede tener que esperar a su vuelta. No hay aplazamiento indefinido.
- Pero se puede presentar la posibilidad de que uno de los procesos sea interrumpido luego de salir de su sección crítica.

Algoritmo de Peterson

PROCESO_UNO	PROCESO_DOS	PROCESO_PRINCIPAL
<pre> procedure proceso_uno begin while TRUE do begin p1deseaentrar = TRUE; proceso_activo = DOS while p2deseaentrar and proceso_activo = DOS do espera; seccion_critica_uno; p1deseaentrar = FALSE otras_tareas_uno; end end; </pre>	<pre> procedure proceso_dos begin while TRUE do begin p2deseaentrar = TRUE; proceso_activo = UNO while p1deseaentrar and proceso_activo = UNO do espera; seccion_critica_dos; p2deseaentrar = FALSE otras_tareas_dos; end end; </pre>	<pre> begin p1deseaentrar = FALSE; p2deseaentrar = FALSE; proceso_activo = UNO; parbegin proceso_uno; proceso_dos; parend; end. </pre>

SOLUCIONES DE HARDWARE

Inhabilitación de interrupciones

- Un proceso corre hasta que invoca un servicio del SO o hasta que es interrumpido.
- Deshabilitar interrupciones garantiza la exclusión mutua.
- Pero el μP es limitado en su habilidad para intercalar programas
- Multiproceso
 - inhabilitar interrupciones puede no garantizar la exclusión mutua

 37

Instrucciones especiales de máquina

- Ejecutó en un ciclo de instrucción sencillo
- No sujeto a la interferencia de otras instrucciones
- Leyendo y escribiendo
- Leyendo y probando
- *Instrucción comparar y fijar (test y set)*
- *Instrucción intercambiar*

 38

Instrucciones test y set

```
boolean testset (int i) {
    if (i == 0) {
        i = 1;
        return true;
    }
    else {
        return false;
    }
}
```

 39

Instrucción intercambiar

```
void exchange(int register,
              int memory) {
    int temp;
    temp = memory;
    memory = register;
    register = temp;
}
```

 40

Ventajas de soluciones con hardware

- Pertinente a muchos procesos en un procesador sencillo o procesadores múltiples dividiendo la memoria principal
- Es simple y por lo tanto fácil de verificar
- Puede estar acostumbrado a soportar secciones críticas múltiples

 41

Ventajas de soluciones con hardware

- Que espera ocupado consume tiempo de unidad central de proceso
- El hambre es posible cuando un proceso deja una sección crítica y más de un proceso están esperando.
- Estancamiento
 - Si un bajo proceso de prioridad tiene la región crítica y unas necesidades de proceso de prioridad más altas, el proceso de prioridad más alto obtendrá el procesador para esperar a la región crítica

 42

SEMAFOROS



43

Semáforos

- La variable especial llamado un semáforo es usado para comunicar
- Si un proceso está esperando para una señal, es suspendido hasta esa señal se envía
- Espera y operaciones de señales no pueden ser interrumpidas
- Forme fila están acostumbrado a tener los procesos esperando en el semáforo

44

Semáforos

- El semáforo es una variable que tiene un valor de entero, número entero
 - El mayo se inicializa a un número no negativo
 - La operación de espera decrementa el valor de semáforo
 - Los incrementos de operación de señales comunican por señales valor

45

Problema del Productor - Consumidor

- Unos o más productores están generando datos y poniendo estos en un parachoques
- un consumidor sencillo está tomando artículos fuera del parachoques un a ratos
- Sólo un productor o consumidor puede acceder el parachoques a cualquier un tiempo

46

Productor

```

producer:
while (true) {
  /* produce item v */
  b[in] = v;
  in++;
}

```

47

Consumidor

```

consumer:
while (true) {
  while (in <= out)
    /*do nothing */;
  w = b[out];
  out++;
  /* consume item w */
}

```

48

El productor con Buffer Circular

```

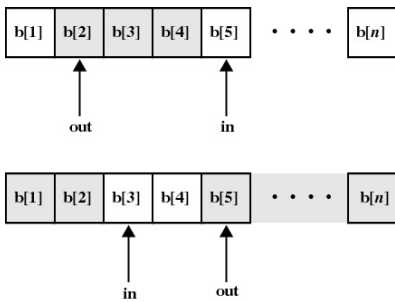
producer:
while (true) {
  /* produce item v */
  while ((in + 1) % n == out) /* do nothing */;
  b[in] = v;
  in = (in + 1) % n
}
    
```

El consumidor con Circular Buffer

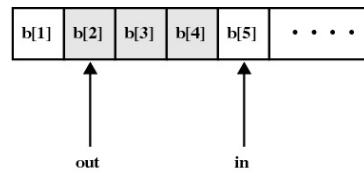
```

consumer:
while (true) {
  while (in == out)
    /* do nothing */;
  w = b[out];
  out = (out + 1) % n;
  /* consume item w */
}
    
```

Buffer Circular Finito



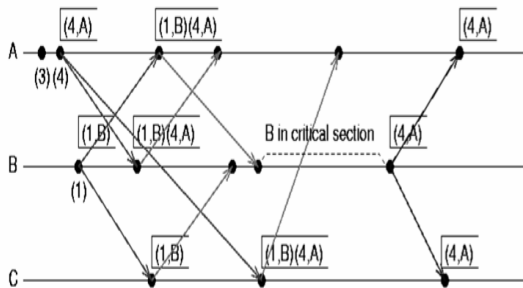
Parachoques infinito



Note: shaded area indicates portion of buffer that is occupied

Figure 5.11 Infinite Buffer for the Producer/Consumer Problem

Problema de barbería



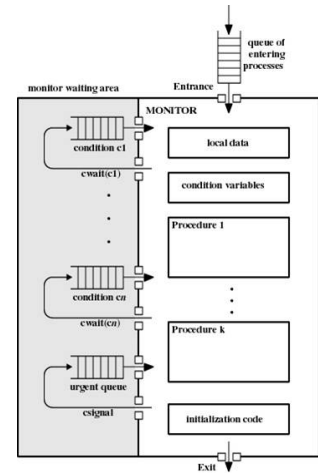
MONITORES



Monitores

- El monitor es un módulo de software
- Características principales
 - Las variables de datos locales son accesibles sólo por el monitor
 - Procese entre monitor invocando unos de sus procedimientos
 - Sólo un procese pueda estar ejecutando en el monitor a la vez

Estructura de un monitor



PASO DE MENSAJES

Paso de mensajes

- Imponga exclusión mutua
- Información de cambio

envie (destino, envie mensajes)
 reciba (fuente, envie mensajes)

Sincronización

- Remitente y receptor no pueden o no pueden estar bloqueando (esperando para mensaje)
- El entramado envia, bloqueando reciba
 - Ambos remitente y receptor es bloqueado hasta el mensaje se da
 - Llame una cita

Sincronización

- El Nonblocking envia, bloqueando reciba
 - El remitente continúa el proceso tales como mensajes de transmisión tan pronto como sea posible
 - El receptor es bloqueado hasta el mensaje pedido llegue
- El Nonblocking envia, nonblocking reciba
 - Ni la fiesta se requiere para esperar

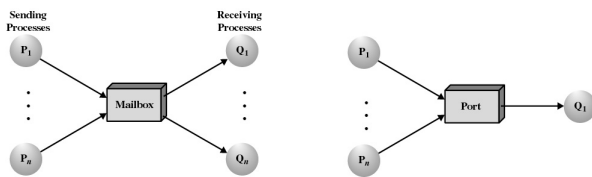
Direccionamiento

- Direccionamiento directo
 - envíe primitivo incluya un identificador específico del proceso de destino
 - reciba el primitivo pudo saber adelantado que procese un mensaje es esperado
 - reciba el primitivo pudo usar parámetro de fuente para retornar un valor cuando la operación de receive ha sido ejecutado

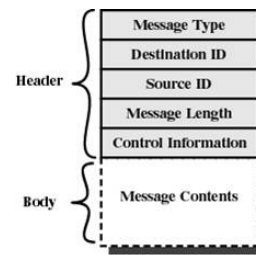
Direccionamiento

- Direccionamiento indirecto
 - los mensajes son enviados a una estructura de datos dividida consistiendo de las colas
 - las colas son llamados los buzones
 - un proceso envía a un mensaje para el buzón y el otro proceso romper y remover el mensaje del buzón

Comunicación de procesos indirectos



Formato de mensaje



Problema de los lectores y escritores

- Muchos lectores pueden leer simultáneamente el archivo
- Sólo un escritor a la vez puede escribir al archivo
- Si un escritor está escribiendo al archivo, ningún lector puede leerlo