
Interprocess Communication

Concurrent Programming, Semaphores & Shared
Memory and Deadlock

PEDRO MARTINS

February 1, 2018

Contents

1	Conceitos Introdutórios	4
1.1	Exclusão Mútua	4
2	Acesso a um Recurso	5
3	Acesso a Memória Partilhada	5
3.1	Relação Produtor-Consumidor	6
3.1.1	Produtor	6
3.1.2	Consumidor	7
4	Acesso a uma Zona Crítica	7
4.1	Tipos de Soluções	8
4.2	Alternância Estrita (<i>Strict Alternation</i>)	8
4.3	Eliminar a Alternância Estrita	9
4.4	Garantir a exclusão mútua	9
4.5	Garantir que não ocorre deadlock	10
4.6	Mediar os acessos de forma determinística: <i>Dekker algorithm</i>	11
4.7	Dijkstra algorithm (1966)	12
4.8	Peterson Algorithm (1981)	13
4.9	Generalized Peterson Algorithm (1981)	14
5	Soluções de Hardware	15
5.1	Desativar as interrupções	15
5.2	Instruções Especiais em Hardware	16
5.2.1	Test and Set (TAS primitive)	16
5.2.2	Compare and Swap	16
5.3	Busy Waiting	17
5.4	Block and wake-up	18
6	Semáforos	19
6.1	Implementação	20
6.1.1	Operações	20
6.1.2	Solução típica de sistemas <i>uniprocessor</i>	20
6.2	Bounded Buffer Problem	21
6.2.1	Como Implementar usando semáforos?	22
6.3	Análise de Semáforos	24
6.3.1	Vantagens	24
6.3.2	Desvantagens	25
6.3.3	Problemas do uso de semáforos	25
6.4	Semáforos em Unix/Linux	25
7	Monitores	26
7.1	Implementação	26

7.2	Tipos de Monitores	27
7.2.1	Hoare Monitor	27
7.2.2	Brinch Hansen Monitor	28
7.2.3	Lampson/Redell Monitors	29
7.3	Bounded-Buffer Problem usando Monitores	29
7.4	POSIX support for monitors	31
8	Message-passing	31
8.1	Direct vs Indirect	32
8.1.1	Symmetric direct communication	32
8.2	Asymmetric direct communications	32
8.3	Comunicação Indireta	32
8.4	Implementação	33
8.5	Buffering	33
8.6	Bound-Buffer Problem usando mensagens	34
8.7	Message Passing in Unix/Linux	34
9	Shared Memory in Unix/Linux	35
9.1	POSIX Shared Memory	35
9.2	System V Shared Memory	36
10	Deadlock	36
10.1	Condições necessárias para a ocorrência de deadlock	37
10.1.1	O Problema da Exclusão Mútua	38
10.2	Jantar dos Filósofos	38
10.3	Prevenção de Deadlock	39
10.3.1	Negar a exclusão mútua	40
10.3.2	Negar <i>hold and wait</i>	40
10.3.3	Negar <i>no preemption</i>	41
10.3.4	Negar a espera circular	42
10.4	Deadlock Avoidance	43
10.4.1	Condições para lançar um novo processo	43
10.4.2	Algoritmo dos Banqueiros	44
	Algoritmo dos banqueiros aplicado ao Jantar dos filósofos	45
10.5	Deadlock Detection	45

1 Conceitos Introdutórios

Num ambiente multiprogramado, os processos podem ser:

- Independentes:
 - Nunca interagem desde a sua criação à sua destruição
 - Só possuem uma interação implícita: **competir por recursos do sistema**
 - * e.g.: jobs num sistema batch, processos de diferentes utilizadores
 - É da responsabilidade do sistema operativo garantir que a atribuição de recursos é feita de forma controlada
 - * É preciso garantir que não ocorre perda de informação
 - * **Só um processo pode usar um recurso num intervalo de tempo - Mutual Exclusive Access**
- Cooperativos:
 - **Partilham Informação** e/ou **Comunicam** entre si
 - Para **partilharem** informação precisam de ter acesso a um **espaço de endereçamento comum**
 - A comunicação entre processos pode ser feita através de:
 - * Endereço de memória comum
 - * Canal de comunicação que liga os processos
 - É da **responsabilidade do processo** garantir que o acesso à zona de memória partilhada ou ao canal de comunicação é feito de forma controlada para não ocorrerem perdas de informação
 - * **Só um processo pode usar um recurso num intervalo de tempo - Mutual Exclusive Access**
 - * Tipicamente, o canal de comunicação é um recurso do sistema, pelo quais os **processos competem**

O acesso a um recurso/área partilhada é efetuada através de código. Para evitar a perda de informação, o código de acesso (também denominado zona crítica) deve evitar incorrer em **race conditions**.

1.1 Exclusão Mútua

Ao forçar a ocorrência de exclusão mútua no acesso a um recurso/área partilhada, podemos originar:

- **deadlock:**
 - Vários processos estão em espera **eternamente** pelas condições/eventos que lhe permitem aceder à sua respetiva **zona crítica**
 - * Pode ser provado que estas condições/eventos **nunca se irão verificar**
 - Causa o bloqueio da execução das operações
- **starvation:**
 - Na competição por acesso a uma zona crítica por vários processos, verificam-se um conjunto de circunstâncias na qual novos processos, com maior prioridade no acesso às suas zonas críticas, continuam a aparecer e **tomar posse dos recursos partilhados**
 - O acesso dos processos mais antigos à sua zona crítica é sucessivamente adiado

2 Acesso a um Recurso

No acesso a um recurso é preciso garantir que não ocorrem **race conditions**. Para isso, **antes** do acesso ao recurso propriamente dito é preciso **desativar o acesso** a esse recurso pelos **outros processos** (reclamar *ownership*) e após o acesso é preciso restaurar as condições iniciais, ou seja, **libertar o acesso** ao recurso.

```
1 /* processes competing for a resource - p = 0, 1, ..., N-1 */
2 void main (unsigned int p)
3 {
4     forever
5     {
6         do_something();
7         access_resource(p);
8         do_something_else();
9     }
10 }
11
12 void access_resource(unsigned int p)
13 {
14     enter_critical_section(p);
15     use_resource(); // critical section
16     leave_critical_section(p);
17 }
```

3 Acesso a Memória Partilhada

O acesso à memória partilhada é muito semelhante ao acesso a um recurso (podemos ver a memória partilhada como um recurso partilhado entre vários processos).

Assim, à semelhança do acesso a um recurso, é preciso **bloquear o acesso de outros processos à memória partilhada** antes de aceder ao recurso e após aceder, **reativar o acesso a memória partilhada** pelos outros processos.

```
1 /* shared data structure */
2 shared DATA d;
3
4 /* processes sharing data - p = 0, 1, ..., N-1 */
5 void main (unsigned int p)
6 {
7     forever
8     {
9         do_something();
10        access_shared_area(p);
11        do_something_else();
12    }
```

```
13 }
14
15 void access_shared_area(unsigned int p)
16 {
17     enter_critical_section(p);
18     manipulate_shared_area(); // critical section
19     leave_critical_section(p);
20 }
```

3.1 Relação Produtor-Consumidor

O acesso a um recurso/memória partilhada pode ser visto como um problema Produtor-Consumidor:

- Um processo acede para **armazenar dados, escrevendo** na memória partilhada (*Produtor*)
- Outro processo acede para **obter dados, lendo** da memória partilhada (*Consumidor*)

3.1.1 Produtor

O produtor “produz informação” que quer guardar na FIFO e enquanto não puder efetuar a sua escrita, aguarda até puder **bloquear e tomar posse** do zona de memória partilhada

```
1 /* communicating data structure: FIFO of fixed size */
2 shared FIFO fifo;
3
4 /* producer processes - p = 0, 1, ..., N-1 */
5 void main (unsigned int p)
6 {
7     DATA val;
8     bool done;
9
10
11     forever
12     {
13         produce_data(&val);
14         done = false;
15         do
16         {
17             // Beginning of Critical Section
18             enter_critical_section(p);
19             if (fifo.notFull())
20             {
21                 fifo.insert(val);
22                 done = true;
23             }
24             leave_critical_section(p);
```

```
25         // End of Critical Section
26     } while (!done);
27     do_something_else();
28 }
29 }
```

3.1.2 Consumidor

O consumidor quer ler informação que precisa de obter da FIFO e enquanto não puder efetuar a sua leitura, aguarda até puder **bloquear e tomar posse** do zona de memória partilhada

```
1  /* communicating data structure: FIFO of fixed size */
2  shared FIFO fifo;
3
4  /* consumer processes - p = 0, 1, ..., M-1 */
5  void main (unsigned int p)
6  {
7  DATA val;
8  bool done;
9      forever
10     {
11         done = false;
12         do
13         {
14             // Beginning of Critical Section
15             enter_critical_section(p);
16             if (fifo.notEmpty())
17             {
18                 fifo.retrieve(&val);
19                 done = true;
20             }
21             leave_critical_section(p);
22             // End of Critical Section
23         } while (!done);
24         consume_data(val);
25         do_something_else();
26     }
27 }
```

4 Acesso a uma Zona Crítica

Ao aceder a uma zona crítica devem ser verificados as seguintes condições:

- **Effective Mutual Exclusion:** O **acesso** a uma **zona crítica** associada com o mesmo recurso/memória partilhada só pode ser **permitida a um processo de cada vez** entre **todos os processos** a competir pelo acesso a esse mesmo recurso/memória partilhada
- **Independência** do número de processos intervenientes e na sua velocidade relativa de execução
- Um processo fora da sua zona crítica não pode impedir outro processo de entrar na sua zona crítica
- Um processo **não deve ter de esperar indefinidamente** após pedir acesso ao recurso/memória partilhada para que possa aceder à sua zona crítica
- O período de tempo que um processo está na sua **zona crítica** deve ser **finito**

4.1 Tipos de Soluções

Para controlar o acesso às zonas críticas normalmente é usado um endereço de memória. A gestão pode ser efetuada por:

- **Software:**
 - A solução é baseada nas instruções típicas de acesso à memória
 - Leitura e Escrita são independentes e correspondem a instruções diferentes
- **Hardware:**
 - A solução é baseada num conjunto de instruções especiais de acesso à memória
 - Estas instruções permitem ler e de seguida escrever na memória, de forma **atómica**

4.2 Alternância Estrita (*Strict Alternation*)

Não é uma solução válida

- Depende da velocidade relativa de execução dos processos intervenientes
- O processo com menos acessos impõe o ritmo de acessos aos restantes processos
- Um processo fora da zona crítica não pode prevenir outro processo de entrar na sua zona crítica
- Se não for o seu turno, um processo é obrigado a esperar, mesmo que não exista mais nenhum processo a pedir acesso ao recurso/memória partilhada

```
1 /* control data structure */
2 #define R      /* process id = 0, 1, ..., R-1 */
3
4 shared unsigned int access_turn = 0;
5 void enter_critical_section(unsigned int own_pid)
6 {
7     while (own_pid != access_turn);
8 }
9
10 void leave_critical_section(unsigned int own_pid)
11 {
12     if (own_pid == access_turn)
```



```
13     access_turn = (access_turn + 1) % R;
14 }
```

4.3 Eliminar a Alternância Estrita

```
1  /* control data structure */
2  #define R 2      /* process id = 0, 1 */
3
4  shared bool is_in[R] = {false, false};
5
6  void enter_critical_section(unsigned int own_pid)
7  {
8      unsigned int other_pid_ = 1 - own_pid;
9
10     while (is_in[other_pid]);
11     is_in[own_pid] = true;
12 }
13
14 void leave_critical_section(unsigned int own_pid)
15 {
16     is_in[own_pid] = false;
17 }
```

Esta solução não é válida porque não garante **exclusão mútua**.

Assume que:

- P_0 entra na função `enter_critical_section` e testa `is_in[1]`, que retorna Falso
- P_1 entra na função `enter_critical_section` e testa `is_in[0]`, que retorna Falso
- P_1 altera `is_in[0]` para `true` e entra na zona crítica
- P_0 altera `is_in[1]` para `true` e entra na zona crítica

Assim, ambos os processos entra na sua zona crítica **no mesmo intervalo de tempo**.

O principal problema desta implementação advém de **testar primeiro** a variável de controlo do **outro processo** e só **depois** alterar a **sua variável** de controlo.

4.4 Garantir a exclusão mútua

```
1  /* control data structure */
2  #define R 2      /* process id = 0, 1 */
3
4  shared bool want_enter[R] = {false, false};
5
6  void enter_critical_section(unsigned int own_pid)
```

```

7  {
8      unsigned int other_pid_ = 1 - own_pid;
9
10     want_enter[own_pid] = true;
11     while (want_enter[other_pid]);
12 }
13
14 void leave_critical_section(unsigned int own_pid)
15 {
16     want_enter[own_pid] = false;
17 }

```

Esta solução, apesar de **resolver a exclusão mútua**, **não é válida** porque podem ocorrer situações de **deadlock**.

Assume que:

- P_0 entra na função `enter_critical_section` e efetua o set de `want_enter[0]`
- P_1 entra na função `enter_critical_section` e efetua o set de `want_enter[1]`
- P_1 testa `want_enter[0]` e, como é `true`, **fica em espera** para entrar na zona crítica
- P_0 testa `want_enter[1]` e, como é `true`, **fica em espera** para entrar na zona crítica

Com **ambos os processos em espera** para entrar na zona crítica e **nenhum processo na zona crítica** entramos numa situação de **deadlock**.

Para resolver a situação de deadlock, **pelo menos um dos processos** tem recuar na intenção de aceder à zona crítica.

4.5 Garantir que não ocorre deadlock

```

1  /* control data structure */
2  #define R 2      /* process id = 0, 1 */
3
4  shared bool want_enter[R] = {false, false};
5
6  void enter_critical_section(unsigned int own_pid)
7  {
8      unsigned int other_pid_ = 1 - own_pid;
9
10     want_enter[own_pid] = true;
11     while (want_enter[other_pid])
12     {
13         want_enter[own_pid] = false;    // go back
14         random_dealy();
15         want_enter[own_pid] = true;    // attempt a to go to the critical
16         section
17     }

```

```
17 }
18
19 void leave_critical_section(unsigned int own_pid)
20 {
21     want_enter[own_pid] = false;
22 }
```

A solução é quase válida. Mesmo um dos processos a recuar ainda é possível ocorrerem situações de **deadlock** e **starvation**:

- Se ambos os processos **recuarem ao “mesmo tempo”** (devido ao `random_delay()` ser igual), entramos numa situação de **starvation**
- Se ambos os processos **avançarem ao “mesmo tempo”** (devido ao `random_delay()` ser igual), entramos numa situação de **deadlock**

A solução para **mediar os acessos** tem de ser **determinística** e não aleatória.

4.6 Mediar os acessos de forma determinística: *Dekker algorithm*

```
1 /* control data structure */
2 #define R 2 /* process id = 0, 1 */
3
4 shared bool want_enter[R] = {false, false};
5 shared uint p_w_priority = 0;
6
7 void enter_critical_section(unsigned int own_pid)
8 {
9     unsigned int other_pid_ = 1 - own_pid;
10
11     want_enter[own_pid] = true;
12     while (want_enter[other_pid])
13     {
14         if (own_pid != p_w_priority) // If the process is not the
15             // priority process
16         {
17             want_enter[own_pid] = false; // go back
18             while (own_pid != p_w_priority); // waits to access to his
19                 // critical section while
20                 // its is not the priority
21                 // process
22             want_enter[own_pid] = true; // attempt to go to his
23                 // critical section
24         }
25     }
26 }
```

```

24 void leave_critical_section(unsigned int own_pid)
25 {
26     unsigned int other_pid_ = 1 - own_pid;
27     p_w_priority = other_pid;           // when leaving the its
        critical section, assign the
28                                         // priority to the other
                                         process
29     want_enter[own_pid] = false;
30 }

```

É uma **solução válida**:

- Garante exclusão mútua no acesso à zona crítica através de um mecanismo de alternância para resolver o conflito de acessos
- **deadlock** e **starvation não estão presentes**
- Não são feitas suposições relativas ao tempo de execução dos processos, i.e., o algoritmo é **independente** do tempo de execução dos processos

No entanto, **não pode ser generalizado** para mais do que 2 processos e garantir que continuam a ser satisfeitas as condições de **exclusão mútua** e a ausência de **deadlock** e **starvation**

4.7 Dijkstra algorithm (1966)

```

1  /* control data structure */
2  #define R 2      /* process id = 0, 1 */
3
4  shared uint want_enter[R] = {NO, NO, ..., NO};
5  shared uint p_w_priority = 0;
6
7  void enter_critical_section(uint own_pid)
8  {
9      uint n;
10     do
11     {
12         want_enter[own_pid] = WANT;           // attempt to access to the
            critical section
13         while (own_pid != p_w_priority)       // While the process is not
            the priority process
14         {
15             if (want_enter[p_w_priority] == NO) // Wait for the priority
                process to leave its critical section
16                 p_w_priority = own_pid;
17         }
18
19         want_enter[own_pid] = DECIDED;       // Mark as the next process
            to access to its critical section

```

```

20
21     for (n = 0; n < R; n++)           // Search if another process is
        already entering its critical section
22     {
23         if (n != own_pid && want_enter[n] == DECIDED) // If so, abort
            attempt to ensure mutual exclusion
24             break;
25     }
26 } while(n < R);
27 }
28
29 void leave_critical_section(unsigned int own_pid)
30 {
31     p_w_priority = (own_pid + 1) % R;           // when leaving the its
        critical section, assign the
32                                                     // priority to the next process
33     want_enter[own_pid] = false;
34 }

```

Pode sofrer de **starvation** se quando um processo iniciar a saída da zona crítica e alterar `p_w_priority`, atribuindo a prioridade a outro processo, outro processo tentar aceder à zona crítica, sendo a sua execução interrompida no for. Em situações “especiais”, este fenómeno pode ocorrer sempre para o mesmo processo, o que faz com que ele nunca entre na sua zona crítica

4.8 Peterson Algorithm (1981)

```

1  /* control data structure */
2  #define R 2      /* process id = 0, 1 */
3
4  shared bool want_enter[R] = {false, false};
5  shared uint last;
6
7  void enter_critical_section(uint own_pid)
8  {
9      unsigned int other_pid_ = 1 - own_pid;
10
11     want_enter[own_pid] = true;
12     last = own_pid;
13     while ( (want_enter[other_pid]) && (last == own_pid) ); // Only enters
        the critical section when no other
14                                                     // process
                                                    wants to
                                                    enter and
                                                    the last
                                                    request

```

```

15                                     // to enter is
                                       made by the
                                       current
                                       process
16 }
17
18 void leave_critical_section(unsigned int own_pid)
19 {
20     want_enter[own_pid] = false;
21 }

```

O algoritmo de *Peterson* usa a **ordem de chegada** de pedidos para resolver conflitos:

- Cada processo tem de **escrever o seu ID numa variável partilhada** (*last*), que indica qual foi o último processo a pedir para entrar na zona crítica
- A **leitura seguinte** é que vai determinar qual é o processo que foi o último a escrever e portanto qual o processo que deve entrar na zona crítica

	P_0 quer entrar		P_1 quer entrar	
	P_1 não quer entrar	P_1 quer entrar	P_0 não quer entrar	P_0 quer entrar
$last = P_0$	P_0 entra	P_1 entra	-	P_1 entra
$last = P_1$	-	P_0 entra	P_1 entra	P_0 entra

É uma solução válida que:

- Garante exclusão mútua
- Previne deadlock e starvation
- É independente da velocidade relativa dos processos
- Pode ser generalizada para mais do que dois processos (variável partilhada -> fila de espera)

4.9 Generalized Peterson Algorithm (1981)

```

1 /* control data structure */
2 #define R ... /* process id = 0, 1, ..., R-1 */
3
4 shared bool want_enter[R] = {-1, -1, ..., -1};
5 shared uint last[R-1];
6
7 void enter_critical_section(uint own_pid)
8 {
9     for (uint i = 0; i < R - 1; i++)
10    {
11        want_enter[own_pid] = i;
12

```

```
13     last[i] = own_pid;
14
15     do
16     {
17         test = false;
18         for (uint j = 0; j < R; j++)
19         {
20             if (j != own_pid)
21                 test = test || (want_enter[j] >= i)
22         }
23     } while ( test && (last[i] == own_pid) );    // Only enters the
                                                // process
                                                // wants to
                                                // enter and
                                                // the last
                                                // request
                                                // to enter is
                                                // made by the
                                                // current
                                                // process
24
25
26     }
27 }
28
29 void leave_critical_section(unsigned int own_pid)
30 {
31     want_enter[own_pid] = -1;
32 }
```

needs clarification

5 Soluções de Hardware

5.1 Desativar as interrupções

Num ambiente computacional com **um único processador**:

- A alternância entre processos, num ambiente **multiprogramado**, é sempre causada por um evento/dispositivo externo
 - **real time clock (RTC)**: origina a transição de time-out em sistemas *preemptive*
 - **device controller**: pode causar transições *preemptive* no caso de um fenómeno de *wake up* de um **processo mais prioritário**
 - Em qualquer dos casos, o **processador é interrompido** e a execução do processo atual parada
- A garantia de acesso em **exclusão mútua** pode ser feita desativando as interrupções

- No entanto, só pode ser efetuada em **modo kernel**
 - Senão código malicioso ou com *bugs* poderia bloquear completamente o sistema

Num ambiente computacional **multiprocessador**, desativar as interrupções num único processador não tem qualquer efeito.

Todos os outros processadores (ou *cores*) continuam a responder às interrupções.

5.2 Instruções Especiais em Hardware

5.2.1 Test and Set (TAS primitive)

A função de hardware, `test_and_set` se for implementada atómicamente (i.e., sem interrupções) pode ser utilizada para construir a primitiva **lock**, que permite a entrada na zona crítica

Usando esta primitiva, é possível criar a função `lock`, que permite entrar na zona crítica

```
1 shared bool flag = false;
2
3 bool test_and_set(bool * flag)
4 {
5     bool prev = *flag;
6     *flag = true;
7     return prev;
8 }
9
10 void lock(bool * flag)
11 {
12     while (test_and_set(flag); // Stays locked until and unlock operation is
13         used
14 }
15 void unlock(bool * flag)
16 {
17     *flag = false;
18 }
```

5.2.2 Compare and Swap

Se implementada de forma atômica, a função `compare_and_swap` pode ser usada para implementar a primitiva **lock**, que permite a entrada na zona crítica

O comportamento esperado é que coloque a variável a 1 sabendo que estava a 0 quando a função foi chamada e vice-versa.


```
1 shared int value = 0;
2
3 int compare_and_swap(int * value, int expected, int new_value)
4 {
5     int v = *value;
6     if (*value == expected)
7         *value = new_value;
8     return v;
9 }
10
11 void lock(int * flag)
12 {
13     while (compare_and_swap(&flag, 0, 1) != 0);
14 }
15
16 void unlock(bool * flag)
17 {
18     *flag = 0;
19 }
```

5.3 Busy Waiting

Ambas as funções anteriores são suportadas nos *Instruction Sets* de alguns processadores, implementadas de forma atômica

No entanto, ambas as soluções anteriores sofrem de **busy waiting**. A primitiva lock está no seu **estado ON** (usando o CPU) **enquanto espera** que se verifique a condição de acesso à zona crítica. Este tipo de soluções são conhecidas como **spinlocks**, porque o processo oscila em torno da variável enquanto espera pelo acesso

Em sistemas **uniprocessor**, o **busy_waiting** é **indesejado** porque causa:

- **Perda de eficiência:** O **time quantum** de um processo está a ser desperdiçado porque não está a ser usado para nada
- **** Risco de deadlock: Se um processo mais prioritário**** tenciona efetuar um **lock** enquanto um processo menos prioritário está na sua zona crítica, **nenhum deles pode prosseguir**.
 - O processo menos prioritário tenta executar um unlock, mas não consegue ganhar acesso a um *time quantum* do CPU devido ao processo mais prioritário
 - O processo mais prioritário não consegue entrar na sua zona crítica porque o processo menos prioritário ainda não saiu da sua zona crítica

Em sistemas **multiprocessador** com **memória partilhada**, situações de busy waiting podem ser menos críticas, uma vez que a troca de processos (*preempt*) tem custos temporais associados. É preciso:

- guardar o estado do processo atual
 - variáveis

- stack
 - \$PC
- copiar para memória o código do novo processo

5.4 Block and wake-up

Em **sistemas uniprocessor** (e em geral nos restantes sistemas), existe a o requerimento de **bloquear um processo** enquanto este está à espera para entrar na sua zona crítica

A implementação das funções `enter_critical_section` e `leave_critical_section` continua a precisar de operações atómicas.

```
1 #define R ... /* process id = 0, 1, ..., R-1 */
2
3 shared unsigned int access = 1;    // Note that access is an integer, not a
   boolean
4
5 void enter_critical_section(unsigned int own_pid)
6 {
7     // Beginning of atomic operation
8     if (access == 0)
9         block(own_pid);
10
11     else access -= 1;
12     // Ending of atomic operation
13 }
14
15 void leave_critical_section(unsigned int own_pid)
16 {
17     // Beginning of atomic operation
18     if (there_are_blocked_processes)
19         wake_up_one();
20     else access += 1;
21     // Ending of atomic operation
22 }
```

```
1 /* producers - p = 0, 1, ..., N-1 */
2 void producer(unsigned int p)
3 {
4     DATA data;
5     forever
6     {
7         produce_data(&data);
8         bool done = false;
9         do
10        {
```

```
11     lock(p);
12     if (fifo.notFull())
13     {
14         fifo.insert(data);
15         done = true;
16     }
17     unlock(p);
18 } while (!done);
19 do_something_else();
20 }
21 }
```

```
1 /* consumers - c = 0, 1, ..., M-1 */
2 void consumer(unsigned int c)
3 {
4     DATA data;
5     forever
6     {
7         bool done = false;
8         do
9         {
10            lock(c);
11            if (fifo.notEmpty())
12            {
13                fifo.retrieve(&data);
14                done = true;
15            }
16            unlock(c);
17        } while (!done);
18        consume_data(data);
19        do_something_else();
20    }
21 }
```

6 Semáforos

No ficheiro `IPC.md` são indicadas as condições e informação base para:

- Sincronizar a entrada na zona crítica
- Para serem usadas em programação concorrente
- Criar zonas que garantam a exclusão mútua

Semáforos são **mecanismos** que permitem por implementar estas condições e **sincronizar a atividade de entidades concorrentes em ambiente multiprogramado**

Não são nada mais do que **mecanismos de sincronização**.

6.1 Implementação

Um semáforo é implementado através de:

- Um tipo/estrutura de dados
- Duas operações **atómicas**:
 - down (ou wait)
 - up (ou signal/post)

```
1 typedef struct
2 {
3     unsigned int val;    /* can not be negative */
4     PROCESS *queue;    /* queue of waiting blocked processes */
5 } SEMAPHORE;
```

6.1.1 Operações

As únicas operações permitidas são o **incremento**, up, ou **decremento**, down, da variável de controlo. A variável de controlo, `val`, **só pode ser manipulada através destas operações!**

Não existe uma função de leitura nem de escrita para `val`.

- down
 - **bloqueia** o processo se `val == 0`
 - **decrementa** `val` se `val != 0`
- up
 - Se a `queue` não estiver vazia, **acorda** um dos processos
 - O processo a ser acordado depende da **política implementada**
 - **Incrementa** `val` se a `queue` estiver vazia

6.1.2 Solução típica de sistemas *uniprocessor*

```
1 /* array of semaphores defined in kernel */
2 #define R /* semid = 0, 1, ..., R-1 */
3
4 static SEMAPHORE sem[R];
5
6 void sem_down(unsigned int semid)
7 {
8     disable_interruptions;
9     if (sem[semid].val == 0)
10         block_on_sem(getpid(), semid);
11     else
12         sem[semid].val -= 1;
```

```
13     enable_interruptions;
14 }
15
16 void sem_up(unsigned int semid)
17 {
18     disable_interruptions;
19     if (sem[sem_id].queue != NULL)
20         wake_up_one_on_sem(semid);
21     else
22         sem[semid].val += 1;
23     enable_interruptions;
24 }
```

A solução apresentada é típica de um sistema *uniprocessor* porque recorre à diretivas **disable_interruptions** e **enable_interruptions** para garantir a exclusão mútua no acesso à zona crítica.

Só é possível garantir a exclusão mútua nestas condições se o sistema só possuir um único processador, porque as diretivas irão impedir a interrupção do processo que está na posse do processador devido a eventos externos. Esta solução não funciona para um sistema multiprocessador porque ao executar a diretiva **disable_interruptions**, só estamos a **desativar as interrupções para um único processador**. Nada impede que noutro processador esteja a correr um processo que vá aceder à mesma zona de memória partilhada, não sendo garantida a exclusão mútua para sistemas multiprocessador.

Uma solução alternativa seria a extensão do **disable_interruptions** a todos os processadores. No entanto, iríamos estar a impedir a troca de processos noutros processadores do sistema que poderiam nem sequer tentar aceder às variáveis de memória partilhada.

6.2 Bounded Buffer Problem

```
1  shared FIFO fifo; /* fixed-size FIFO memory */
2
3  /* producers - p = 0, 1, ..., N-1 */
4  void producer(unsigned int p)
5  {
6      DATA data;
7      forever
8      {
9          produce_data(&data);
10         bool done = false;
11         do
12         {
13             lock(p);
14             if (fifo.notFull())
15             {
16                 fifo.insert(data);
17                 done = true;
```

```
18     }
19     unlock(p);
20     } while (!done);
21     do_something_else();
22 }
23 }
24
25 /* consumers - c = 0, 1, ..., M-1 */
26 void consumer(unsigned int c)
27 {
28     DATA data;
29     forever
30     {
31         bool done = false;
32         do
33         {
34             lock(c);
35             if (fifo.notEmpty())
36             {
37                 fifo.retrieve(&data);
38                 done = true;
39             }
40             unlock(c);
41         } while (!done);
42         consume_data(data);
43         do_something_else();
44     }
45 }
```

6.2.1 Como Implementar usando semáforos?

A solução para o *Bounded-buffer Problem* usando semáforos tem de:

- Garantir **exclusão mútua**
- Ausência de busy waiting

```
1 shared FIFO fifo; /*fixed-size FIFO memory */
2 shared sem access; /*semaphore to control mutual exclusion */
3 shared sem nslots; /*semaphore to control number of available slots*/
4 shared sem nitems; /*semaphore to control number of available items */
5
6
7 /* producers - p = 0, 1, ..., N-1 */
8 void producer(unsigned int p)
9 {
10     DATA val;
```

```
11
12     forever
13     {
14         produce_data(&val);
15         sem_down(nslots);
16         sem_down(access);
17         fifo.insert(val);
18         sem_up(access);
19         sem_up(nitems);
20         do_something_else();
21     }
22 }
23
24 /* consumers - c = 0, 1, ..., M-1 */
25 void consumer(unsigned int c)
26 {
27     DATA val;
28
29     forever
30     {
31         sem_down(nitems);
32         sem_down(access);
33         fifo.retrieve(&val);
34         sem_up(access);
35         sem_up(nslots);
36         consume_data(val);
37         do_something_else();
38     }
39 }
```

Não são necessárias as funções `fifo.empty()` e `fifo.full()` porque são implementadas indiretamente pelas variáveis:

- **nitems:** Número de “produtos” prontos a serem “consumidos”
 - Acaba por implementar, indiretamente, a funcionalidade de verificar se a FIFO está empty
- **nslots:** Número de slots livres no semáforo. Indica quantos mais “produtos” podem ser produzidos pelo “consumidor”
 - Acaba por implementar, indiretamente, a funcionalidade de verificar se a FIFO está full

Uma alternativa **ERRADA** a uma implementação com semáforos é apresentada abaixo:

```
1 shared FIFO fifo; /*fixed-size FIFO memory */
2 shared sem access; /*semaphore to control mutual exclusion */
3 shared sem nslots; /*semaphore to control number of available slots*/
4 shared sem nitems; /*semaphore to control number of available items */
5
6
```

```
7  /* producers - p = 0, 1, ..., N-1 */
8  void producer(unsigned int p)
9  {
10     DATA val;
11
12     forever
13     {
14         produce_data(&val);
15         sem_down(access);           // WRONG SOLUTION! The order of this
16         sem_down(nslots);         // two lines are changed
17         fifo.insert(val);
18         sem_up(access);
19         sem_up(nitems);
20         do_something_else();
21     }
22 }
23
24 /* consumers - c = 0, 1, ..., M-1 */
25 void consumer(unsigned int c)
26 {
27     DATA val;
28
29     forever
30     {
31         sem_down(nitems);
32         sem_down(access);
33         fifo.retrieve(&val);
34         sem_up(access);
35         sem_up(nslots);
36         consume_data(val);
37         do_something_else();
38     }
39 }
```

A diferença entre esta solução e a anterior está na troca de ordem de instruções `sem_down(access)` e `sem_down(nslots)`. A função `sem_down`, ao contrário das funções anteriores, **decrementa** a variável, não tenta decrementar.

Assim, o produtor tenta aceder à sua zona crítica sem primeiro decrementar o número de slots livres para ele guardar os resultados da sua produção (*needs_clarification*)

6.3 Análise de Semáforos

6.3.1 Vantagens

- Operam ao nível do sistema operativo:

- As operações dos semáforos são implementadas no *kernel*
- São disponibilizadas aos utilizadores através de *system_calls*
- São **genéricos** e **modulares**
 - por serem implementações de baixo nível, ganham **versatilidade**
 - Podem ser usados em qualquer tipo de situação de programação concorrente

6.3.2 Desvantagens

- Usam **primitivas de baixo nível**, o que implica que o programador necessita de conhecer os **princípios da programação concorrente**, uma vez que são aplicadas numa filosofia *bottom-up* - Facilmente ocorrem **race conditions** - Facilmente se geram situações de **deadlock**, uma vez que **a ordem das operações atómicas são relevantes**
- São tanto usados para implementar **exclusão mútua** como para **sincronizar processos**

6.3.3 Problemas do uso de semáforos

Como tanto usados para implementar **exclusão mútua** como para **sincronizar processos**, se as condições de acesso não forem satisfeitas, os processos são bloqueados **antes** de entrarem nas suas regiões críticas.

- Solução sujeita a erros, especialmente em situações complexas
 - pode existir **mais do que um ponto de sincronismos** ao longo do programa

6.4 Semáforos em Unix/Linux

POSIX:

- Suportam as operações de *down* e *up*
 - `sem_wait`
 - `sem_trywait`
 - `sem_timedwait`
 - `sem_post`
- Dois tipos de semáforos:
 - **named semaphores:**
 - * São criados num sistema de ficheiros virtual (e.g. `/dev/sem`)
 - * Suportam as operações:
 - `sem_open`
 - `sem_close`
 - `sem_unlink`
 - **unnamed semaphores:**
 - * São *memory based*

- * Suportam as operações
 - `sem_init`
 - `sem_destroy`

System V:

- Suporta as operações:
 - `semget` : criação
 - `semop` : as diretivas `up` e `down`
 - `semctl` : outras operações

7 Monitores

Mecanismo de sincronização de alto nível para resolver os problemas de sincronização entre processos, numa perspetiva **top-down**. Propostos independentemente por Hoare e Brinch Hansen

Seguindo esta filosofia, a **exclusão mútua** e **sincronização** são tratadas **separadamente**, devendo os processos:

1. Entrar na sua zona crítica
2. Bloquear caso não possuam condições para continuar

Os monitores são uma solução que suporta nativamente a exclusão mútua, onde uma aplicação é vista como um conjunto de *threads* que competem para terem acesso a uma estrutura de dados partilhada, sendo que esta estrutura só pode ser acedida pelos métodos do monitor.

Um monitor assume que todos os seus métodos **têm de ser executados em exclusão mútua**:

- Se uma *thread* chama um **método de acesso** enquanto outra *thread* está a executar outro método de acesso, a sua **execução é bloqueada** até a outra terminar a execução do método

A sincronização entre threads é obtida usando **variáveis condicionais**:

- `wait`: A *thread* é bloqueada e colocada fora do monitor
- `signal`: Se existirem outras *threads* bloqueadas, uma é escolhida para ser “acordada”

7.1 Implementação

```
1  monitor example
2  {
3  /* internal shared data structure */
4  DATA data;
5
6  condition c; /* condition variable */
7
8  /* access methods */
```

```

9   method_1 (...)
10  {
11      ...
12  }
13  method_2 (...)
14  {
15      ...
16  }
17
18  ...
19
20  /* initialization code */
21  ...

```

7.2 Tipos de Monitores

7.2.1 Hoare Monitor

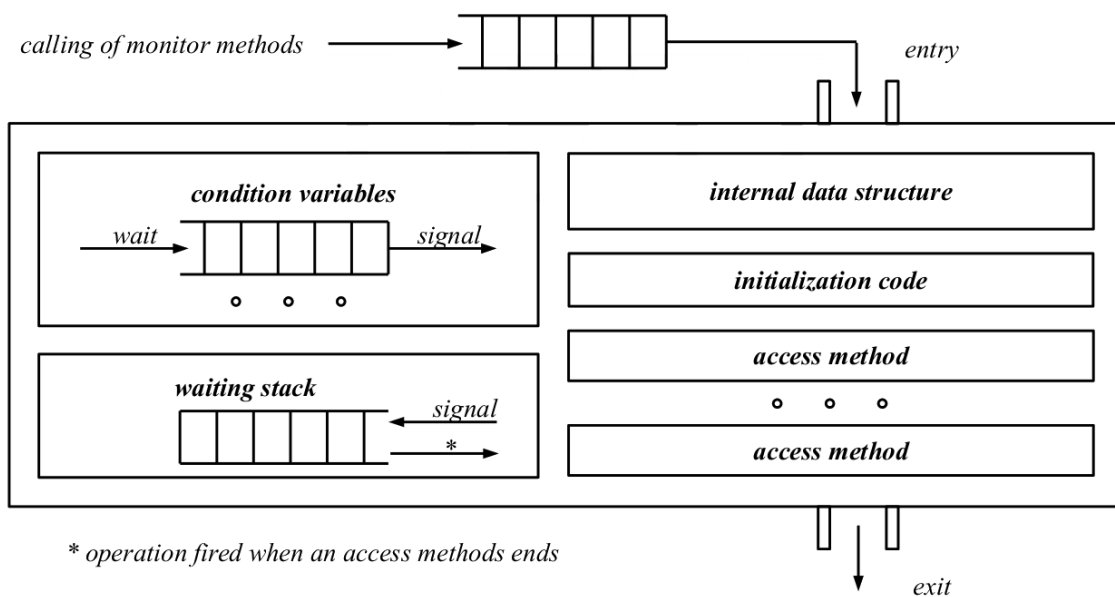


Figure 1: Diagrama da estrutura interna de um Monitor de Hoare

- Monitor de aplicação geral
- Precisa de uma stack para os processos que efetuaram um `wait` e são colocados em espera
- Dentro do monitor só se encontra a `thread` a ser executada por ele
- Quando existe um `signal`, uma `thread` é **acordada** e posta em execução

7.2.2 Brinch Hansen Monitor

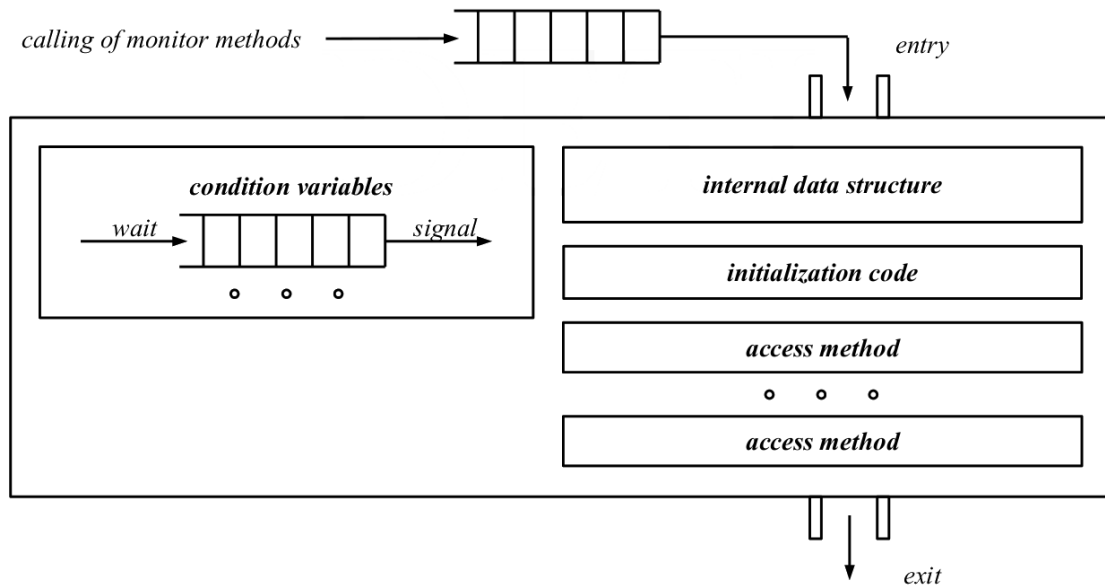


Figure 2: Diagrama da estrutura interna de um Monitor de Brinch Hansen

- A última instrução dos métodos do monitor é `signal`
 - Após o `signal` a `thread` sai do monitor
- **Fácil de implementar:** não requer nenhuma estrutura externa ao monitor
- **Restritiva: Obriga** a que cada método só possa possuir uma instrução de `signal`

7.2.3 Lamson/Redell Monitors

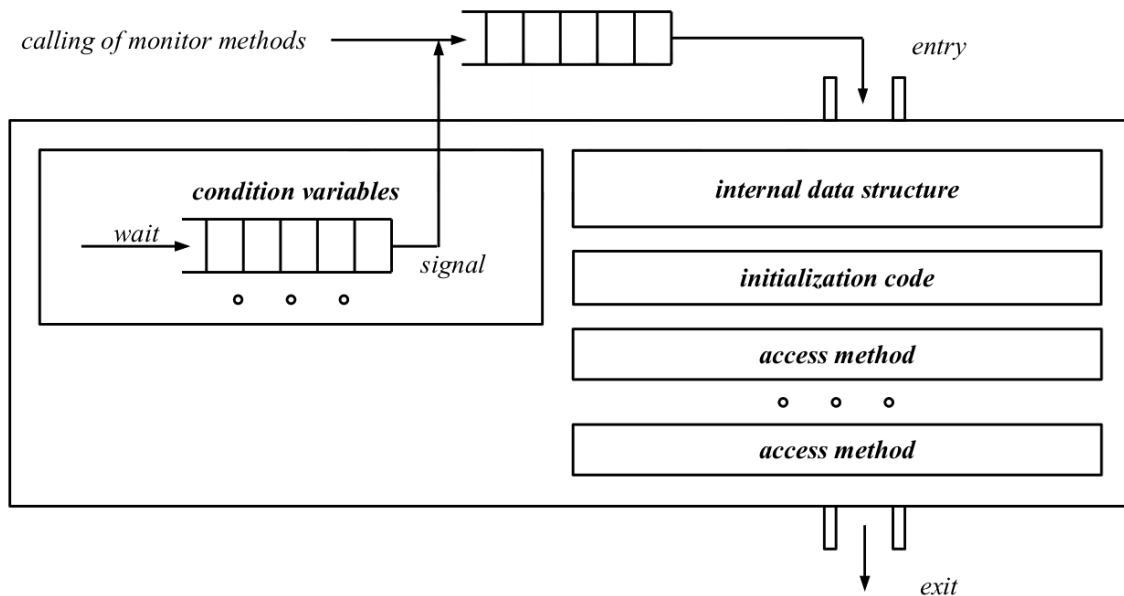


Figure 3: Diagrama da estrutura interna de um Monitor de Lamson/Redell

- A *thread* que faz o `signal` é a que continua a sua execução (entrando no monitor)
- A *thread* que é acordada devido ao `signal` fica fora do monitor, **competindo pelo acesso** ao monitor
- Pode causar **starvation**.
 - Não existem garantias que a **thread** que foi acordada e fica em competição por acesso vá ter acesso
 - Pode ser **acordada** e voltar a **bloquear**
 - Enquanto está em `ready` nada garante que outra *thread* não dê um `signal` e passe para o estado `ready`
 - A *thread* que tinha sido acordada volta a ser **bloqueada**

7.3 Bounded-Buffer Problem usando Monitores

```

1 shared FIFO fifo;          /* fixed-size FIFO memory */
2 shared mutex access;      /* mutex to control mutual exclusion */
3 shared cond nslots;      /* condition variable to control availability of slots
   */
4 shared cond nitems;      /* condition variable to control availability of items
   */
5
6 /* producers - p = 0, 1, ..., N-1 */
7 void producer(unsigned int p)
8 {

```

```
9     DATA data;
10    forever
11    {
12        produce_data(&data);
13        lock(access);
14        if/while (fifo.isFull())
15        {
16            wait(nslots, access);
17        }
18        fifo.insert(data);
19        unlock(access);
20        signal(nitems);
21        do_something_else();
22    }
23 }
24
25 /* consumers - c = 0, 1, ..., M-1 */
26 void consumer(unsigned int c)
27 {
28     DATA data;
29     forever
30     {
31         lock(access);
32         if/while (fifo.isEmpty())
33         {
34             wait(nitems, access);
35         }
36         fifo.retrieve(&data);
37         unlock(access);
38         signal(nslots);
39         consume_data(data);
40         do_something_else();
41     }
42 }
```

O uso de **if/while** deve-se às diferentes implementações de monitores:

- **if: Brinch Hansen**
 - quando a *thread* efetua o `signal` sai imediatamente do monitor, podendo entrar logo outra *thread*
- **while: Lamson Redell**
 - A *thread* acordada fica à espera que a *thread* que deu o `signal` termine para que possa **disputar** o acesso
- O `wait` internamente vai **largar a exclusão mútua**
 - Se não larga a exclusão mútua, mais nenhum processo consegue entrar
 - Um `wait` na verdade é um `lock(..)` seguido de `unlock(...)`

- Depois de efetuar uma **inserção**, é preciso efetuar um `signal` do nitems
- Depois de efetuar um **retrieval** é preciso fazer um `signal` do nslots
 - Em comparação, num semáforo quando faço o up é sempre incrementado o seu valor
- Quando uma *thread* emite um `signal` relativo a uma variável de transmissão, ela só **emite** quando alguém está à escuta
 - O `wait` só pode ser feito se a FIFO estiver cheia
 - O `signal` pode ser sempre feito

É necessário existir a `fifo.empty()` e a `fifo.full()` porque as variáveis de controlo não são semáforos binários.

O valor inicial do **mutex** é 0.

7.4 POSIX support for monitors

A criação e sincronização de *threads* usa o *Standard POSIX, IEEE 1003.1c*.

O *standard* define uma API para a **criação** e **sincronização** de *threads*, implementada em Unix pela biblioteca *pthread*

O conceito de monitor **não existe**, mas a biblioteca permite ser usada para criar monitores *Lampson/Redell* em C/C++, usando:

- `mutexes`
- `variáveis de condição`

As funções disponíveis são:

- `pthread_create`: **cria** uma nova *thread* (similar ao *fork*)
- `pthread_exit`: equivalente à `exit`
- `pthread_join`: equivalente à `waitpid`
- `pthread_self`: equivalente à `getpid`
- `pthread_mutex_*`: manipulação de **mutexes**
- `pthread_cond_*`: manipulação de **variáveis condicionais**
- `pthread_once`: inicialização

8 Message-passing

Os processos podem comunicar entre si usando **mensagens**.

- Não existe a necessidade de possuírem memória partilhada
- Mecanismos válidos quer para sistemas **uniprocessor** quer para sistemas **multiprocessador**

A **comunicação** é efetuada através de **duas operações**:

- `send`

- `receive`

Requer a existência de um **canal de comunicação**. Existem 3 implementações possíveis:

1. **Endereçamento direto/indireto**

2. Comunicação **síncrona/assíncrona**

- Só o `sender` é que indica o **destinatário**
- O destinatário **não indica** o `sender`
- Quando existem **caixas partilhadas**, normalmente usam-se mecanismos com políticas de **round-robin**
 1. Lê o processo N
 2. Lê o processo $N + 1$
 3. etc...
- No entanto, outros métodos podem ser usados

3. **Automatic or explicit buffering**

8.1 Direct vs Indirect

8.1.1 Symmetric direct communication

O processo que pretende comunicar deve **explicitar o nome do destinatário/remetente**:

- Quando o `sender` envia uma mensagem tem de indicar o **destinatário**
 - `send(P, message`
- O destinatário tem de indicar de quem **quer receber** (`sender`)
 - `receive(P, message)`

A comunicação entre os **dois processos** envolvidos é **peer-to-peer**, e é estabelecida automaticamente entre um conjunto de processos comunicantes, só existindo **um canal de comunicação**

8.2 Asymmetric direct communications

Só o `sender` tem de explicitar o destinatário:

- `send(P, message:`
- `receive(id, message)`: receive mensagens de qualquer processo

8.3 Comunicação Indireta

As mensagens são enviadas para uma **mailbox** (caixa de mensagens) ou **ports**, e o `receiver` vai buscar as mensagens a uma `poll`

- `send(M, message`

- `receive(M, message)`

O canal de comunicação possui as seguintes propriedades:

- Só é estabelecido se o **par de processos** comunicantes possui uma **mailbox partilhada**
- Pode estar associado a **mais do que dois processos**
- Entre um par de processos pode existir **mais do que um link** (uma mailbox por cada processo)

Questões que se levantam. Se **mais do que um processo** tentar **receber uma mensagem da mesma mailbox** ...

- ... é permitido?
 - Se sim. qual dos processos deve ser bem sucedido em ler a mensagem?

8.4 Implementação

Existem várias opções para implementar o **send** e **receive**, que podem ser combinadas entre si:

- **blocking send:** o `sender` **envia** a mensagem e fica **bloqueado** até a mensagem ser entregue ao processo ou mailbox destinatária
- **nonblocking send:** o `sender` após **enviar** a mensagem, **continua** a sua execução
- **blocking receive:** o `receiver` bloqueia-se até estar disponível uma mensagem para si
- **nonblocking receiver:** o `receiver` devolve a uma mensagem válida quando tiver ou uma indicação de que não existe uma mensagem válida quando não tiver

8.5 Buffering

O link pode usar várias políticas de implementação:

- **Zero Capacity:**
 - Não existe uma `queue`
 - O `sender` só pode enviar uma mensagem de cada vez. e o envio é **bloqueante**
 - O `receiver` lê uma mensagem de cada vez, podendo ser bloqueante ou não
- **Bounded Capacity:**
 - A `queue` possui uma capacidade finita
 - Quando está cheia, o `sender` bloqueia o envio até possuir espaço disponível
- **Unbounded Capacity:**
 - A `queue` possui uma capacidade (potencialmente) infinita
 - Tanto o `sender` como o `receiver` podem ser **não bloqueantes**

8.6 Bound-Buffer Problem usando mensagens

```
1 shared FIFO fifo;          /* fixed-size FIFO memory */
2 shared mutex access;      /* mutex to control mutual exclusion */
3 shared cond nslots;      /* condition variable to control availability of slots
   */
4 shared cond nitems;      /* condition variable to control availability of items
   */
5
6 /* producers - p = 0, 1, ..., N-1 */
7 void producer(unsigned int p)
8 {
9     DATA data;
10    MESSAGE msg;
11
12    forever
13    {
14        produce_data(&val);
15        make_message(msg, data);
16        send(msg);
17        do_something_else();
18    }
19 }
20
21 /* consumers - c = 0, 1, ..., M-1 */
22 void consumer(unsigned int c)
23 {
24     DATA data;
25     MESSAGE msg;
26
27     forever
28     {
29         receive(msg);
30         extract_data(data, msg);
31         consume_data(data);
32         do_something_else();
33     }
34 }
```

8.7 Message Passing in Unix/Linux

System V:

- Existe uma fila de mensagens de **diferentes tipos**, representados por um inteiro
- **send bloqueante** se **não existir espaço disponível**
- A recepção possui um argumento para especificar o **tipo de mensagem a receber**:

- Um tipo específico
- Qualquer tipo
- Um conjunto de tipos
- Qualquer que seja a política de recepção de mensagens:
 - É sempre **obtida** a mensagem **mais antiga** de uma dado tipo(s)
 - A implementação do `receive` pode ser **blocking** ou **nonblocking**
- System calls:
 - `msgget`
 - `msgsnd`
 - `msgrcv`
 - `msgctl`

POSIX

- Existe uma **priority queue**
- `send` **bloqueante** se **não existir espaço disponível**
- `receive` obtêm a mensagem **mais antiga** com a **maior prioridade**
 - Pode ser blocking ou nonblocking
- Funções:
 - `mq_open`
 - `mq_send`
 - `mq_receive`

9 Shared Memory in Unix/Linux

- É um recurso gerido pelo sistema operativo

Os espaços de endereçamento são **independentes** de processo para processo, mas o **espaço de endereçamento** é virtual, podendo a mesma **região de memória física** (memória real) estar mapeada em mais do que uma **memórias virtuais**

9.1 POSIX Shared Memory

- Criação:
 - `shm_open`
 - `ftruncate`
- Mapeamento:
 - `mmap`
 - `munmap`

- Outras operações:
 - `close`
 - `shm_unlink`
 - `fchmod`
 - ...

9.2 System V Shared Memory

- Criação:
 - `shmget`
- Mapeamento:
 - `shmat`
 - `shmdt`
- Outras operações:
 - `shmctl`

10 Deadlock

- **recurso:** algo que um processo precisa para prosseguir com a sua execução. Podem ser:
 - **componentes físicos** do sistema computacional, como:
 - * processador
 - * memória
 - * dispositivos de I/O
 - * ...
 - **estruturas de dados partilhadas.** Podem estar definidas
 - * Ao nível do sistema operativo
 - PCT
 - Canais de Comunicação
 - * Entre vários processos de uma aplicação

Os recursos podem ser:

- **preemptable:** podem ser retirados aos processos que estão na sua posse por entidades externas
 - processador
 - regiões de memória usadas no espaço de endereçamento de um processo
- **non-preemptable:** os recursos só podem ser libertados pelos processos que estão na sua posse
 - impressoras
 - regiões de memória partilhada que requerem acesso por exclusão mútua

O **deadlock** só é importante nos recursos **non-preemptable**.

O caso mais simples de deadlock ocorre quando:

1. O processo P_0 pede a posse do recurso A
 - É lhe dada a posse do recurso A , e o processo P_0 passa a possuir o recurso A em sua posse
2. O processo P_1 pede a posse do recurso B
 - É lhe dada a posse do recurso B , e o processo P_1 passa a possuir o recurso B em sua posse
3. O processo P_0 pede agora a posse do recurso B
 - Como o recurso B está na posse do processo P_1 , é lhe negado
 - O processo P_0 fica em espera que o recurso B seja libertado para poder continuar a sua execução
 - No entanto, o processo P_0 não liberta o recurso A
4. O processo P_1 necessita do recurso A
 - Como o recurso A está na posse do processo P_0 , é lhe negado
 - O processo P_1 fica em espera que o recurso A seja libertado para poder continuar a sua execução
 - No entanto, o processo P_1 não liberta o recurso B
5. Estamos numa situação de **deadlock**. Nenhum dos processos vai libertar o recurso que está na sua posse mas cada um deles precisa do recurso que está na posse do outro

10.1 Condições necessárias para a ocorrência de deadlock

Existem 4 condições necessárias para a ocorrência de **deadlock**:

1. **exclusão mútua:**
 - Pelo menos um dos recursos fica em posse de um processo de forma não partilhável
 - Obriga a que outro processo que precise do recurso espere que este seja libertado
2. **hold and wait:**
 - Um processo mantém em posse pelo menos um recurso enquanto espera por outro recurso que está na posse de outro processo
3. **no preemption:**
 - Os recursos em causa são non preemptive, o que implica que só o processo na posse do recurso o pode libertar
4. **espera circular:**
 - é necessário um conjunto de processos em espera tais que cada um deles precise de um recurso que está na posse de outro processo nesse conjunto

Se **existir deadlock**, todas estas condições se verificam. ($A \Rightarrow B$)

Se **uma delas não se verifica**, não há deadlock. ($\sim B \Rightarrow \sim A$)

10.1.1 O Problema da Exclusão Mútua

Dijkstra em 1965 enunciou um conjunto de regras para garantir o acesso **em exclusão mútua** por processo em competição por recursos de memória partilhados entre eles.¹

1. **Exclusão Mútua:** Dois processos não podem entrar nas suas zonas críticas ao mesmo tempo
2. **Livre de Deadlock:** Se um process está a tentar entrar na sua zona crítica, eventualmente algum processo (não necessariamente o que está a tentar entrar), mas entra na sua zona crítica
3. **Livre de Starvation:** Se um processo está a tentar entrar na sua zona crítica, então eventualmente esse processo entra na sua zona crítica
4. **First In First Out:** Nenhum processo a iniciar pode entrar na sua zona crítica antes de um processo que já está à espera do seu turno para entrar na sua zona crítica

10.2 Jantar dos Filósofos

- 5 filósofos sentados à volta de uma mesa, com comida à sua frente
 - Para comer, cada filósofo precisa de 2 garfos, um à sua esquerda e outro à sua direita
 - Cada filósofo alterna entre períodos de tempo em que medita ou come
- Cada **filósofo** é um **processo/thread** diferente
- Os **garfos** são os **recursos**

Uma possível solução para o problema é:

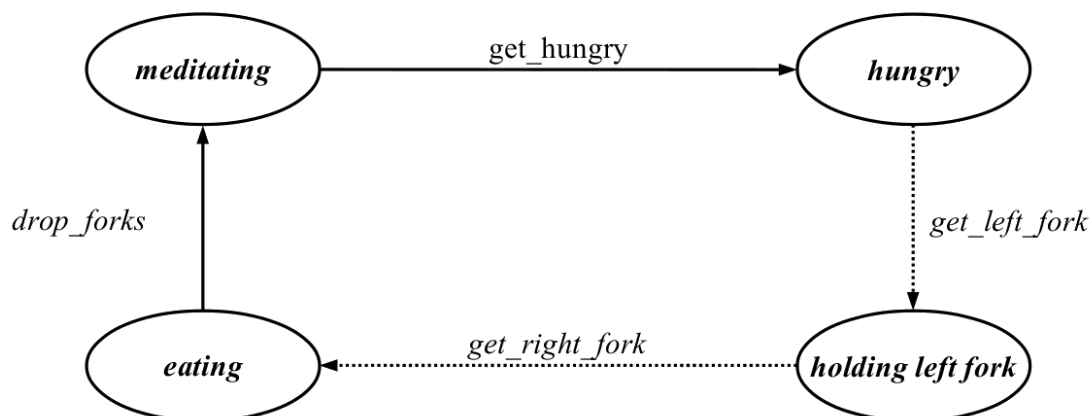


Figure 4: Ciclo de Vida de um filósofo

```
1 enum {MEDITATING, HUNGRY, HOLDING, EATING};
2
```

¹“Concurrent Programming, Mutual Exclusion (1965; Dijkstra)”. Gadi Taubenfeld, The Interdisciplinary Center, Herzliya, Israel

```
3 typedef struct TablePlace
4 {
5     int state;
6 } TablePlace;
7
8 typedef struct Table
9 {
10     Int semid;
11     int nplaces;
12     TablePlace place[0];
13 } Table;
14
15 int set_table(unsigned int n, FILE *logp);
16 int get_hungry(unsigned int f);
17 int get_left_fork(unsigned int f);
18 int get_right_fork(unsigned int f);
19 int drop_forks(unsigned int f);
```

Quando um filósofo fica *hungry*:

1. Obtém o garfo à sua esquerda
2. Obtém o garfo à sua direita

A solução **pode sofrer de deadlock**:

1. **exclusão mútua:**

- Os garfos são partilháveis

2. **hold and wait:**

- Se conseguir adquirir o `left_fork`, o filósofo fica no estado `holding_left_fork` até conseguir obter o `right_fork` e não liberta o `left_fork`

3. **no preemption:**

- Os garfos são recursos non preemptive. Só o filósofo é que pode libertar os seus garfos após obter a sua posse e no fim de comer

4. **espera circular:**

- Os garfos são partilhados por todos os filósofos de forma circular
 - O garfo à esquerda de um filósofo, `left_fork` é o garfo à direita do outro, `right_fork`

Se todos os filósofos estiverem a pensar e decidirem comer, pegando todos no garfo à sua esquerda ao mesmo tempo, entramos numa situação de **deadlock**.

10.3 Prevenção de Deadlock

Se uma das condições necessárias para a ocorrência de deadlock não se verificar, não ocorre deadlock.

As **políticas de prevenção de deadlock** são bastantes **restritas, pouco efetivas e difíceis de aplicar** em várias situações.

- **Negar a exclusão mútua** só pode ser aplicada a **recursos partilhados**
- **Negar *hold and wait*** requer **conhecimento *a priori* dos recursos necessários** e considera sempre o pior caso, no qual os recursos são todos necessários em simultâneo (o que pode não ser verdade)
- **Negar *no preemption***, impondo a libertação (e posterior reaquisição) de recursos adquiridos por processos que não têm condições (aka, todos os recursos que precisam) para continuar a execução pode originar grandes atrasos na execução da tarefa
- **Negar a *circular wait*** pode resultar numa má gestão de recursos

10.3.1 Negar a exclusão mútua

- Só é possível se os recursos puderem ser partilhados, senão podemos incorrer em **race conditions**
- Não é possível no jantar dos filósofos, porque os garfos não podem ser partilhados entre os filósofos
- Não é a condição mais vulgar a negar para prevenir *deadlock*

10.3.2 Negar *hold and wait*

- É possível fazê-lo se um processo é obrigado a pedir todos os recursos que vai precisar antes de iniciar, em vez de ir obtendo os recursos à medida que precisa deles
- Pode ocorrer **starvation**, porque um processo pode nunca ter condições para obter nenhum recurso
 - É comum usar *aging mechanisms* to para resolver este problema
- No jantar dos filósofos, quando um filósofo quer comer, passa a adquirir os dois garfos ao mesmo tempo
 - Se estes não tiverem disponíveis, o filósofo espera no **hungry state**, podendo ocorrer **starvation**

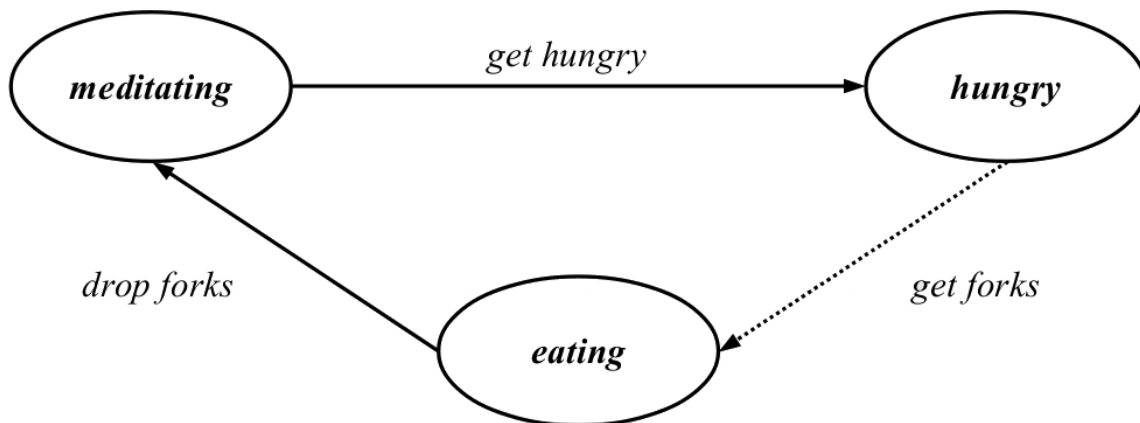


Figure 5: Negar *hold and wait*

Solução equivalente à proposta por Dijkstra.

10.3.3 Negar *no preemption*

- A condição de os recursos serem *non preemptive* pode ser implementada fazendo um processo libertar o(s) recurso(s) que possui se não conseguir adquirir o próximo recurso que precisa para continuar em execução
- Posteriormente o processo tenta novamente adquirir esses recursos
- Pode ocorrer **starvation** and **busy waiting**
 - podem ser usados *aging mechanisms* para resolver a starvation
 - para evitar busy waiting, o processo pode ser bloqueado e acordado quando o recurso for libertado
- No janta dos filósofos, o filósofo tenta adquirir o `left_fork`
 - Se conseguir, tenta adquirir o `right_fork`
 - * Se conseguir, come
 - * Se não conseguir, liberta o `left_fork` e volta ao estado `hungry`

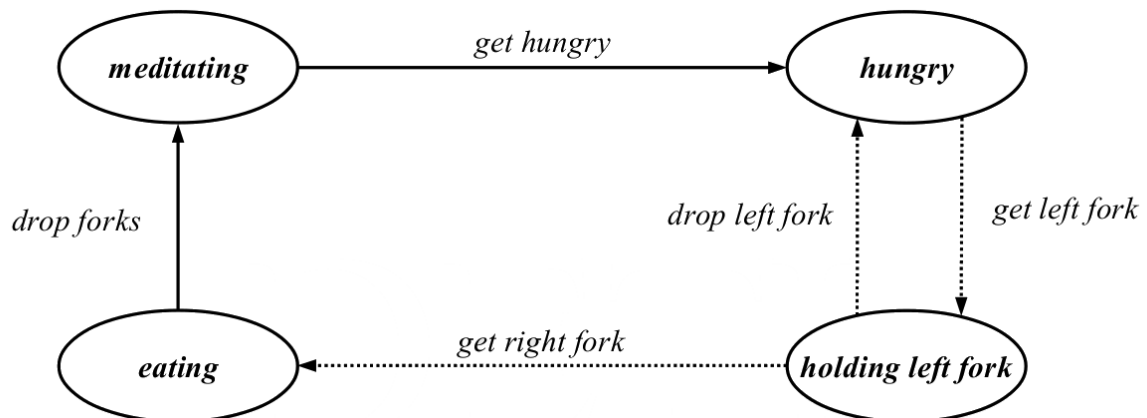


Figure 6: Negar a condição de *no preemption* dos recursos

10.3.4 Negar a espera circular

- Através do uso de IDs atribuídos a cada recurso e impondo uma ordem de acesso (ascendente ou descendente) é possível evitar sempre a espera em círculo
- Pode ocorrer **starvation**
- No jantar dos filósofos, isto implica que nalgumas situações, um dos filósofos vai precisar de adquirir primeiro o `right_fork` e de seguida o `left_fork`
 - A cada filósofo é atribuído um número entre 0 e N
 - A cada garfo é atribuído um ID (e.g., igual ao ID do filósofo à sua direita ou esquerda)
 - Cada filósofo adquire primeiro o garfo com o menor ID
 - obriga a que os filósofos 0 a N-2 adquiram primeiro o `left_fork` enquanto o filósofo N-1 adquirir primeiro o `right_fork`

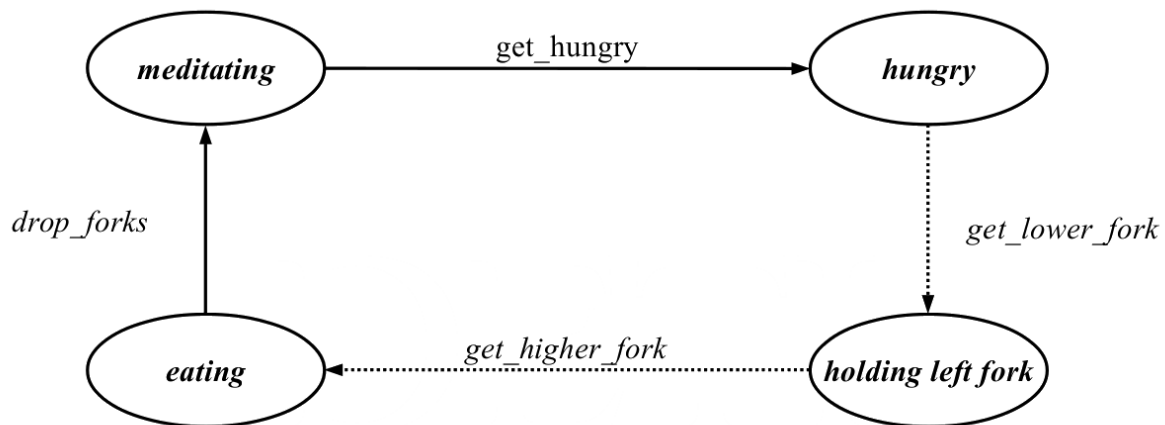


Figure 7: Negar a condição de espera circular no acesso aos recursos

10.4 Deadlock Avoidance

Forma menos restritiva para resolver situações de deadlock, em que **nenhuma das condições necessárias à ocorrência de deadlock é negada**. Em contrapartida, o sistema é **monitorizado continuamente** e um recurso **não é atribuído** se como consequência o sistema entrar num **estado inseguro/instável**

Um estado é considerado seguro se existe uma sequência de atribuição de recursos na qual todos os processos possa terminar a sua execução (não ocorrendo *deadlock*).

Caso contrário, poderá ocorrer deadlock (pode não ocorrer, mas estamos a considerar o pior caso) e o estado é considerado inseguro.

Implica que:

- exista uma lista de todos os recursos do sistema
- os processos intervenientes têm de declarar *a priori* todas as suas necessidades em termos de recursos

10.4.1 Condições para lançar um novo processo

Considerando:

- NTR_i - o número total de recursos do tipo i ($i=0, 1, \dots, N-1$)
- $R_{i,j}$: o número de recursos do tipo i requeridos pelo processo j , ($i=0, 1, \dots, N-1$ e $j=0, 1, \dots, M-1$)

O sistema pode impedir um novo processo, M , de ser executado se a sua terminação não pode ser garantida. Para que existam certezas que um novo processo pode ser terminado após ser lançado, tem de se verificar:

$$NTR_i \geq R_{i,M} + \sum_{j=0}^{M-1} R_{i,j}$$

10.4.2 Algoritmo dos Banqueiros

Considerando:

- NTR_i : o número total de recursos do tipo i ($i=0, 1, \dots, N-1$)
- $R_{i,j}$: o número de recursos do tipo i requeridos pelo processo j , ($i=0, 1, \dots, N-1$ e $j=0, 1, \dots, M-1$)
- $A_{i,j}$: o número de recursos do tipo i atribuídos/em posse do processo j , ($i=0, 1, \dots, N-1$ e $j=0, 1, \dots, M-1$)

Um novo recurso do tipo i só pode ser atribuído a um processo **se e só se** existe uma sequência $j' = f(i, j)$ tal que:

$$R_{i,j'} - A_{i,j'} < \sum_{k \geq j'}^{M-1} A_{i,k}$$

Table 1: Banker's Algorithm Example

		A	B	C	D
	total	6	5	7	6
	free	3	1	1	2
maximum	p1	3	3	2	2
	p2	1	2	3	4
	p3	1	3	5	0
granted	p1	1	2	2	1
	p2	1	0	3	3
	p3	1	2	1	0
needed	p1	2	1	0	1
	p2	0	2	0	1
	p3	0	1	4	0
new Grant	p1	0	0	0	0
	p2	0	0	0	0
	p3	0	0	0	0

Para verificar se posso atribuir recursos a um processo, aos recursos **free** subtraio os recursos **needed**, ficando com os recursos que sobram. Em seguida simulo o que aconteceria se atribuisse o recurso ao processo, tendo em consideração que o processo pode usar o novo recurso que lhe foi atribuído sem libertar os que já possui em sua posse (estou a avaliar o pior caso, para garantir que não há deadlock)

Se o processo **p3** pedir 2 recursos do tipo C, o **pedido é negado**, porque **só existe 1 disponível**

Se o processo **p3** pedir 1 recurso do tipo B, o **pedido é negado**, porque apesar de existir 1 recurso desse tipo disponível, ao **longo da sua execução processo vai necessitar de 4** e só **existe 1 disponível**, podendo originar uma situação de **deadlock**, logo o **acesso ao recurso é negado**

Algoritmo dos banqueiros aplicado ao Jantar dos filósofos

- Cada filósofo primeiro obtém o `left_fork` e depois o `right_fork`
- No entanto, se um dos filósofos tentar obter um `left_fork` e o filósofo à sua esquerda já tem na sua posse um `left_fork`, o acesso do filósofo sem garfos ao `left_fork` é negado para não ocorrer **dead-lock**

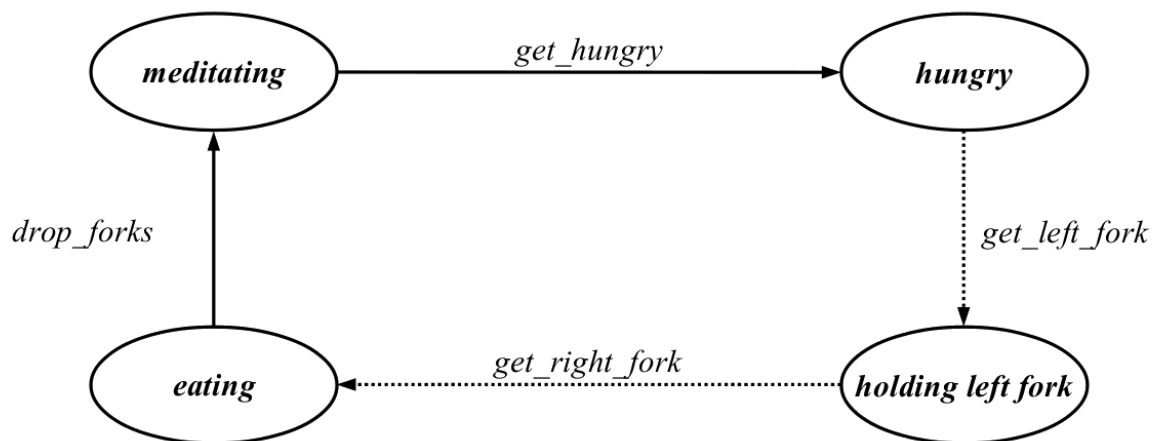


Figure 8: Algoritmo dos banqueiros aplicado ao Jantar dos filósofos

10.5 Deadlock Detection

Não são usados mecanismos nem para prevenir nem para evitar o deadlock, podendo ocorrer situações de deadlock:

- O estado do sistema deve ser examinado para determinar se ocorreu uma situação de deadlock
 - É preciso verificar se existe uma **dependência circular de recursos** entre os processos
 - Periodicamente é executado um algoritmo que verifica o estado do registro de recursos:
 - * recursos `free` vs recursos `granted` vs recursos `needed`
 - Se tiver ocorrido uma situação de deadlock, o SO deve possuir uma **rotina de recuperação** de situações de deadlock e executá-la
- Alternativamente, de um ponto de vista “arrogante”, o problema pode ser ignorado

Se **ocorrer uma situação de deadlock**, a rotina de recuperação deve ser posta em prática com o objetivo de interromper a dependência circular de processos e recursos.

Existem três métodos para recuperar de deadlock:

- **Libertar recursos de um processo**, se possível
 - É atividade de um processo é suspensa até se puder devolver o recurso que lhe foi retirado
 - Requer que o estado do processo seja guardado e em seguida recarregado

- Método eficiente

- **Rollback**

- O estado de execução dos diferentes processos é guardado periodicamente
- Um dos processos envolvidos na situação de deadlock é *rolled back* para o instante temporal em que o recurso lhe foi atribuído
- A recurso é assim libertado do processo

- **Matar o processo**

- Quando um processo entra em deadlock, é terminado
- Método radical mas fácil de implementar

Alternativamente, existe sempre a opção de não fazer nada, entrando o processo em deadlock. Nestas situações, o utilizador é que é responsável por corrigir as situações de deadlock, por exemplo, terminando o programa com `CTRL + C`