

# Betriebssysteme (BS)

## VL 10 – Fadensynchronisation

**Daniel Lohmann**

Lehrstuhl für Informatik 4  
Verteilte Systeme und Betriebssysteme

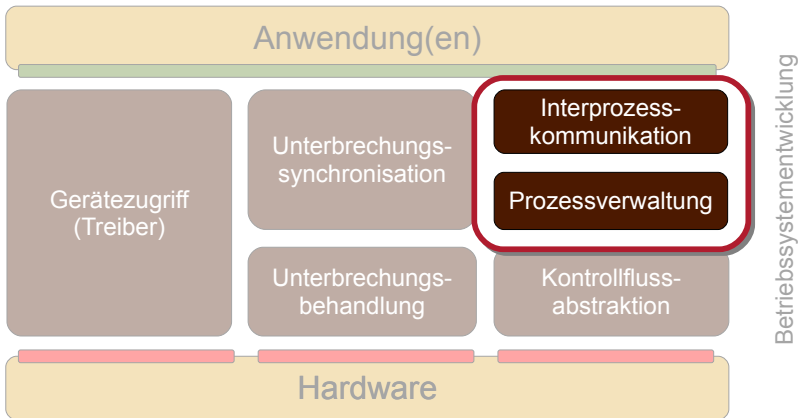
Friedrich-Alexander-Universität  
Erlangen Nürnberg

WS 12 – 09. Januar 2013

[http://www4.informatik.uni-erlangen.de/Lehre/WS12/V\\_BS](http://www4.informatik.uni-erlangen.de/Lehre/WS12/V_BS)



# Überblick: Einordnung dieser VL



# Agenda

---

Einleitung

Prioritätsebenenmodell mit Fäden

Mechanismen

Beispiel: Windows

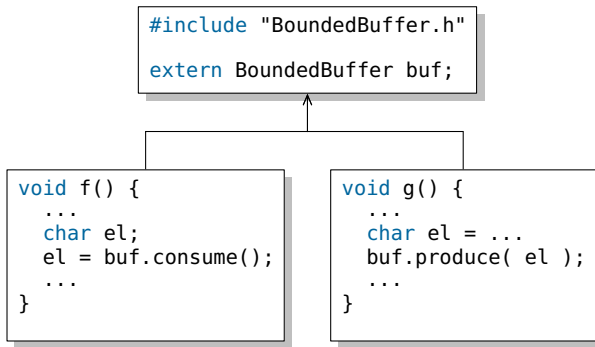
Zusammenfassung

Referenzen



# Motivation Szenario

- Gegeben: Programmfäden  $\langle f \rangle$  und  $\langle g \rangle$ 
  - Präemptives Scheduling (z. B. *round robin*)
  - Zugriff auf gemeinsame Datenstruktur `buf`



# Motivation Szenario

- Gegeben: Programmfäden  $\langle f \rangle$  und  $\langle g \rangle$ 
  - **Problem:** Pufferzugriffe können überlappen

```
char BoundedBuffer::consume() {  
    int elements = occupied;  
    if (elements == 0) return 0;  
    char result = buf[nextout];  
    nextout++; nextout %= SIZE;  
}
```

⚡ resume  $\langle g \rangle$

...

```
...  
void BoundedBuffer::produce(char data) {  
    int elements = occupied;  
    if (elements == SIZE) return;  
    buf[nextin] = data;  
    nextin++; nextin %= SIZE;  
    occupied = elements + 1;  
}  
...
```

⚡ resume  $\langle f \rangle$

```
occupied = elements + 1;  
return result;  
}
```

Das hatten wir  
doch schon mal...



# Rückblick: VL-5 – Unterbrechungssynchronisation

Was ist diesmal anders?

## Prolog/Epilog-Modell – Ansatz

- **Ansatz:** Latenzverbergung durch zusätzliche Ebene
  - Wir fügen eine weitere *logische Ebene* ein:  $E_{1/2}$ 
    - $E_{1/2}$  liegt zwischen der Anwendungsebene  $E_0$  und den UB-Ebenen  $E_1 \dots n$
  - Unterbrechungsbehandlung wird **zweigeteilt** in **Prolog** und **Epilog**
    - **Prolog** arbeitet auf Unterbrechungsebene  $E_1 \dots n$
    - **Epilog** arbeitet auf der neuen (Software-)Ebene  $E_{1/2}$  (**Epilogebene**)
  - Zustand liegt (so weit wie möglich) auf der Epilogebene
    - eigentliche Unterbrechungsbehandlung wird nur noch kurz gesperrt

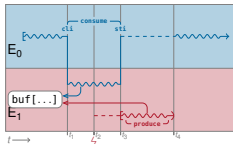


## Bounded Buffer – Lösung mit harter Synchronisation

Zugriff „von oben“ wird hart synchronisiert: Für die Ausführung von `consume()` wechselt der Kontrollfluss auf  $E_1$

```
char consume() {
    cli();
    ...
    char result = buf[nextout++];
    ...
    sti();
    return result;
}
```

```
void produce(char data) {
    // hier nichts zu tun
    buf[nextin++] = data;
    ...
    // hier nichts zu tun
}
```



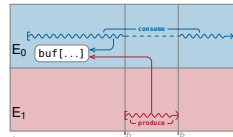
Zustand liegt (logisch) auf  $E_1$

## Bounded Buffer – Ansatz mit weicher Synchronisation

Zugriff „von unten“ wird weich synchronisiert: `consume()` liefert ein korrektes Ergebnis, auch wenn während der Abarbeitung `produce()` ausgeführt wurde.

```
char consume() {
    ?
}
```

```
void produce(char data) {
    ?
}
```



Zustand liegt (logisch) auf  $E_0$



- **Bisher:** Konsistenzsicherung bei Zugriffen von Kontrollflüssen aus **verschiedenen** Ebenen
  - Zustand wurde auf einer Ebene „platziert“
  - Sicherung entweder „von oben“ (hart) oder „von unten“ (weich)
  - Innerhalb einer Ebene wurde implizit sequentialisiert
- **Nun:** Konsistenzsicherung bei Zugriffen von Kontrollflüssen aus **derselben** Ebene
  - Fäden können jederzeit durch andere Fäden verdrängt werden
  - Fäden können echt parallel arbeiten (bei mehreren CPUs)

Das ist ja auch der Sinn von Fäden!



Einleitung

**Prioritätsebenenmodell mit Fäden**

Mechanismen

Beispiel: Windows

Zusammenfassung

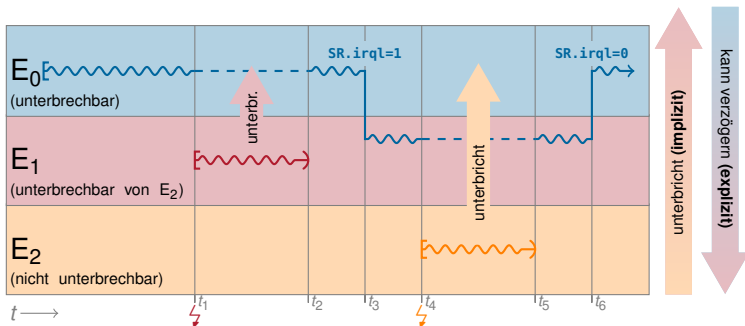
Referenzen





## ■ Kontrollflüsse auf $E_l$ werden

1. jederzeit unterbrochen durch Kontrollflüsse von  $E_m$  (für  $m > l$ )
2. nie unterbrochen durch Kontrollflüsse von  $E_k$  (für  $k \leq l$ )
3. sequenzialisiert mit weiteren Kontrollflüssen von  $E_l$



- Kontrollflüsse auf  $E_l$  werden
  1. jederzeit unterbrochen durch Kontrollflüsse von  $E_m$  (für  $m > l$ )
  2. nie unterbrochen durch Kontrollflüsse von  $E_k$  (für  $k \leq l$ )
  3. sequenzialisiert mit weiteren Kontrollflüssen von  $E_l$

## Das ist der Knackpunkt!

Mit der Unterstützung **präemptiver Fäden** können wir **Annahme 3** nicht länger aufrechterhalten:

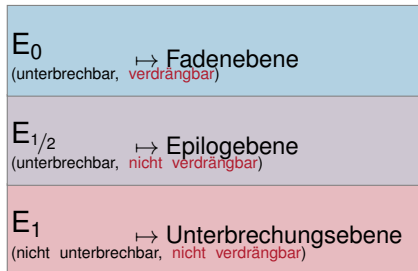
- keine *run-to-completion*-Semantik mehr
- Zugriff auf geteilten Zustand nicht mehr implizit sequenzialisiert

Dies gilt für alle Ebenen, die Verdrängung (*Preemption*) oder echte Parallelität von Kontrollflüssen erlauben, also insbesondere die Anwendungsebene  $E_0$ .



# Erweitertes Prioritätsebenenmodell

- Kontrollflüsse auf  $E_l$  werden
  1. **jederzeit unterbrochen** durch Kontrollflüsse von  $E_m$  (für  $m > l$ )
  2. **nie unterbrochen** durch Kontrollflüsse von  $E_k$  (für  $k \leq l$ )
  3. **jederzeit verdrängt** durch Kontrollflüsse von  $E_l$  (für  $l = 0$ )



Kontrollflüsse der  $E_0$  (Fadenebene) sind **verdrängbar**.

Für die Konsistenzssicherung auf dieser Ebene brauche wir zusätzliche **Mechanismen** zur **Fadensynchronisation**.



# Agenda

---

Einleitung

Prioritätsebenenmodell mit Fäden

**Mechanismen**

Beispiel: Windows

Zusammenfassung

Referenzen



- Fäden können **unvorhersehbar** verdrängt werden
  - zu jedem beliebigen Zeitpunkt
  - von beliebigen anderen Fäden höherer, gleicher, oder niedrigerer Priorität ( $\leftrightarrow$  Fortschrittgarantie)
- Annahmen typisch für Arbeitsplatzrechner  $\rightsquigarrow$  VL 8
  - *probabilistic, interactive, preemptive, online CPU scheduling*
  - andere Arten des Scheduling werden im Folgenden nicht betrachtet

## Problematisch ist hier die **Fortschrittgarantie**

Bei rein **prioritätsgesteuertem Scheduling** (Fäden innerhalb einer Prioritätsstufe werden sequentiell abgearbeitet), könnten wir das Ebenenmodell der Unterbrechungsbehandlung ( $\rightsquigarrow$  VL 5) einfach auf Fadenprioritäten ausdehnen und vergleichbaren Mechanismen (expliziter Ebenenwechsel, algorithmisch unter der Annahme von *run-to-completion*) synchronisieren.

- typisch für ereignisgesteuerte Echtzeitssysteme  $\rightsquigarrow$  [EZS]
- in Windows/Linux: Bereich der Echtzeitprioritäten  $\rightsquigarrow$  VL 8
- bei mehreren Kernen bleibt das Problem der echten Parallelität!



- **Ziel:** aus Anwendersicht  
Koordinierung und Interaktion
  - Koordinierung des exklusiven Zugriffs auf wiederverwendbare Betriebsmittel (gegenseitiger Ausschluss)  $\leadsto$  **Mutex**
  - Interaktion / Koordinierung von konsumierbaren Betriebsmitteln (Synchronisation)  $\leadsto$  **Semaphore**
- **Implementierungsansatz:** für den BS-Entwickler  
Steuerung der CPU-Zuteilung an **Fäden**
  - Fäden werden zweitweise von der Zuteilung ausgenommen
  - „**Warten**“ als BS-Konzept

Im Folgenden befassen wir uns mit der Perspektive der BS-Entwicklerin



## ■ **Mutex** $\mapsto$ Kurzform von **mutual exclusion**

- **Ursprung:** Bezeichnername eines zweiwertigen Semaphor, eingesetzt für gegenseitigen Ausschluss [2]
- **allgemein:** Algorithmus für die Sicherstellung von gegenseitigem Ausschluss in einem kritischen Gebiet
- **hier:** Systemabstaktion `class Mutex`

## ■ **Schnittstelle**

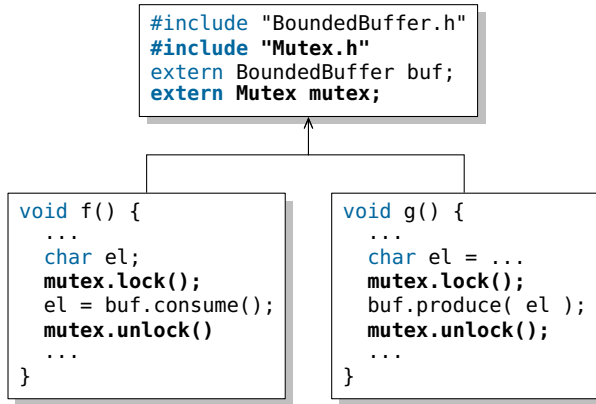
- `void Mutex::lock()`
  - Betreten und Sperren des kritischen Gebiets
  - Faden kann blockieren
- `void Mutex::unlock()`
  - Verlassen und Freigeben des kritischen Gebiets

## ■ **Korrektheitsbedingung**

- Es befindet sich maximal ein Faden im kritischen Gebiet
  - Für ausgeführte Operationen gilt:  $\sum_{\text{lock}()} - \sum_{\text{unlock}()} \leq 1$



# Mutex: Verwendung





- Implementierung rein auf der Benutzerebene
  - markiere Belegung in boolscher Variable (0  $\mapsto$  frei, 1  $\mapsto$  belegt)
  - warte in lock() aktiv, bis Variable 0 wird

```
// __sync_lock_test_and_set ist ein gcc builtin fuer
// (CPU-spezifisches) test-and-set (ab gcc 4.1)
class SpinningMutex {
    volatile int locked;
public:
    SpinningMutex() : locked (0) {}
    void lock(){
        while( __sync_lock_test_and_set(
            &locked, 1) == 1 )
            ;
    }
    void unlock() {
        locked = 0;
    }
};
```

```
// g++-4.2 -O3
// -fomit-frame-pointer
lock:
    mov 0x4(%esp),%edx
l1: mov $0x1,%eax
    xchg %eax, (%edx)
    sub $0x1,%eax
    je l1
    repz ret
unlock:
    mov 0x4(%esp),%eax
    movl $0x0, (%eax)
    ret
```



## ■ Vorteile

- Konsistenz ist sichergestellt, Korrektheitsbedingung wird erfüllt
  - unter der Voraussetzung von Fortschrittsgarantie für alle Fäden
- Synchronisation erfolgt ohne Beteiligung des Betriebssystems
  - keine Systemaufrufe erforderlich

## ■ Nachteile

- aktives Warten verschwendet viel CPU-Zeit
  - mindestens bis die Zeitscheibe abgelaufen ist
  - bei Zeitscheiben von 10–800 msec ganz erheblich!
  - Faden wird eventuell vom Scheduler „bestraft“ (↪ VL 8)

## Fazit


**Aktives Warten** ist – wenn überhaupt – nur auf **Multiprozessormaschinen** eine Alternative.



- Implementierung mit „harter Fadensynchronisation“
  - deaktiviere Verdrängbarkeit vor Betreten des kritischen Gebiets
    - neue Systemoperation: forbid()
  - reaktiviere Verdrängbarkeit nach Verlassen des kritischen Gebiets
    - neue Systemoperation: permit()

```
class HardMutex {  
public:  
    void lock(){  
        forbid();    // schalte Multitasking ab  
    }  
    void unlock(){  
        permit();    // schalte Multitasking wieder an  
    }  
};
```



- Implementierung durch den Scheduler, z. B. über
  - spezielle nicht verdrängbare Prioritätsklasse
    - OSEK OS / AUTOSAR OS: Ressource RES\_SCHED [6]
  - eigene Prioritätsebene  $E_{1/4}$  für den Scheduler
    - war faktisch so in AmigaOS realisiert
  - `resume()` schaltet einfach zum Aufrufer zurück
- oder ganz einfach durch Betreten der Epilogebeine
  - Fadenumschaltung ist üblicherweise auf der Epilogebeine angesiedelt
    - so lange ein Faden auf der Epilogebeine ist kann er nicht verdrängt werden
    - Voraussetzung: Kontrollflüsse der Epilogebeine werden sequentialisiert
  -  **Sequentialisierung auch mit Epilogen!**

```
void forbid() {  
    enter();  
}  
void permit(){  
    leave();  
}
```



## ■ Vorteile

- Konsistenz ist sichergestellt, Korrektheitsbedingung wird erfüllt
- einfach zu implementieren

## ■ Nachteile

- Breitbandwirkung
  - alle Fäden (und ggfs. sogar Epiloge!) werden pauschal verzögert
- Prioritätsverletzung
  - „unbeteiligte“ Kontrollflüsse mit höherer Priorität werden verzögert
- prophylaktisches Verfahren
  - Nachteile werden in Kauf genommen, auch wenn die Wahrscheinlichkeit einer tatsächlichen Kollision sehr klein ist.

## Fazit

**Fadensynchronisation auf Epilogebe** hat viele Nachteile. Sie ist nur auf Einprozessorsystemen für kurze, selten betretene kritische Gebiete geeignet – oder wenn sowiso mit Epilogen synchronisiert werden muss.



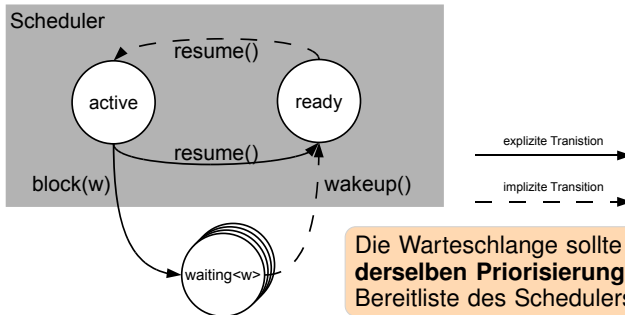
- Bisherige Mutex-Implementierungen sind nicht ideal
  - Mutex mit aktivem Warten
    - ↪ Verschwendung von CPU-Zeit
  - Mutex mit harter Synchronisation
    - ↪ grobgranular, prioritätsverletzend
- **Besserer Ansatz:** Faden so lange **von der CPU-Zuteilung ausschließen** wie der Mutex belegt ist.
- Erfordert neues BS-Konzept: **passives Warten**
  - Fäden können auf ein Ereignis „passiv warten“,
    - passiv warten ↪ von CPU-Zuteilung ausgeschlossen sein
    - (Neuer) Fadenzustand: *wartend* (auf Ereignis)
  - Eintreffen des Ereignisses bewirkt Verlassen des Wartezustands
    - Faden wird in CPU-Zuteilung eingeschlossen
    - Anschließender Fadenzustand: *bereit*



# Passives Warten: Implementierung

## ■ Erforderliche Abstraktionen:

- Operationen: `block()`, `wakeup()`
  - Betreten bzw. Verlassen des Wartezustands
- Warteobjekt: `Waitingroom`
  - repräsentiert das Ereignis auf das gewartet wird
  - enthält üblicherweise eine Warteschlange der wartenden Fäden



Die Warteschlange sollte sinnvollerweise mit **derselben Priorisierungsstrategie** wie die Bereitliste des Schedulers verwaltet werden!



# Mutex mit passivem Warten: Implementierung

```
class WaitingMutex : public Waitingroom {
    int locked;
public:
    WaitingMutex() : locked (0) {}
    void lock(){
        while( __sync_lock_test_and_set( &locked, 1) == 1 )
            scheduler.block( *this );
    }
    void unlock() {
        locked = 0;
        // Maximal einen wartenden Thread holen und aufwecken
        Customer* t = dequeue();
        if( t ) scheduler.wakeup( *t );
    }
};
```

Bei dieser Lösung gibt es noch ein Problem...





# Mutex mit passivem Warten: Implementierung

```
class WaitingMutex : public Waitingroom {
    int volatile locked;
public:
    WaitingMutex() : locked (0) {}
    void lock(){
        mutex.lock();
        while( locked == 1 )
            scheduler.block( *this );
        locked = 1;
        mutex.unlock();
    }
    void unlock() {
        mutex.lock();
        locked = 0;
        // Maximal einen wartenden Thread holen und aufwecken
        Customer* t = dequeue();
        if( t ) scheduler.wakeup( *t );
        mutex.unlock();
    }
};
```

lock() und unlock()  
bilden ein eigenes  
kritisches Gebiet

Kann man dieses  
kritische Gebiet mit  
einem Mutex schützen?



# Mutex mit passivem Warten: Implementierung

```
class WaitingMutex : public Waitingroom {
    int volatile locked;
public:
    WaitingMutex() : locked (0) {}
    void lock(){
        enter();
        while( locked == 1 )
            scheduler.block( *this );
        locked = 1;
        leave();
    }
    void unlock() {
        enter();
        locked = 0;
        // Maximal einen wartenden Thread holen und aufwecken
        Customer* t = dequeue();
        if( t ) scheduler.wakeup( *t );
        leave();
    }
};
```

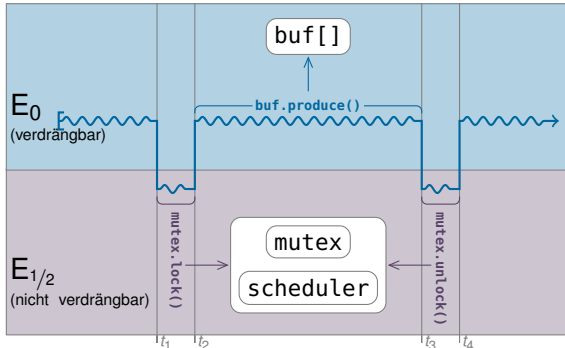
Mit einem HardMutex ginge es!

Faktisch schützt man lock() und unlock() somit, wie hier dargestellt, auf **Epiloge**ebene.



# Mutex mit passivem Warten: Fazit

- Mutex-Zustand liegt nun **im Kern** auf der Epilogebeine
  - genauer: auf derselben Ebene wie der **Scheduler Zustand**
- Das ist ein **allgemein verwendbares Prinzip**
  - Implementierung der Synchronisationsmechanismen für  $E_0$ -Kontrollflüsse wird auf  $E_{1/2}$  synchronisiert.



Noch besser wäre natürlich **weiche Synchronisation**.

Dazu mehr in [BST]!



# Semaphore

- Semaphore ist das klassische Synchronisationsobjekt
  - Edgar W. Dijkstra, 1963 [3]
  - In vielen BS: Grundlage für alle Warte-/Synchronisationsobjekte
  - Für uns: Semaphore  $\mapsto$  Warteobjekt + Zähler
- Zwei Standardoperationen (mit jeweils diversen Namen [2–4])
  - `prolaag()`, `P()`, `wait()`, `down()`, `acquire()`, `pend()`
    - wenn `zähler > 0` vermindere Zähler
    - wenn `zähler  $\leq$  0` warte bis Zähler  $> 0$  und probiere es noch einmal
  - `verhoog()`, `V()`, `signal()`, `up()`, `release()`, `post()`
    - erhöhe Zähler
    - wenn Zähler = 1 wecke gegebenenfalls wartenden Faden
- Es gibt vielfältigste Varianten

Implementierung der Standardvariante erfolgt in der Übung!



# Semaphore: Verwendung

- Semantik der Semaphore eignet sich besonders für die Implementierung von Erzeuger-/Verbraucher Szenarien
  - Also für den geordneten Zugriff auf **konsumierbare Betriebsmittel**
    - Zeichen von der Tastatur
    - Signale, die auf Fadenebene weiterverarbeitet werden sollen
    - ...
  - Interner Zähler repräsentiert die Anzahl der Ressourcen
    - Erzeuger ruft  $V()$  auf für jedes erzeugte Element.
    - Verbraucher ruft  $P()$  auf, um ein Element zu konsumieren  
     $\rightsquigarrow$  wartet gegebenenfalls.

## Beachte!

- $P()$  kann auf Fadenebene blockieren,  $V()$  blockiert jedoch nie!
- Als **Erzeuger** kommt daher auch ein Kontrollfluss auf Epilogebene oder Unterbrechungsebene in Frage. (Entsprechende Synchronisation des internen Semaphorzustands vorausgesetzt.)



# Semaphore vs. Mutex: Einordnung

- Mutex wird "klassisch" als binärer Semaphor bezeichnet [2]
  - Mutex  $\mapsto$  Semaphore mit initialem Zählerwert 1
  - `lock()`  $\mapsto$  `P()`, `unlock()`  $\mapsto$  `V()`
- Die Semantik ist (heute) jedoch i. a. deutlich strenger:
  - Ein belegter Mutex hat (implizit oder explizit) einen **Besitzer**.
    - Nur dieser Besitzer darf `unlock()` aufrufen.
    - Muteximplementierungen in z. B. Linux oder Windows überprüfen dies.
  - Ein Mutex kann (üblicherweise) auch **rekursiv** belegt werden
    - Interner Zähler: *Derselbe* Faden kann mehrfach `lock()` aufrufen; nach der entsprechenden Anzahl von `unlock()`-Aufrufen ist der Mutex frei
    - Eine Semaphore kann hingegen von *jedem* Faden verändert werden.

## Semaphore als Basis aller Dinge?

In vielen BS ist Semaphore die **Grundabstraktion** für Fadensynchronisation. Sie wird deshalb in der Literatur oft als (notwendige) **Implementierungsbasis** für Mutex, Bedingungsvariable, Leser-Schreiber-Sperre etc. angesehen.



# Agenda

---

Einleitung

Prioritätsebenenmodell mit Fäden

Mechanismen

**Beispiel: Windows**

Zusammenfassung

Referenzen



- Windows treibt die Idee der Warteobjekte sehr weit
  - **Jedes** Kernobjekt ist (auch) ein Synchronisationsobjekt!
    - explizite Synchronisationsobjekte: Event, Mutex, Timer, Semaphore, ...
    - implizite Synchronisationsobjekte: File, Socket, Thread, Prozess, ...
  - Semantik des Wartens hängt vom Objekt ab
    - Faden wartet auf „signalisiert“-Zustand
    - Zustand wird gegebenenfalls durch erfolgreiches Warten geändert
- Einheitliche, mächtige Systemschnittstelle für alle Objekttypen
  - Jedes Kernobjekt wird repräsentiert durch ein HANDLE
  - `WaitForSingleObject( hObject, dwMillisec )`
    - Wartet auf eine Synchronisationsobjekt mit Timeout
  - `WaitForMultipleObjects( nCount, hObjects[], bWaitAll, dwMillisec )`
    - Wartet auf einen Vektor von Synchronisationsobjekten mit Timeout (und/oder Warten, je nach `bWaitAll = true/false`)





# Synchronisationsobjekte unter Windows

Objekt	ist signalisiert, wenn	erfolgreiches warten bewirkt
Event	Ändern des Zustands erfolgt explizit durch <code>SetEvent()</code> / <code>ResetEvent()</code>	zurücksetzen des Events (nur bei AutoReset-Events)
Mutex	der Mutex verfügbar ist	Besitzname des Mutex
Semaphore	der Zähler der Semaphore $> 0$ ist	vermindern des Wertes der Semaphore um 1
Waitable Timer	ein bestimmter Zeitpunkt erreicht wurde	zurücksetzen des Timers (nur bei AutoReset-Timern)
Change Notification	eine bestimmte Änderung im Dateisystem stattfand	keine Änderung des Zustands
Console Input	Eingabedaten zur Verfügung stehen	keine Änderung, solange Zeichen verfügbar sind
Process	der Prozess terminiert ist	keine Änderung des Zustands
Thread	der Thread terminiert ist	keine Änderung des Zustands
File	eine asynchrone Dateioperation abgeschlossen wurde	keine Änderung des Zustands, bis eine neue Dateioperation begonnen wird
Serial device	Daten verfügbar sind / Dateioperation abgeschlossen wurde	keine Änderung des Zustands, bis eine neue Operation begonnen wird
NamedPipe	eine asynchrone Operation abgeschlossen wurde	keine Änderung des Zustands, bis eine neue Dateioperation begonnen wird
Socket	eine asynchrone Operation abgeschlossen wurde	keine Änderung des Zustands, bis eine neue Operation begonnen wird
Job	Prozesse des Jobs terminiert sind	keine Änderung des Zustands
...		



- Synchronisationsobjekte werden im Kern verwaltet
  - interne Datenstrukturen (Scheduler)    ~ Schutz
  - interne Synchronisation                      ~ Konsistenz
- Das kann ihre Verwendung sehr teuer machen
  - für jede Zustandsänderung muss in den Kern gewechselt werden
  - Benutzer-/Kernmodus-Transitionen sind sehr aufwändig
  - Bei IA32 kommen schnell einige tausend Takte zusammen!
- Bei kurzen kritischen Gebieten mit geringer Wettstreitigkeit (*Contention*) schlägt dies besonders ins Gewicht
  - Die benötigte Zeit, um den Mutex zu akquirieren und freizugeben ist oft ein Vielfaches der Zeit, die das kritische Gebiet belegt ist.
  - Eine tatsächliche Konkurrenzsituation (Faden will in ein bereits belegtes kritisches Gebiet) tritt nur selten auf.



- **Ansatz:** Mutex soweit wie möglich im **Benutzermodus** verwalten
  - Minimieren der Kosten im Normalfall
    - Normalfall       $\mapsto$  kritisches Gebiet ist frei
    - Spezialfall      $\mapsto$  kritisches Gebiet ist belegt
- Einführen eines *fast path* für den Normalfall
  - Test, Belegung, und Freigabe erfolgt im Benutzermodus
    - Konsistenz wird algorithmisch / durch atomare CPU-Befehle sichergestellt
  - Warten erfolgt im Kernmodus
    - für den Übergang in den passiven Wartezustand wird der Kern benötigt
  - weitere Optimierung für Multiprozessormaschinen
    - vor dem passiven Warten für begrenzte Zeit aktiv warten
      - $\leadsto$  hohe Wahrscheinlichkeit, dass das kritische Gebiet vorher frei wird



- Struktur für einen *fast mutex* im Benutzermodus [7, 8]
  - verwendet intern ein Event (Kernobjekt), falls gewartet werden muss
  - Event wird lazy (erst bei Bedarf) erzeugt
- Eigene Systemschnittstelle
  - EnterCriticalSection( pCS ) / TryEnterCriticalSection( pCS )
    - k.G. belegen (blockierend) / versuchen zu belegen (nicht-blockierend)
  - LeaveCriticalSection( pCS )
    - kritisches Gebiet verlassen
  - SetCriticalSectionSpinCount( pCS, dwSpinCount )
    - Anzahl der Versuche für aktives Warten festlegen (nur auf MP-Systemen)

```
typedef struct _CRITICAL_SECTION {
    LONG LockCount;           // Anzahl der wartenden Threads (-1 wenn frei)
    LONG RecursionCount;      // Anzahl der erfolgreichen EnterXXX-Aufrufe
    DWORD OwningThread;       // des Besitzers (OwningThread)
    HANDLE LockEvent;         // internes Warteobjekt, bei Bedarf erzeugt
    ULONG SpinCount;          // Auf MP-Systemem: Anzahl der busy-wait
                             // Versuche, bevor im Kern passiv gewartet wird
} CRITICAL_SECTION, *PCRITICAL_SECTION;
```



- Struktur für einen *fast mutex* im Benutzermodus [7, 8]
  - verwendet intern ein Event (Kernobjekt), falls gewartet werden muss
  - Event wird lazy (erst bei Bedarf) erzeugt
- Eigene Systemschnittstelle
  - EnterCriticalSection( pCS ) / TryEnterCriticalSection( pCS )
    - k.G. belegen (blockierend) / versuchen zu belegen (nicht-blockierend)
  - LeaveCriticalSection( pCS )
    - kritisches Gebiet verlassen
  - SetCriticalSectionSpinCount( pCS, dwSpinCount )
    - Anzahl der Versuche für aktives Warten festlegen (nur auf MP-Systemen)

```
typedef struct _CRITICAL_SECTION {  
    LONG LockCount;           // Anzahl der wartenden Threads (-1 wenn frei)  
    LONG RecursionCount;      // Anzahl der erfolgreichen EnterXXX-Aufrufe  
    DWORD OwningThread;      // des Besitzers (OwningThread)  
    HANDLE LockEvent;         // internes  
    ULONG SpinCount;         // Auf MP-Sy  
                             // Versuche,  
} CRITICAL_SECTION, *PCRITICAL_SECTION;
```

Unter Linux gibt es ab Kernel 2.6 mit **Futexes** (*Fast user-mode mutexes*) ein vergleichbares, noch deutlich mächtigeres Konzept. [1, 5]



# Agenda

---

Einleitung

Prioritätsebenenmodell mit Fäden

Mechanismen

Beispiel: Windows

**Zusammenfassung**

Referenzen



- Programmfäden können jederzeit verdrängt werden
  - präemptives, probabilistisches Multitasking
  - keine run-to-completion–Semantik
  - Zugriff auf geteilten Zustand muss gesondert synchronisiert werden
- Fadensynchronisation: Ein Markt der Möglichkeiten
  - Mutex für gegenseitigen Ausschluss
  - Semaphore für Erzeuger-/Verbraucher-Szenarien
  - viele weitere Abstraktionen möglich: Leser-/Schreiber–Sperrern, Vektorsemaphoren, Bedingungsvariablen, Timeouts, ...
- Grundlage ist ein BS-Konzept für passives Warten
  - Fundamentale Eigenschaft von Fäden: Sie können warten
  - aktives Warten und harte Fadensynchronisation sind (nur) in Ausnahmefällen sinnvoll



- [1] Ulrich Depper. *Futexes are tricky*. Tech. rep. (Version 1.5). Red Hat Inc., Aug. 2009. URL: <http://www.akkadia.org/drepper/futex.pdf> (visited on 01/06/2011).
- [2] Edsger Wybe Dijkstra. *Cooperating Sequential Processes*. Tech. rep. (Reprinted in *Great Papers in Computer Science*, P. Laplante, ed., IEEE Press, New York, NY, 1996). Eindhoven, The Netherlands: Technische Universiteit Eindhoven, 1965. URL: <http://www.cs.utexas.edu/users/EWD/ewd01xx/EWD123.PDF>.
- [3] Edsger Wybe Dijkstra. "Multiprogramming en de X8". circulated privately. June 1963. URL: <http://www.cs.utexas.edu/users/EWD/ewd00xx/EWD57.PDF> (visited on 01/06/2011).
- [4] Per Brinch Hansen. *Betriebssysteme*. München: Carl Hanser Verlag, 1977. ISBN: 3-446-12105-6.
- [5] Matthew Kirkwood Hubertus Franke Rusty Russell. "Fuss, futexes and furwocks: Fast Userlevel Locking in Linux". In: *Proceedings of the Ottawa Linux Symposium*. (Ottawa, OT, Canada). Ed. by Andrew J. Hutton, Stephanie Donovan, and C. Craig Ross. June 2002, pp. 479–495.
- [6] OSEK/VDX Group. *Operating System Specification 2.2.3*. Tech. rep. <http://portal.osek-vdx.org/files/pdf/specs/os223.pdf>, visited 2011-08-17. OSEK/VDX Group, Feb. 2005.





- [7] Matt Pietrek and Russ Osterlund. "Break Free of Code Deadlocks in Critical Sections Under Windows". In: *MSDN Magazine* 18 (12 Dec. 2003). ISSN: 1528-4859. URL: <http://msdn.microsoft.com/en-us/magazine/cc164040.aspx> (visited on 01/06/2011).
- [8] Jeffrey Richter. *Windows via C/C++ (5th edition)*. Microsoft Press. ISBN: 978-0735624245.
- [BST] Wolfgang Schröder-Preikschat. *Betriebssystemtechnik*. Vorlesung mit Übung. Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Lehrstuhl für Informatik 4, 2010 (jährlich). URL: [http://www4.informatik.uni-erlangen.de/Lehre/SS10/V\\_BST](http://www4.informatik.uni-erlangen.de/Lehre/SS10/V_BST).
- [EZS] Wolfgang Schröder-Preikschat. *Echtzeitsysteme*. Vorlesung mit Übung. Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Lehrstuhl für Informatik 4, 2010 (jährlich). URL: [http://www4.informatik.uni-erlangen.de/Lehre/WS10/V\\_EZS](http://www4.informatik.uni-erlangen.de/Lehre/WS10/V_EZS).

