

Processi non sequenziali e tipi di interazione

Algoritmo, programma, processo

- **Algoritmo:** Procedimento logico che deve essere eseguito per risolvere un determinato problema.
- **Programma:** Descrizione di un algoritmo mediante un opportuno formalismo (linguaggio di programmazione), che rende possibile l'esecuzione dell'algoritmo da parte di un particolare elaboratore.
- **Processo:** insieme ordinato degli eventi cui dà luogo un elaboratore quando opera sotto il controllo di un programma.

Elaboratore: entità **astratta** realizzata in hardware e parzialmente in software, in grado di eseguire programmi (descritti in un dato linguaggio).

Evento: Esecuzione di un'operazione tra quelle appartenenti all'insieme che l'elaboratore sa riconoscere ed eseguire; ogni evento determina una transizione di stato dell'elaboratore

→ Un programma descrive non un processo, ma un insieme di processi, ognuno dei quali è relativo all'esecuzione del programma da parte

Processo sequenziale

Sequenza di stati attraverso i quali passa l'elaboratore durante l'esecuzione di un programma (storia di un processo o traccia dell'esecuzione del programma).

Esempio: valutare il massimo comune divisore tra due numeri naturali x e y :

- a) Controllare se i due numeri x e y sono uguali, nel qual caso il loro M.C.D. coincide con il loro valore
- b) Se sono diversi, valutare la loro differenza
- c) Tornare ad a) prendendo in considerazione il più piccolo dei due e la loro differenza

Esempio: M.C.D. di x e y (numeri naturali)

```
int MCD(int x, int y)
{
    a = x; b = y;
    while (a != b)
        if (a > b) a = a - b
        else b = b-a;
    return a;
}
```

x	18	18	18	18	18	18
y	24	24	24	24	24	24
a	-	18	18	18	12	6
b	-	-	24	6	6	6

stato
iniziale

stato
finale

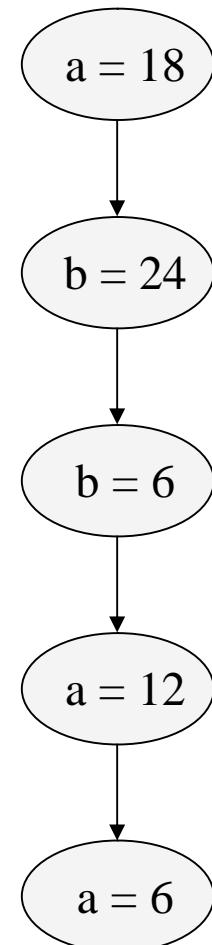
- Più processi possono essere associati allo stesso programma (**istanze**).
- Ciascuno rappresenta l'esecuzione dello stesso codice con dati di ingresso diversi.

Esempi:

- Il compilatore di un linguaggio può dare luogo a più processi, ciascuno relativo alla traduzione di un particolare programma.
- Il software di controllo può dare luogo a più processi che controllano dispositivi uguali o diversi

Grafo di precedenza

- Un processo può essere rappresentato tramite un grafo orientato detto **grafo di precedenza** del processo
- I **nodi** del grafo rappresentano i singoli eventi del processo, mentre gli **archi** identificano le precedenze temporali tra tali eventi
- Un **evento** corrisponde all'esecuzione di un'operazione tra quelle appartenenti all'insieme che l'elaboratore sa riconoscere ed eseguire
- Essendo il processo strettamente sequenziale, il grafo di precedenza è ad **Ordinamento Totale** (ogni nodo ha esattamente un predecessore ed un successore)



Processi non sequenziali

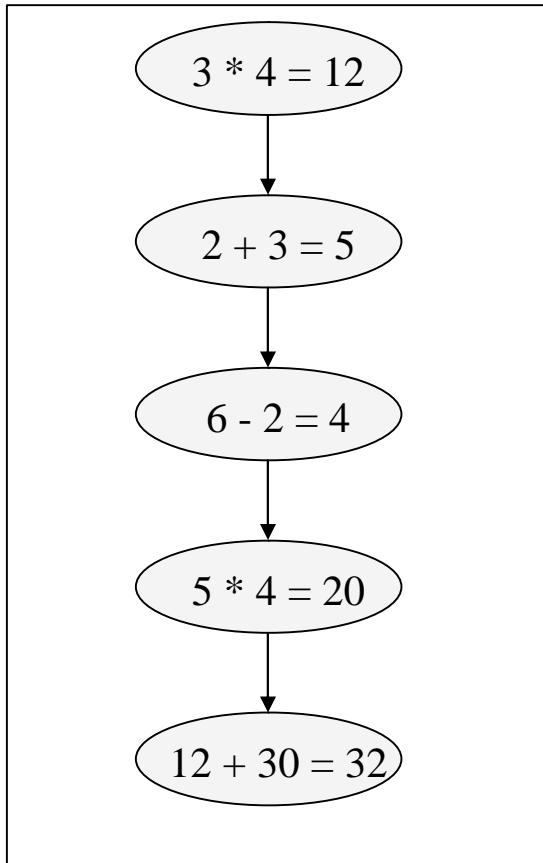
- L'ordinamento totale di un grafo di precedenza deriva dalla natura sequenziale del processo (a sua volta imposta dalla natura sequenziale dell'elaboratore).
- In taluni casi l'ordinamento totale è implicito nel problema da risolvere; spesso è un'imposizione che deriva dalla natura sequenziale dell'elaboratore.
- Esistono molti esempi di applicazioni che potrebbero più naturalmente essere rappresentate da **processi non sequenziali**.

Processo non sequenziale: l'insieme degli eventi che lo descrive è ordinato secondo una **relazione d'ordine parziale**.

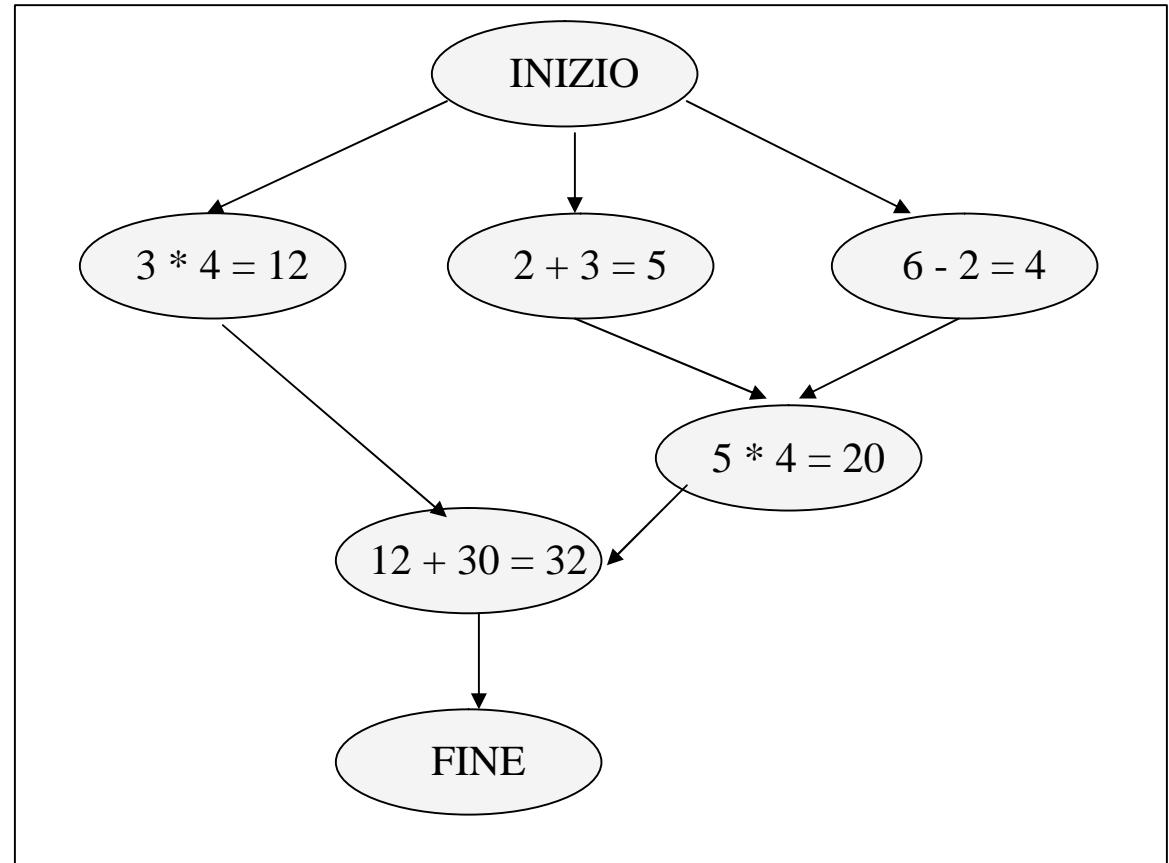
Esempio: valutazione dell'espressione

$$(3 * 4) + (2 + 3) * (6 - 2)$$

Grafo di precedenza ad ordinamento totale:



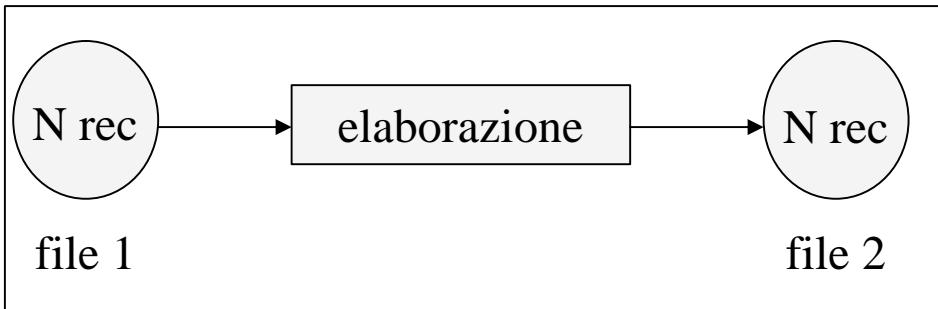
Grafo di precedenza ad ordinamento parziale:



Esempio – segue:

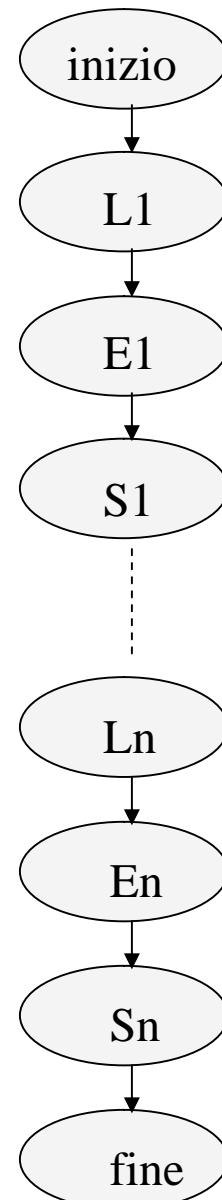
- La logica del problema ***non impone un ordinamento totale*** fra le operazioni da eseguire; ad esempio è indifferente che venga eseguito $(2 + 3)$ prima di eseguire $(6 - 2)$ o viceversa.
- Entrambe le operazioni precedenti devono invece essere eseguite prima del prodotto dei loro risultati.
- Certi eventi del processo sono tra loro scorrelati da qualunque relazione di precedenza temporale → il risultato dell'elaborazione è indipendente dall'ordine con cui gli eventi avvengono.
- Molti settori applicativi possono essere rappresentati da processi non sequenziali: sistemi in tempo reale, sistemi operativi, sistemi di simulazione, etc...

Esempio: Elaborazione di dati su un file sequenziale



```
buffer B;  
  
int i;  
  
for(i=1; i<=N; i++)  
{    lettura(buffer); /* L */  
    elaborazione(buffer); /* E */  
    scrittura(buffer); /* S */  
}
```

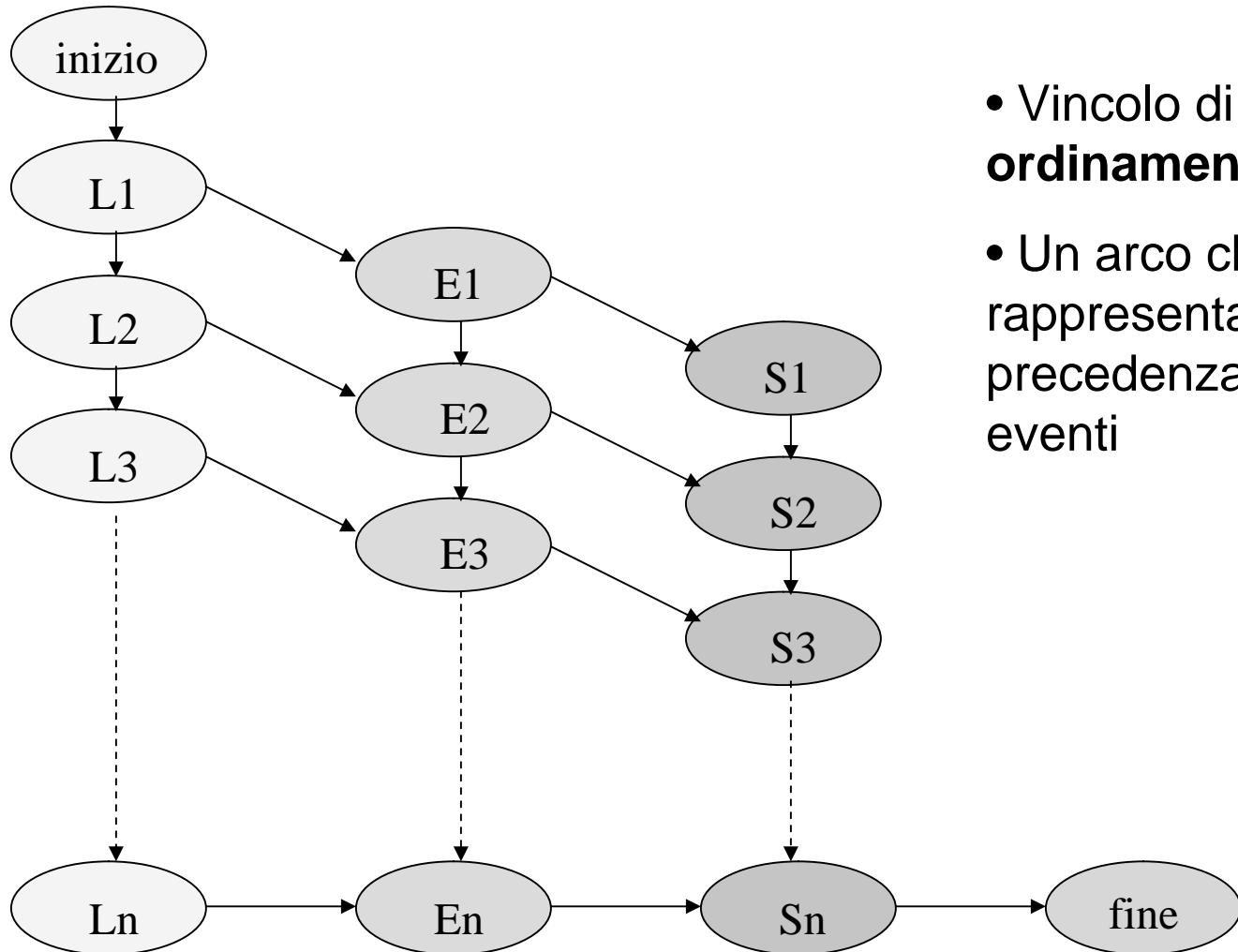
Grafo di precedenza ad ordinamento totale:



Esempio – segue:

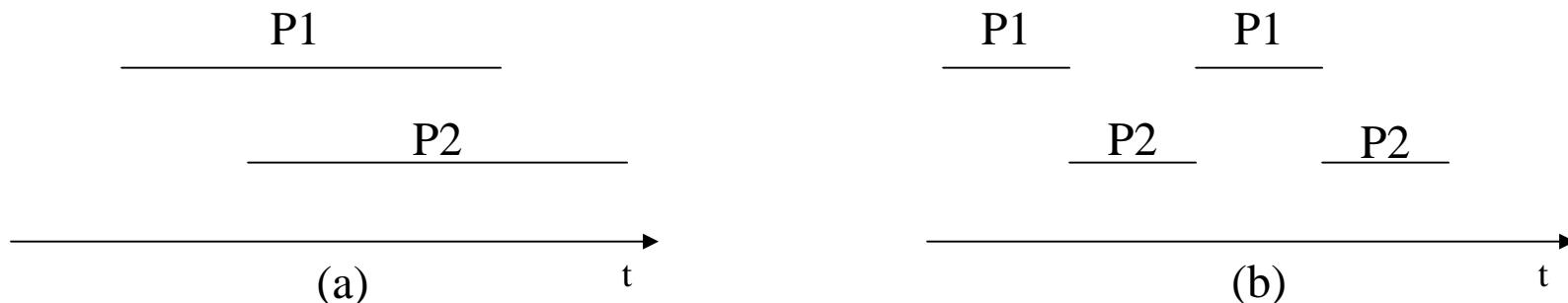
- La logica del problema impone due soli vincoli
 1. Le operazioni di lettura (o elaborazione o scrittura) dovranno essere eseguite in sequenza sugli N record.
 2. Le operazioni di lettura, elaborazione e scrittura di un record dovranno essere eseguite in quest'ordine.
- Non esiste alcuna relazione logica di precedenza tra la lettura dell' i -esimo e la scrittura dell' $(i-1)$ -esimo.
- Il grafo degli eventi più naturale risulta essere quello ad ***ordinamento parziale***.

Esempio – segue: grafo ad ordinamento parziale



- **Vincolo di sincronizzazione: ordinamento di eventi**
- Un arco che collega due nodi rappresenta il vincolo di precedenza tra i corrispondenti eventi

- L'esecuzione di un processo non sequenziale richiede:
 - elaboratore non sequenziale
 - linguaggio di programmazione non sequenziale
- **Elaboratore non sequenziale** (in grado di eseguire più operazioni contemporaneamente):
 - architettura parallela
 - sistemi multielaboratori (a)
 - sistemi monoelaboratori (b)

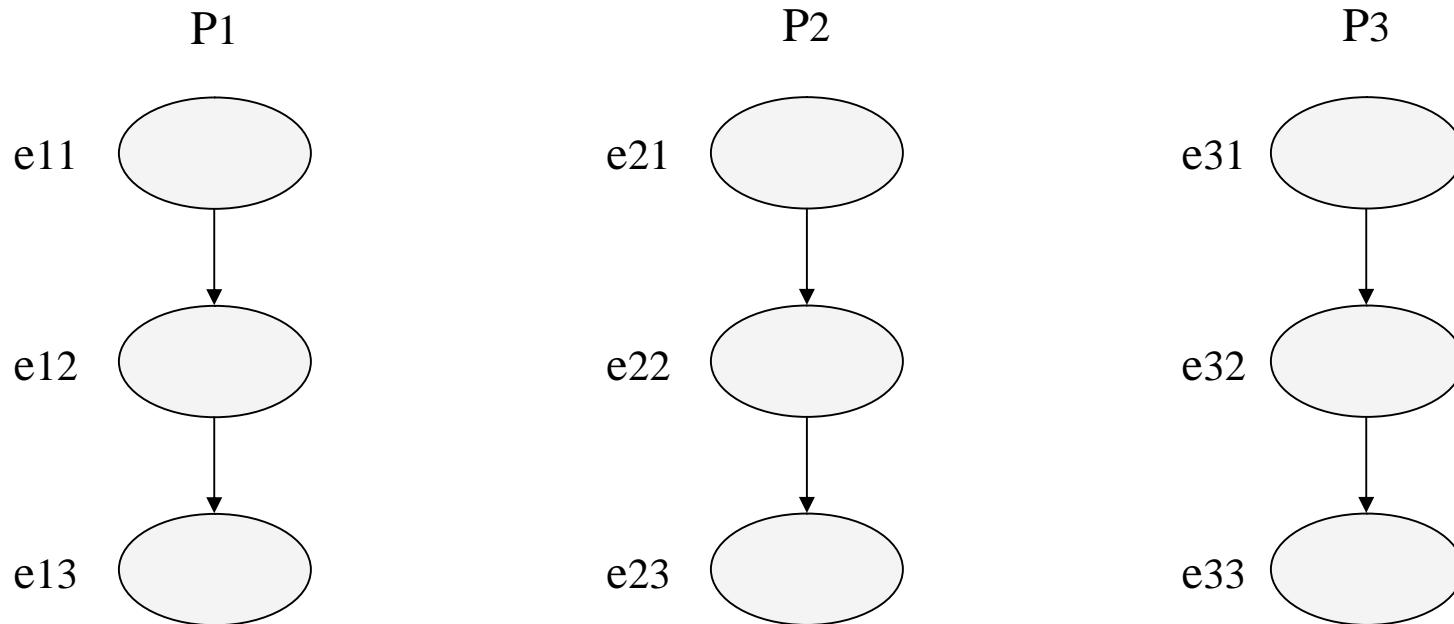


Linguaggi non sequenziali (o concorrenti). Caratteristica comune: consentire la descrizione di un insieme di attività concorrenti tramite moduli sequenziali che possono essere eseguiti in parallelo (**processi sequenziali**)

Scomposizione di un processo non sequenziale

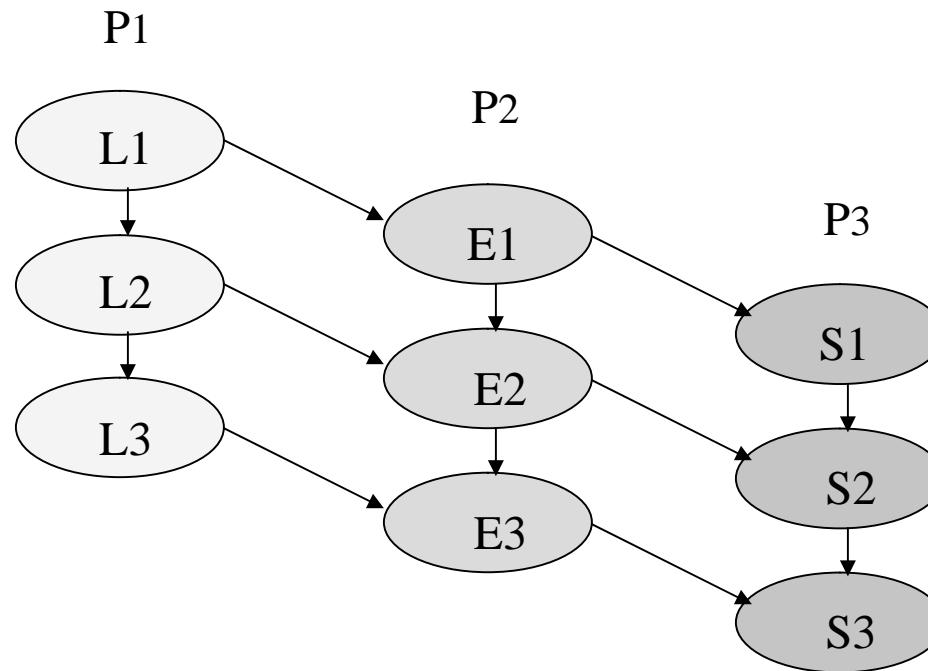
- Scomposizione di un processo non sequenziale in un insieme di processi sequenziali, eseguiti “contemporaneamente”, ma analizzati e programmati separatamente.
- Consente di dominare la complessità di un algoritmo non sequenziale
- Le attività rappresentate dai processi possono essere:
 - completamente indipendenti
 - interagenti

Processi indipendenti



- L'evoluzione di un processo non influenza quella dell'altro

- Nel caso di grafi connessi ad ordinamento parziale, la scomposizione del processo globale in processi sequenziali consiste nell'individuare sul grafo un insieme $P_1 \dots P_n$ di sequenze di nodi (*insiemi di nodi totalmente ordinati*).



- Presenza di **vincoli di precedenza** tra le operazioni dei processi (esprese dagli archi) o **vincoli di sincronizzazione**
- In questo caso i tre processi non sono fra loro indipendenti (**processi interagenti**)

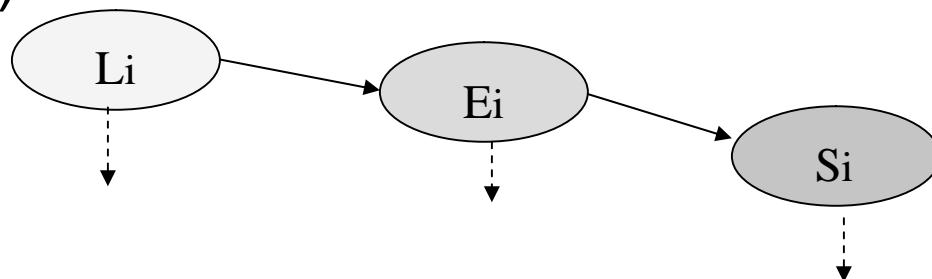
Processi interagenti

- Le interazioni tra i processi di lettura, elaborazione e scrittura sono relative ad uno **scambio di informazioni**. I dati su cui opera il processo di elaborazione sono forniti dal processo di lettura.
- **Vincolo di sincronizzazione**: vincolo imposto da ogni arco del grafo di precedenza che collega nodi di processi diversi.
- I due processi, quando arrivano ad un punto di interazione corrispondente ad uno scambio di informazioni, **devono sincronizzarsi**, cioè ordinare i loro eventi come specificato dal grafo di precedenza.

Tipi di decomposizione

- La decomposizione di un grafo di precedenza ad ordinamento parziale in un insieme di sequenze di nodi (processi) può essere fatta in vari modi.

ESEMPIO: Lettura, elaborazione e scrittura dell'i-esimo record
($i=1,2,\dots,n$)



- I vincoli di sincronizzazione sono gli archi verticali del grafo.
- La scelta più idonea del tipo di decomposizione in processi sequenziali di un'elaborazione non sequenziale è quella per la quale le interazioni tra processi sono **poco frequenti** così da agevolare **l'analisi separata** della singole attività.

Interazione tra processi

COOPERAZIONE: comprende tutte le interazioni *prevedibili* e *desiderate*, insite cioè nella logica dei programmi (archi, nel grafo di precedenza ad ordinamento parziale).

Prevede scambio di informazioni:

- segnali temporali (senza trasferimento di dati)
- dati (messaggi) → *comunicazione*

→ In entrambi i casi esiste un vincolo di precedenza (**sincronizzazione**) tra gli eventi di processi diversi

COMPETIZIONE: La macchina concorrente su cui i processi sono eseguiti mette a disposizione un numero limitato di risorse:

- competizione per l'uso di risorse comuni che non possono essere usate contemporaneamente.

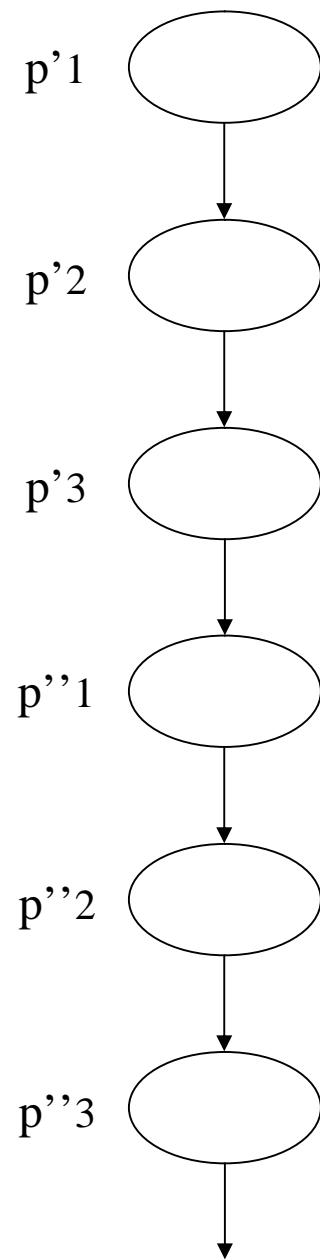
→ Interazione ***prevedibile*** e ***non desiderata***, ma ***necessaria***.

Scambio di segnali temporali

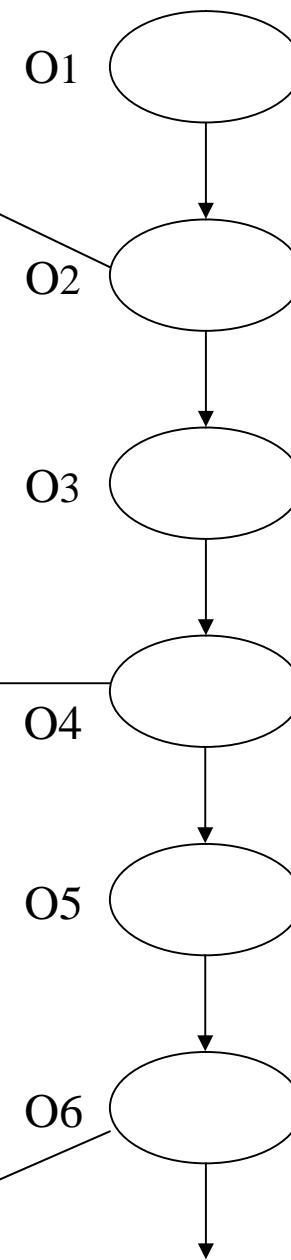
Esempio:

- Processo P, costituito da tre operazioni p1, p2, p3; deve essere eseguito ogni due secondi.
- Processo Q, costituito da quattro operazioni q1, q2, q3, q4; deve essere eseguito ogni tre secondi.
- Processo O (orologio), ha il compito di registrare il passare del tempo e di attivare periodicamente i processi P e Q inviando segnali temporali.
- I nodi O1 , O2, ... rappresentano le azioni del processo O e denotano i secondi scanditi dall'orologio.
- Gli archi che collegano i nodi di O con i nodi di P (Q) rappresentano i vincoli di precedenza dovuti al fatto che P (Q) deve essere riattivato ogni due (tre) secondi.

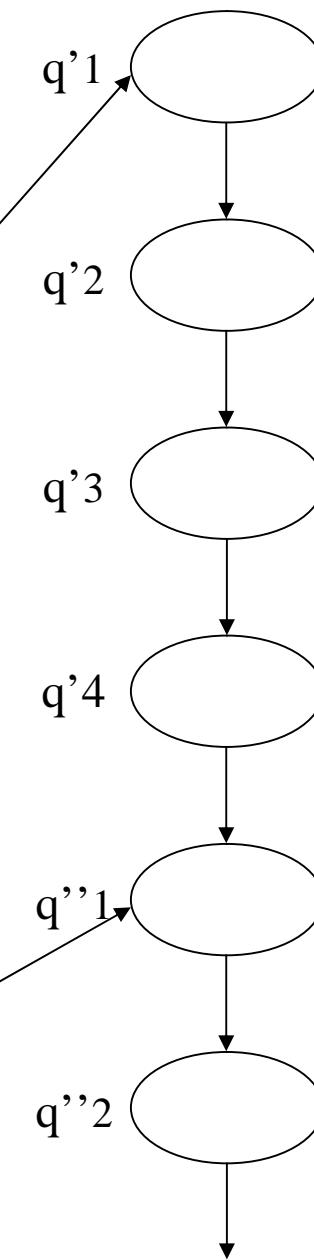
processo P



processo O



processo Q

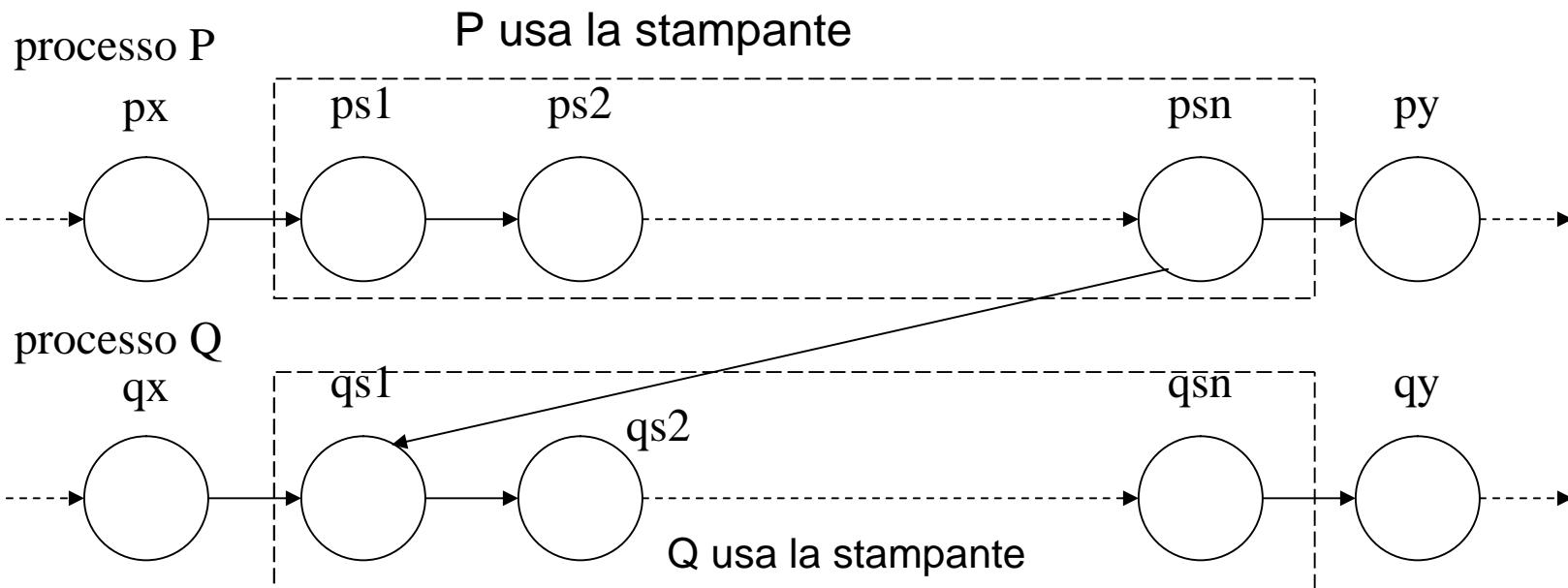


- Conclusa una esecuzione P (Q) **deve attendere** un nuovo *segnale di attivazione* prima di ricominciare.
- **Relazione di causa ed effetto** tra l'esecuzione dell'operazione di *invio* da parte del processo mittente e l'esecuzione dell'operazione di *ricezione* da parte del processo ricevente.
- Vincolo di precedenza tra questi eventi (*sincronizzazione dei due processi*).
- *Comunicazione*: è previsto uno scambio di dati.
- Linguaggio di programmazione deve fornire costrutti linguistici atti a specificare la **sincronizzazione e la eventuale comunicazione** tra i processi

Competizione

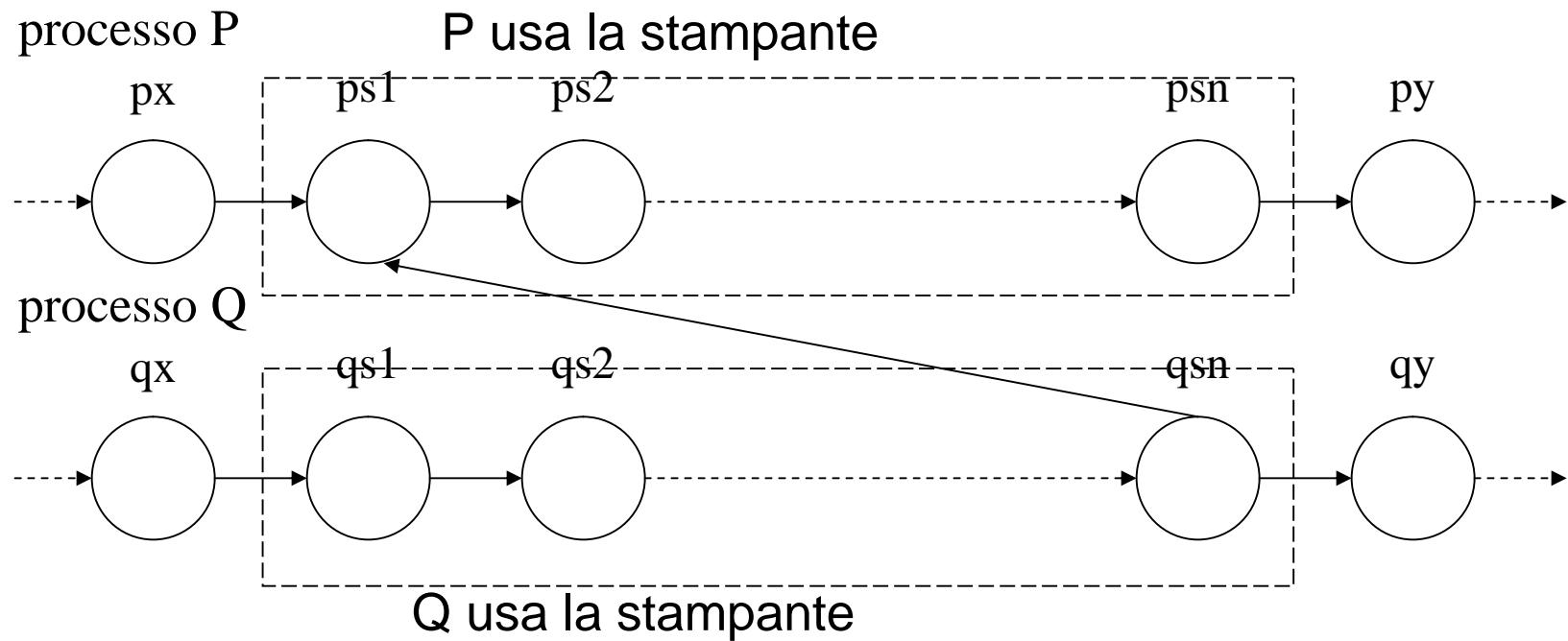
Esempio:

- Due processi P e Q devono usare in certi istanti una comune stampante
ps1, ps2,..., psn e qs1, qs2,...,qsn
sono le istruzioni che P e Q devono rispettivamente eseguire per produrre
un messaggio sulla stampante
 - Le due sequenze devono essere eseguite in modo mutuamente esclusivo



px e py (qx e qy) denotano rispettivamente l'ultima operazione eseguita da P (Q) prima della stampa e la prima eseguita dopo la stampa.

- L'interazione si estrinseca in un vincolo di precedenza tra eventi di processi diversi (psn deve precedere qs1), cioè in un vincolo di sincronizzazione.
 - Non è (come nel caso della comunicazione) un vincolo di causa ed effetto, cioè l'ordine con cui devono avvenire due eventi non è sempre lo stesso. Basta che sia verificata la proprietà di mutua esclusione.



Cooperazione → sincronizzazione diretta o esplicita

Competizione → sincronizzazione indiretta o implicita

Interferenza: interazione provocata da **errori di programmazione:**

1. Inserimento nel programma di interazioni tra processi non richieste dalla natura del problema
2. Erronea soluzione a problemi di interazione (cooperazione e competizione) necessarie per il corretto funzionamento del programma

E` un'interazione ***non prevista e non desiderata***

- dipende dalla **velocità relativa** dei processi
- gli errori possono manifestarsi nel corso dell'esecuzione del programma a seconda delle diverse condizioni di velocità di esecuzione dei processi

(errori dipendenti dal tempo)

- **Esempio di *interferenza del primo tipo*:**

Solo P deve operare su una risorsa R. Per un errore di programmazione viene inserita in Q un'istruzione che modifica lo stato di R. La condizione di errore si presenta solo per particolari velocità relative dei processi.

- **Esempio di *interferenza del secondo tipo*:**

P e Q competono per una stampante. Si garantisce la mutua esclusione solo per la stampa della prima linea. La condizione di errore si presenta solo per particolari velocità relative dei processi.

Uno degli Obiettivi fondamentali della programmazione concorrente è

l'eliminazione delle interferenze.

ARCHITETTURE E LINGUAGGI PER LA PROGRAMMAZIONE CONCORRENTE

Linguaggi per la programmazione concorrente

- Disponendo di macchine concorrenti (in grado di eseguire più processi sequenziali contemporaneamente) e di un *linguaggio di programmazione con il quale descrivere algoritmi non sequenziali*, è possibile scrivere e far eseguire programmi concorrenti.
- L'elaborazione complessiva può essere descritta come un insieme di *processi sequenziali asincroni interagenti*

Proprietà di un linguaggio per la programmazione concorrente

- Contenere appositi costrutti con i quali sia possibile dichiarare moduli di programma destinati ad essere eseguiti come *processi sequenziali distinti*.
- Non tutti i processi costituenti un'elaborazione vengono eseguiti *contemporaneamente*. Alcuni processi vengono svolti se, ***dinamicamente***, si verificano particolari condizioni. E' quindi necessario specificare quando un processo deve essere *attivato* e *terminato*.
- Occorre che siano presenti strumenti linguistici per specificare le *interazioni* che dinamicamente potranno avversi tra i vari processi

Architettura di una macchina concorrente



- Diffilmente M ha una struttura fisica con tante unità di elaborazione quanti sono i processi da svolgere contemporaneamente durante l'esecuzione di un programma concorrente.
- M è una macchina astratta ottenuta con tecniche software (o hardware) basandosi su una macchina fisica M' molto più semplice (con un numero di unità di elaborazione molto minore del numero dei processi)

macchina astratta M

meccanismo di multiprogrammazione

meccanismo di sincronizzazione

macchina fisica M'
(hardware)

nucleo del sistema

Oltre ai meccanismi di multiprogrammazione e sincronizzazione è presente anche un *meccanismo di protezione* (controllo degli accessi alle risorse).

- Importante per rilevare eventuali interferenze tra i processi.
- Può essere realizzato in hardware o in software nel *supporto a tempo di esecuzione*.
- *Capabilities* e *liste di controllo* degli accessi

- Il nucleo corrisponde al supporto a tempo di esecuzione del compilatore di un linguaggio concorrente.
- Nel nucleo sono sempre presenti due funzionalità base:
 - meccanismo di ***multiprogrammazione***
 - meccanismo di ***sincronizzazione*** e ***comunicazione***
- Il primo meccanismo è quello preposto alla gestione delle unità di elaborazione della macchina M' (unità reali) consentendo ai vari processi eseguiti sulla macchina astratta **M di condividere** l'uso delle unità reali di elaborazione
- Il secondo meccanismo è quello che estende le potenzialità delle unità reali di elaborazione, rendendo disponibile alle unità virtuali strumenti mediante i quali due o più processi possono sincronizzarsi e comunicare.

Architettura di M

Due diverse organizzazioni logiche:

- Gli elaboratori di M sono collegati ad un'unica memoria principale (sistemi multiprocessore)
- Gli elaboratori di M sono collegati da una sottorete di comunicazione, senza memoria comune (sistemi distribuiti).

Le due precedenti organizzazioni logiche di M definiscono ***due modelli di interazione tra i processi:***

- ***Modello a memoria comune***, in cui l'interazione tra i processi avviene su oggetti contenuti nella memoria comune (*modello ad ambiente globale*).
- ***Modello a scambio di messaggi***, in cui la comunicazione e la sincronizzazione tra processi si basa sullo scambio di messaggi sulla rete che collega i vari elaboratori (*modello ad ambiente locale*).