

J.10 Thread-Konzepte in UNIX/Linux

J.10 Thread-Konzepte in UNIX/Linux

- verschiedene Implementierungen von Thread-Paketen verfügbar
 - reine User-Level-Threads
eine beliebige Zahl von User-Level-Threads wird auf einem Kernel Thread "gemultiplexed" (*many:1*)
 - reine Kernel-Level-Threads
jedem auf User-Level sichtbaren Thread ist 1:1 ein Kernel-Level-Thread zugeordnet (*1:1*)
 - Mischungen: eine große Zahl von User-Level Threads wird auf eine kleinere Zahl von Kernel Threads abgebildet (*many:many*)
 - + User-Level Threads sind billig
 - + die Kernel Threads ermöglichen echte Parallelität auf einem Multiprozessor
 - + wenn sich ein User-Level-Thread blockiert, dann ist mit ihm der Kernel-Level-Thread blockiert in dem er gerade abgewickelt wird — aber andere Kernel-Level-Threads können verwendet werden um andere, lauffähige User-Level-Threads weiter auszuführen

Systemnahe Programmierung in C

© Jürgen Kleinöder • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2009

J-Prozesse.fm 2009-07-08 11.22

J.41

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

1 pthread-Benutzerschnittstelle

J.10 Thread-Konzepte in UNIX/Linux

■ Pthreads-Schnittstelle (Basisfunktionen):

pthread_create	Thread erzeugen & Startfunktion angeben
pthread_exit	Thread beendet sich selbst
pthread_join	Auf Ende eines anderen Threads warten
pthread_self	Eigene Thread-Id abfragen
pthread_yield	Prozessor zugunsten eines anderen Threads aufgeben

- Funktionen in Pthreads-Bibliothek zusammengefasst
gcc ... -pthread

Systemnahe Programmierung in C

© Jürgen Kleinöder • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2009

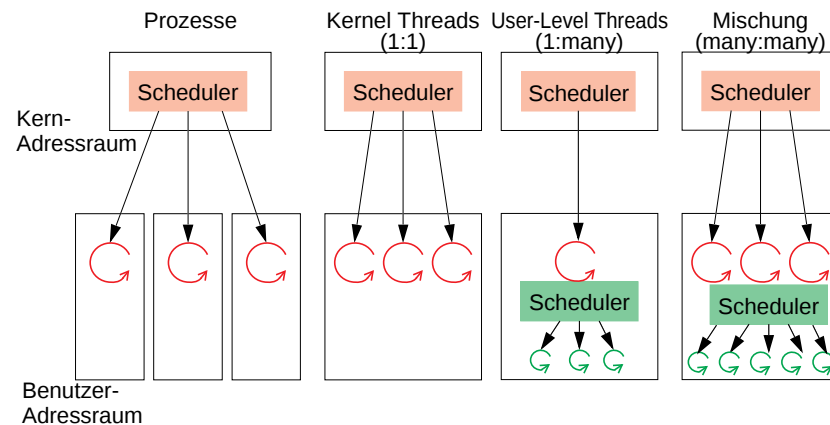
J-Prozesse.fm 2009-07-08 11.22

J.43

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

J.10 Thread-Konzepte in UNIX/Linux (2)

J.10 Thread-Konzepte in UNIX/Linux



- Programmierschnittstelle standardisiert: **Pthreads-Bibliothek**
 - ➔ IEEE-POSIX-Standard P1003.4a

Systemnahe Programmierung in C

© Jürgen Kleinöder • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2009

J-Prozesse.fm 2009-07-08 11.22

J.42

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

1 pthread-Benutzerschnittstelle (2)

J.10 Thread-Konzepte in UNIX/Linux

■ Thread-Erzeugung

```
#include <pthread.h>

int pthread_create(pthread_t *thread,
                  const pthread_attr_t *attr,
                  void *(*start_routine)(void *),
                  void *arg)
```

thread Thread-Id
attr Modifizieren von Attributen des erzeugten Threads
(z. B. Stackgröße). **NULL** für Standardattribute.

Thread wird erzeugt und ruft Funktion **start_routine** mit Parameter **arg** auf.

Als Rückgabewert wird 0 geliefert. Im Fehlerfall wird ein Fehlercode als Ergebnis zurückgeliefert.

Systemnahe Programmierung in C

© Jürgen Kleinöder • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2009

J-Prozesse.fm 2009-07-08 11.22

J.44

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

1 pthread-Benutzerschnittstelle (3)

- Thread beenden (bei return aus **start_routine** oder):

```
void pthread_exit(void *retval)
```

Der Thread wird beendet und **retval** wird als Rückgabewert zurück geliefert (siehe pthread_join)

- Auf Thread warten und exit-Status abfragen:

```
int pthread_join(pthread_t thread, void **retvalp)
```

Wartet auf den Thread mit der Thread-ID **thread** und liefert dessen Rückgabewert über **retvalp** zurück.

Als Rückgabewert wird 0 geliefert. Im Fehlerfall wird ein Fehlercode als Ergebnis zurückgeliefert.

3 Pthreads-Koordinierung

- UNIX stellt zur Koordinierung von Prozessen komplexe Semaphor-Operationen zur Verfügung
 - Implementierung durch den Systemkern
 - komplexe Datenstrukturen, aufwändig zu programmieren
 - für die Koordinierung von Threads viel zu teuer
- Bei Koordinierung von Threads reichen meist einfache **Mutex**-Variablen
 - gewartet wird durch Blockieren des Threads oder durch *busy wait (Spinlock)*

2 Beispiel (Multiplikation Matrix mit Vektor)

```
double a[100][100], b[100], c[100];
int main(int argc, char* argv[]) {
    pthread_t tids[100];
    ...
    for (i = 0; i < 100; i++)
        pthread_create(&tids[i], NULL, mult,
                      (void *)(&c[i]));
    for (i = 0; i < 100; i++)
        pthread_join(tids[i], NULL);
    ...
}

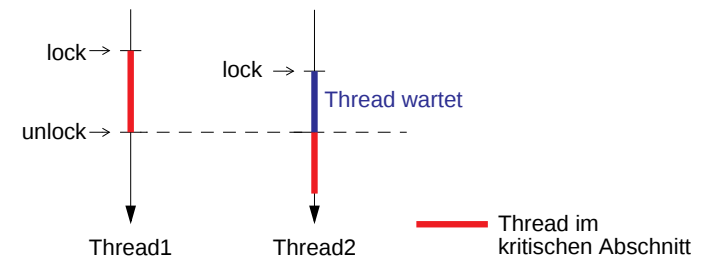
void *mult(void *cp) {
    int j, i = (double *)cp - c;
    double sum = 0;

    for (j = 0; j < 100; j++)
        sum += a[i][j] * b[j];
    c[i] = sum;
    return 0;
}
```

3 Pthreads-Koordinierung (2)

★ Mutexes

- Koordinierung von kritischen Abschnitten



3 Pthreads-Koordinierung (3)

... Mutexes (2)

■ Schnittstelle

◆ Mutex erzeugen

```
pthread_mutex_t m1;
s = pthread_mutex_init(&m1, NULL);
```

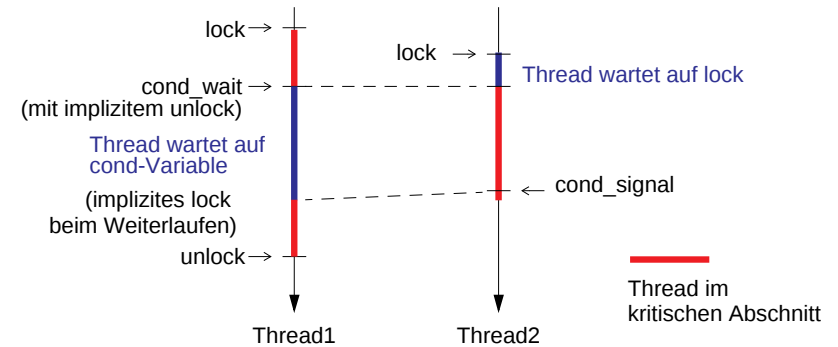
◆ Lock & unlock

```
s = pthread_mutex_lock(&m1);
... kritischer Abschnitt
s = pthread_mutex_unlock(&m1);
```

3 Pthreads-Koordinierung (5)

★ Condition Variables

■ Mechanismus zum Blockieren (mit gleichzeitiger Freigabe des aktuellen kritischen Abschnitts) und Aufwecken (mit neuem Betreten des kritischen Abschnitts) von Threads



3 Pthreads-Koordinierung (4)

... Mutexes (3)

■ Komplexere Koordinierungsprobleme können alleine mit Mutexes nicht implementiert werden

- ➔ Problem:
- Ein Mutex sperrt die eine komplexere Datenstruktur
 - Der Zustand der Datenstruktur erlaubt die Operation nicht
 - Thread muss warten, bis die Situation durch anderen Thread behoben wurde
 - Blockieren des Threads an einem weiteren Mutex kann zu Verklemmungen führen

- ➔ Lösung: Mutex in Verbindung mit sleep/wakeup-Mechanismus

➔ Condition Variables

3 Pthreads-Koordinierung (6)

... Condition Variables (2)

■ Realisierung

- ◆ Thread reiht sich in Warteschlange der Condition Variablen ein
- ◆ Thread gibt Mutex frei
- ◆ Thread gibt Prozessor auf
- ◆ Ein Thread der die Condition Variable "frei" gibt weckt einen (oder alle) darauf wartenden Threads auf
- ◆ Deblocierter Thread muss als erstes den kritischen Abschnitt neu betreten (lock)
- ◆ Da möglicherweise mehrere Threads deblockiert wurden, muss die Bedingung nochmals überprüft werden

3 Pthreads-Koordinierung (7)

... Condition Variables (3)

■ Schnittstelle

◆ Condition Variable erzeugen

```
pthread_cond_t c1;
s = pthread_cond_init(&c1, NULL);
```

◆ Beispiel: zählende Semaphore

P-Operation

```
void P(int *sem) {
    pthread_mutex_lock(&m1);
    while ( *sem == 0 )
        pthread_cond_wait
            (&c1, &m1);
    (*sem)--;
    pthread_mutex_unlock(&m1);
}
```

V-Operation

```
void V(int *sem) {
    pthread_mutex_lock(&m1);
    (*sem)++;
    pthread_cond_broadcast(&c1);
    pthread_mutex_unlock(&m1);
}
```

3 Pthreads-Koordinierung (8)

... Condition Variables (4)

■ Bei **pthread_cond_signal** wird mindestens einer der wartenden Threads aufgeweckt — es ist allerdings nicht definiert welcher

- evtl. Prioritätsverletzung wenn nicht der höchstpriorisierte gewählt wird
- Verklemmungsgefahr wenn die Threads unterschiedliche Wartebedingungen haben

■ Mit **pthread_cond_broadcast** werden alle wartenden Threads aufgeweckt

■ Ein aufwachender Thread wird als erstes den Mutex neu belegen — ist dieser gerade gesperrt bleibt der Thread solange blockiert

J.11 Threads und Koordinierung in Java

■ Thread-Konzept und Koordinierungsmechanismen sind in Java integriert

■ Erzeugung von Threads über Thread-Klassen

➤ Beispiel

```
class MyClass implements Runnable {
    public void run() {
        System.out.println("Hello\n");
    }
}

....
MyClass o1 = new MyClass(); // create object
Thread t1 = new Thread(o1); // create thread to run in o1

t1.start(); // start thread

Thread t2 = new Thread(o1); // create second thread to run in o1
t2.start(); // start second thread
```

J.11 Threads und Koordinierung in Java (2)

★ Koordinierungsmechanismen

■ Monitore: exklusive Ausführung von Methoden eines Objekts

- es darf nur jeweils ein Thread die **synchronized**-Methoden betreten

➤ Beispiel:

```
class Bankkonto {
    int value;
    public synchronized void AddAmount(int v) {
        value=value+v;
    }
    public synchronized void RemoveAmount(int v) {
        value=value-v;
    }
}

...
Bankkonto b=...
b.AddAmount(100);
```

◆ Conditions: gezieltes Freigeben des Monitors und Warten auf ein Ereignis