

# **Sistemas Operacionais**

Prof. Jó Ueyama

Apresentação baseada nos slides da Profa. Dra. Kalinka Castelo Branco, do Prof. Dr. Antônio Carlos Sementille e da Profa. Dra. Luciana A. F. Martimiano e nas transparências fornecidas no site de compra do livro “Sistemas Operacionais Modernos”

# Aula de Hoje (conteúdo detalhado)

- 1. Comunicação interprocessos**
  - 2.1 Formas de especificar uma execução paralela**
- 2. Condições de corrida e Exclusão Mútua**
- 3. Soluções de exclusão mútua**

# Comunicação de Processos

- ★ Processos precisam se comunicar;
  - ex.: aplicação de passagem aérea
- ★ Processos competem por recursos
- ★ Três aspectos importantes:
  - Como um processo passa informação para outro processo;
  - Como garantir que processos não invadam espaços uns dos outros;
  - Dependência entre processos: seqüência adequada;
    - $a = b + c; x = a + y;$

# Comunicação de Processos

## Mecanismos Simples de Comunicação e Sincronização entre Processos

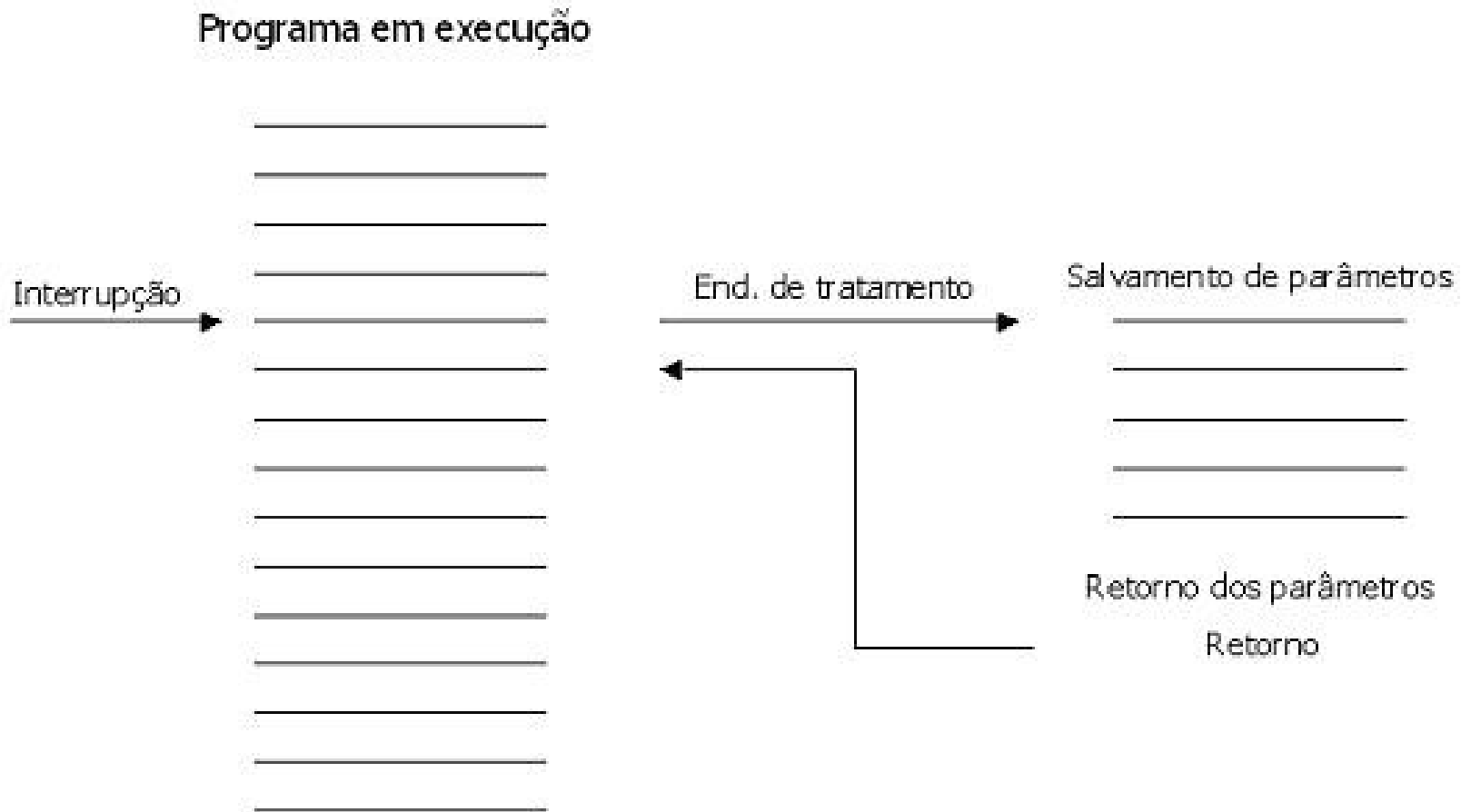
- Num sistema de multiprocessamento ou multiprogramação, os processos geralmente precisam se comunicar com outros processos.
- A comunicação entre processos é mais eficiente se for **estruturada** e **não utilizar interrupções**.
- A seguir, serão vistos alguns destes mecanismos e problemas da comunicação inter-processos.

# Comunicação de Processos

## \* *O que são interrupções?*

- Uma interrupção é um evento externo que faz com que o processador pare a execução do programa corrente
- desvie a execução para um bloco de código chamado rotina de interrupção (normalmente são decorrentes de operações de E/S).
- Ao terminar o tratamento de interrupção o controle retorna ao programa interrompido exatamente no mesmo estado em que estava quando ocorreu a interrupção.

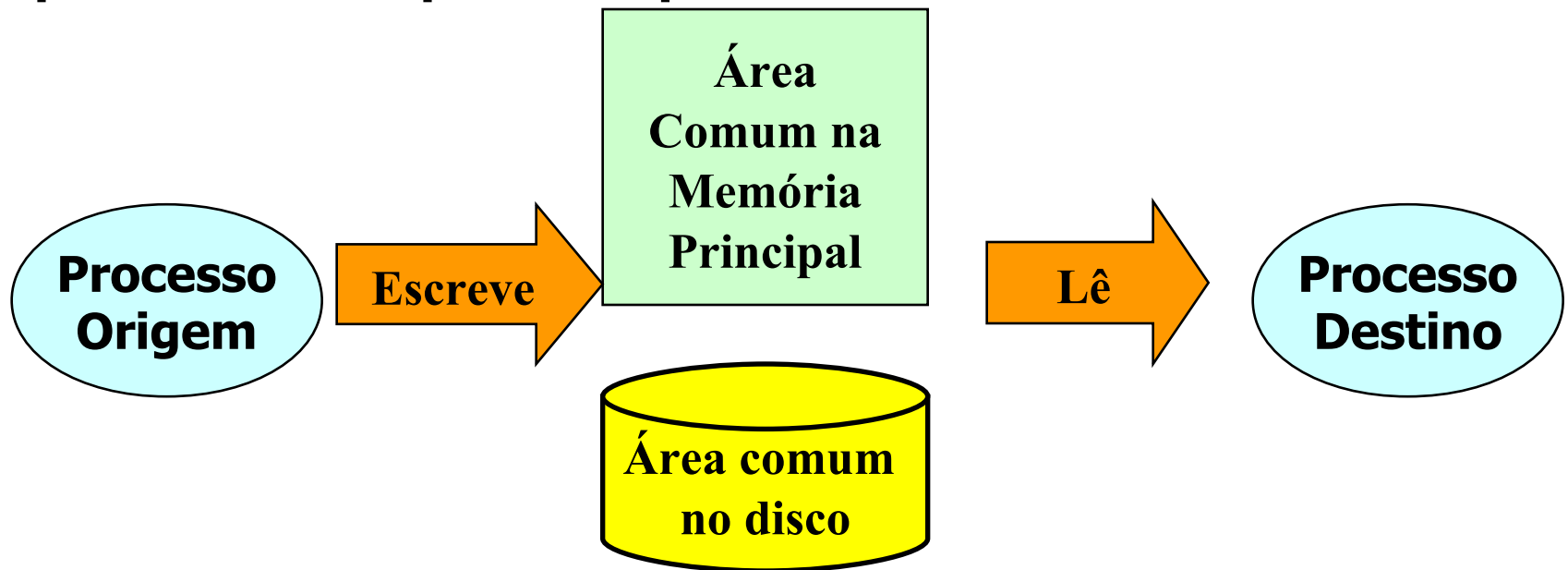
# Ilustração do Funcionamento da Interrupção



# Comunicação de Processos

## ■ Condições de Corrida

■ **Em alguns Sistemas Operacionais:** os processos se comunicam através de alguma área de armazenamento comum. Esta área pode estar na memória principal ou pode ser um arquivo compartilhado.



# Comunicação de Processos

## Condições de Corrida

! **Definição de condições de corrida:** situações onde dois ou mais processos estão lendo ou escrevendo algum dado compartilhado e o resultado depende de quem processa no momento propício.

! **Exemplo:**  $a = b + c$ ;  $x = a + y$ ;

! **Depurar programas que contém condições de corrida não é fácil, pois não é possível prever quando o processo será suspenso.**



# Comunicação de Processos

## Condições de Corrida

### ! Um exemplo: Print Spooler

! Quando um processo deseja imprimir um arquivo, ele coloca o nome do arquivo em uma lista de impressão (*spooler directory*).

! Um processo chamado "**printer daemon**", verifica a lista periodicamente para ver se existe algum arquivo para ser impresso, e se existir, ele os imprime e remove seus nomes da lista.

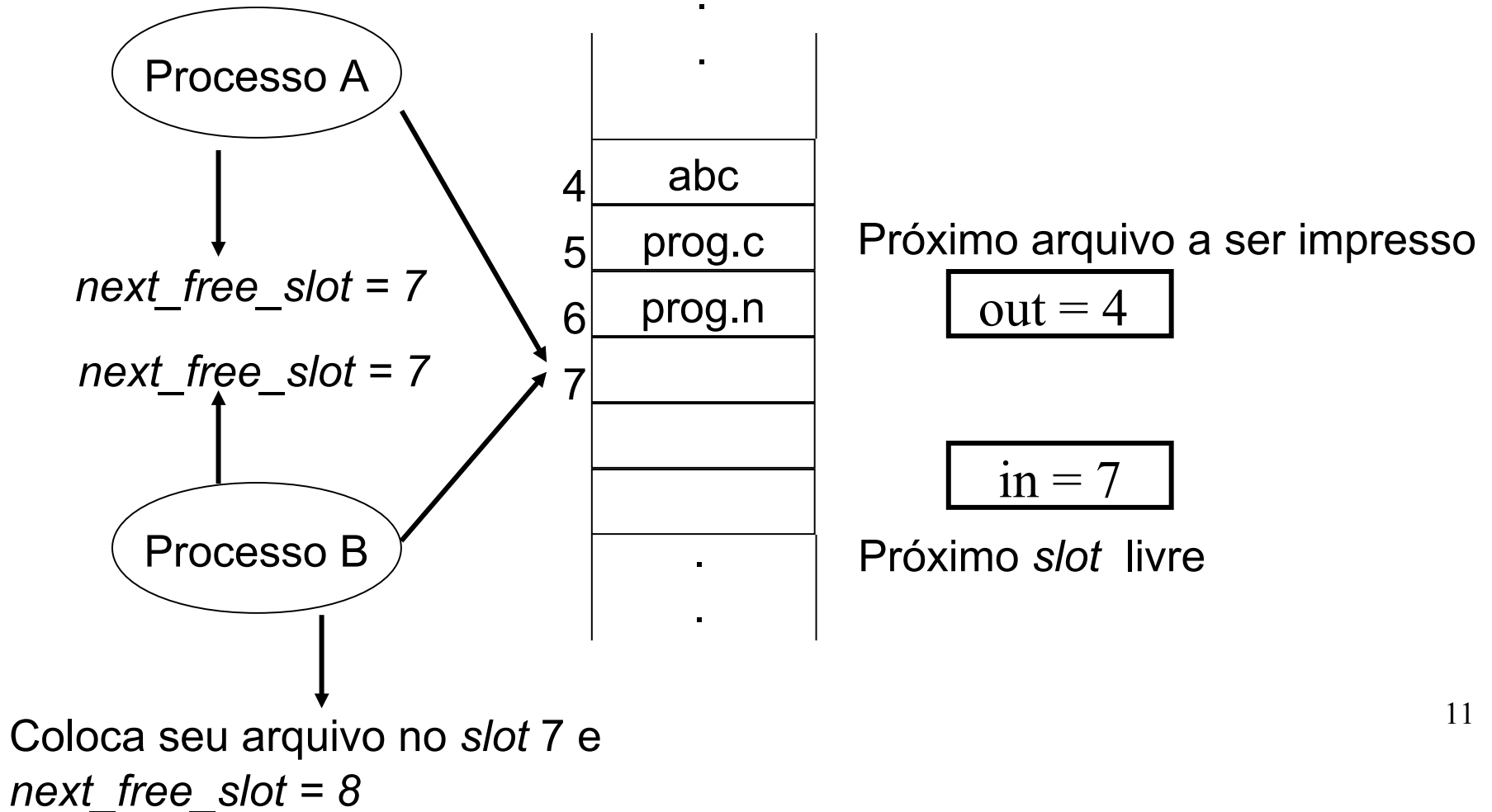
# Comunicação de Processos

## *Race Conditions*

- ★ *Race Conditions*: processos acessam recursos compartilhados concorrentemente;
  - Recursos: memória, arquivos, impressoras, discos, variáveis;
- ★ Ex.: Impressão: quando um processo deseja imprimir um arquivo, ele coloca o arquivo em um local especial chamado **spooler** (tabela). Um outro processo, chamado **printer spooler**, checa se existe algum arquivo a ser impresso. Se existe, esse arquivo é impresso e retirado do *spooler*. Imagine dois processos que desejam ao mesmo tempo imprimir um arquivo...

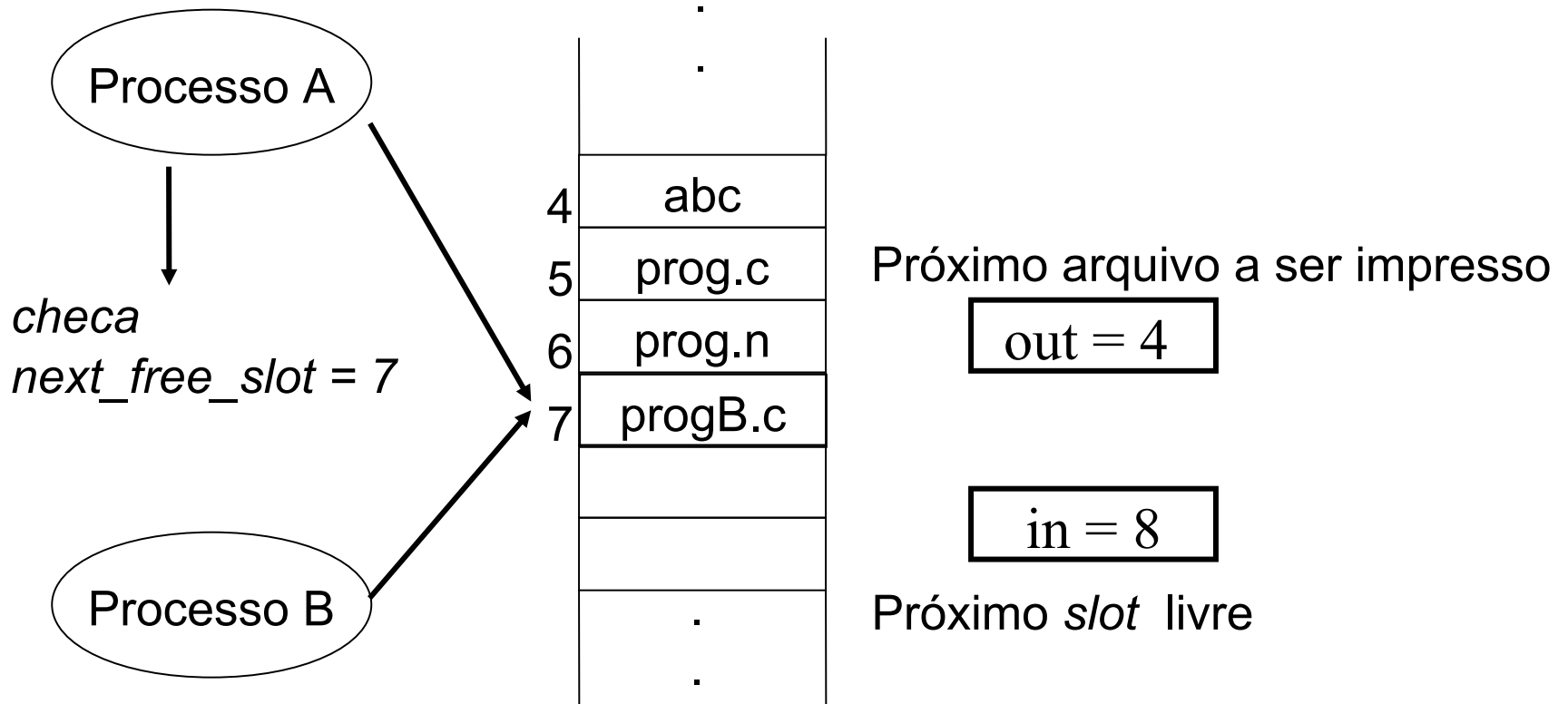
# Comunicação de Processos - *Race Conditions*

Spooler – fila de impressão (slots)



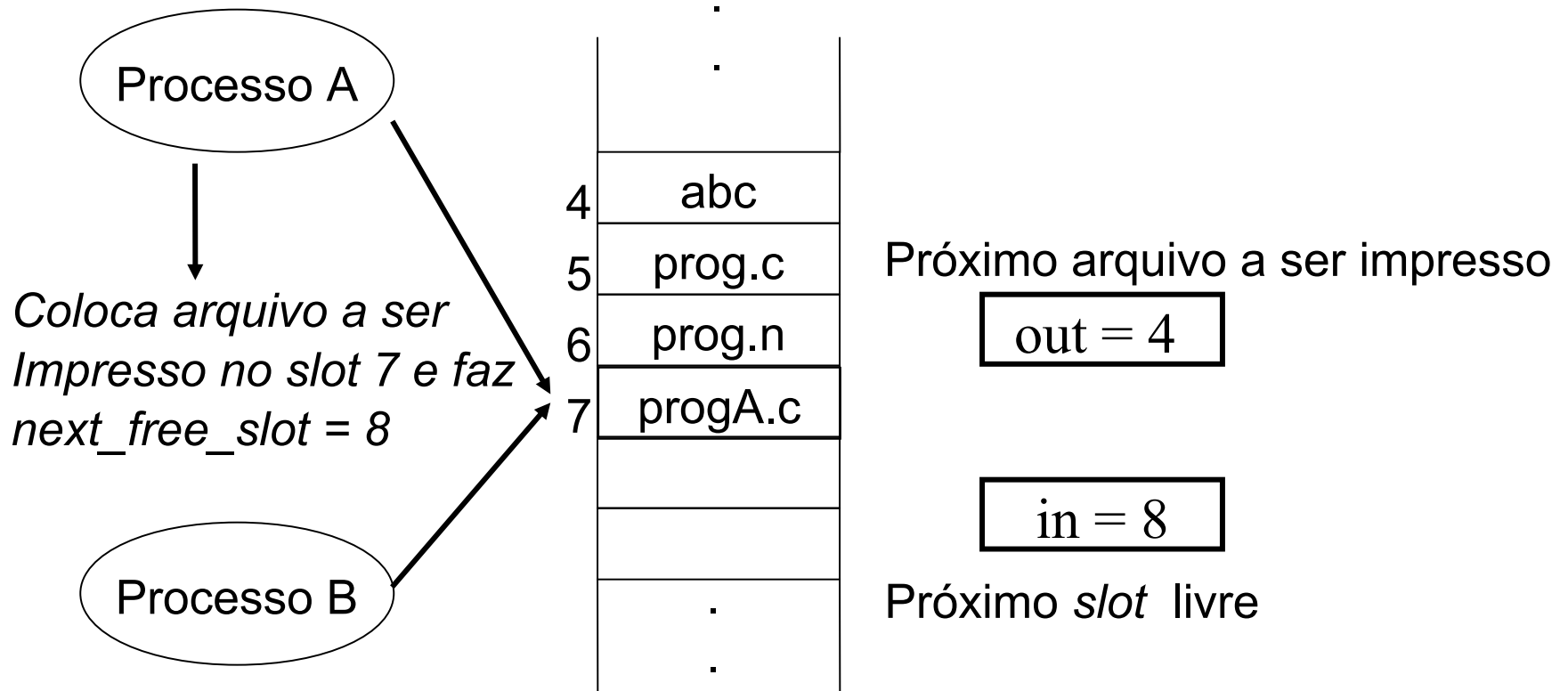
# Comunicação de Processos - *Race Conditions*

*Spooler* – fila de impressão (*slots*)



# Comunicação de Processos - *Race Conditions*

*Spooler* – fila de impressão (*slots*)



Processo B nunca receberá sua impressão!!!!

# Comunicação de Processos – *Regiões Críticas*

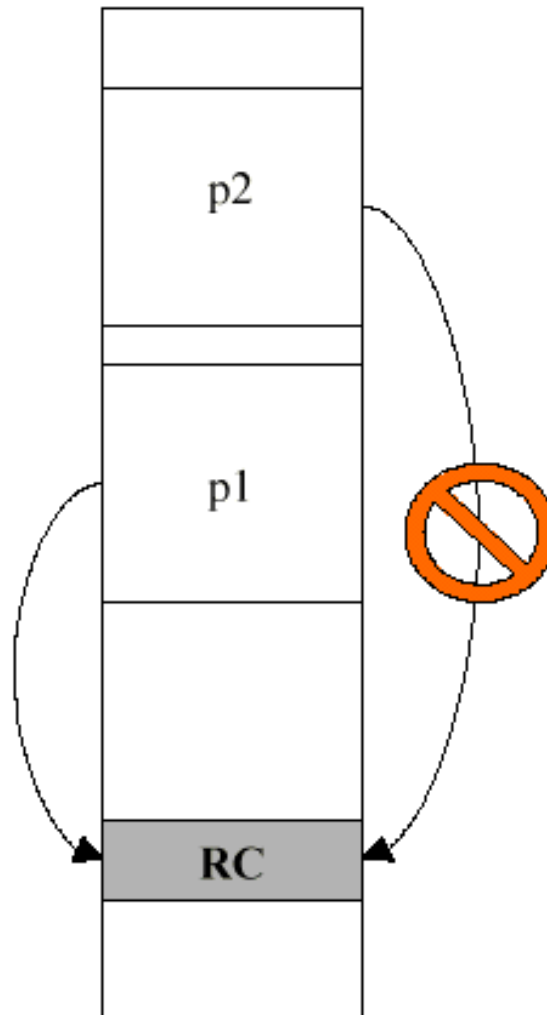
## ■ Regiões Críticas

■ Uma solução para as condições de corrida é **proibir que mais de um processo leia ou escreva** em uma variável compartilhada ao mesmo tempo.

■ Esta restrição é conhecida como **exclusão mútua**, e os trechos de programa de cada processo que usam um recurso compartilhado e são executados um por vez, são denominados **seções críticas** ou **regiões críticas (R.C.)**.

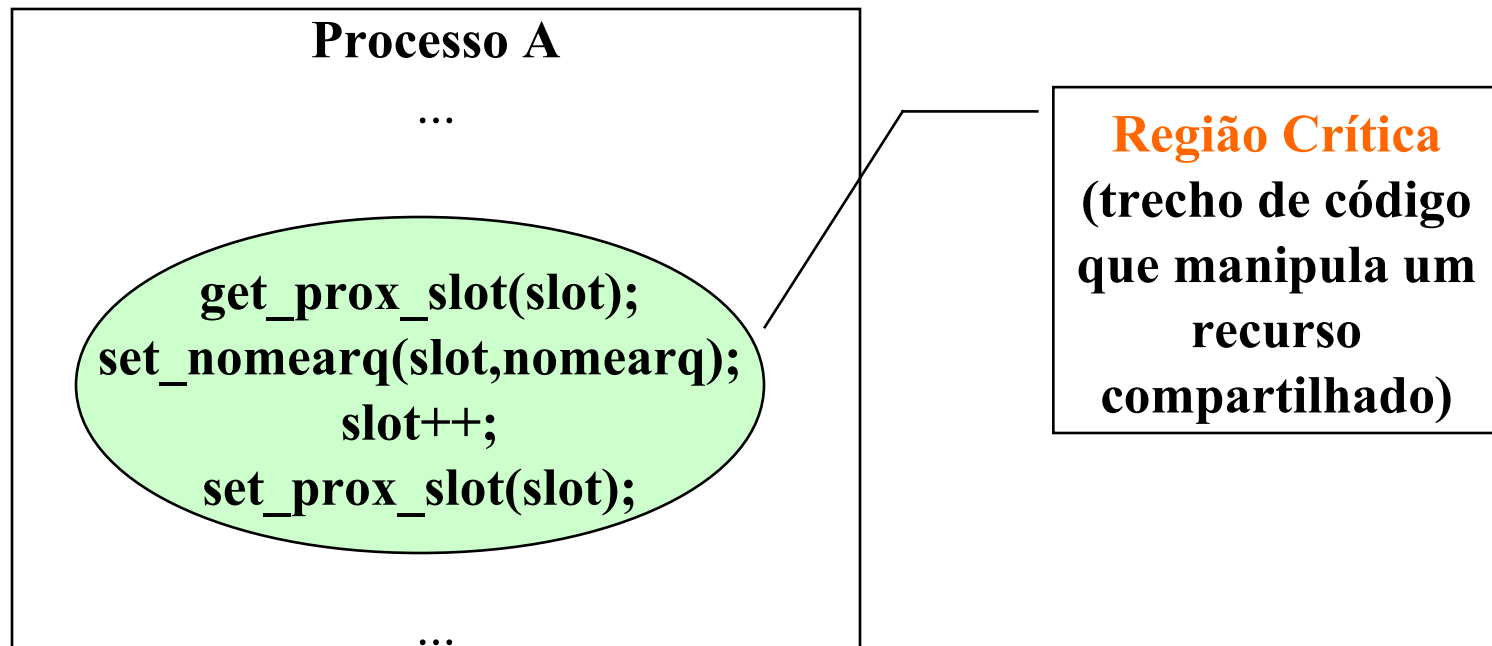
# Comunicação de Processos – *Regiões Críticas*

## Regiões Críticas



# Comunicação de Processos – *Regiões Críticas*

## Regiões Críticas





# Regiões Críticas e Exclusão Mútua

## \* Região crítica

- seção do programa onde são efetuados acessos (para leitura e escrita) a recursos partilhados por dois ou mais processos
- é necessário assegurar que dois ou mais processos não se encontrem simultaneamente na região crítica

# Comunicação de Processos – *Regiões Críticas*

Pergunta: isso quer dizer que uma máquina no Brasil e outra no Japão, cada uma com processos que se comunicam, nunca terão Condições de Disputa?

# Ex.: Vaga em avião

1. Operador OP1 (no Brasil) lê Cadeira1 vaga;
2. Operador OP2 (no Japão) lê Cadeira1 vaga;
3. Operador OP1 compra Cadeira1;
4. Operador OP2 compra Cadeira1;

# Solução simples para exclusão mútua

- ★ Caso de venda no avião:
  - apenas um operador pode estar vendendo em um determinado momento;
- ★ Isso gera uma fila de clientes nos computadores;
- ★ Problema: ineficiência!

# Comunicação de Processos – Regiões Críticas

- \* Como solucionar problemas de *Race Conditions*?
  - Proibir que mais de um processo leia ou escreva em recursos compartilhados concorrentemente (ao “mesmo tempo”)
    - \* Recursos compartilhados → regiões críticas;
  - Exclusão mútua: garantir que um processo não terá acesso à uma região crítica quando outro processo está utilizando essa região;

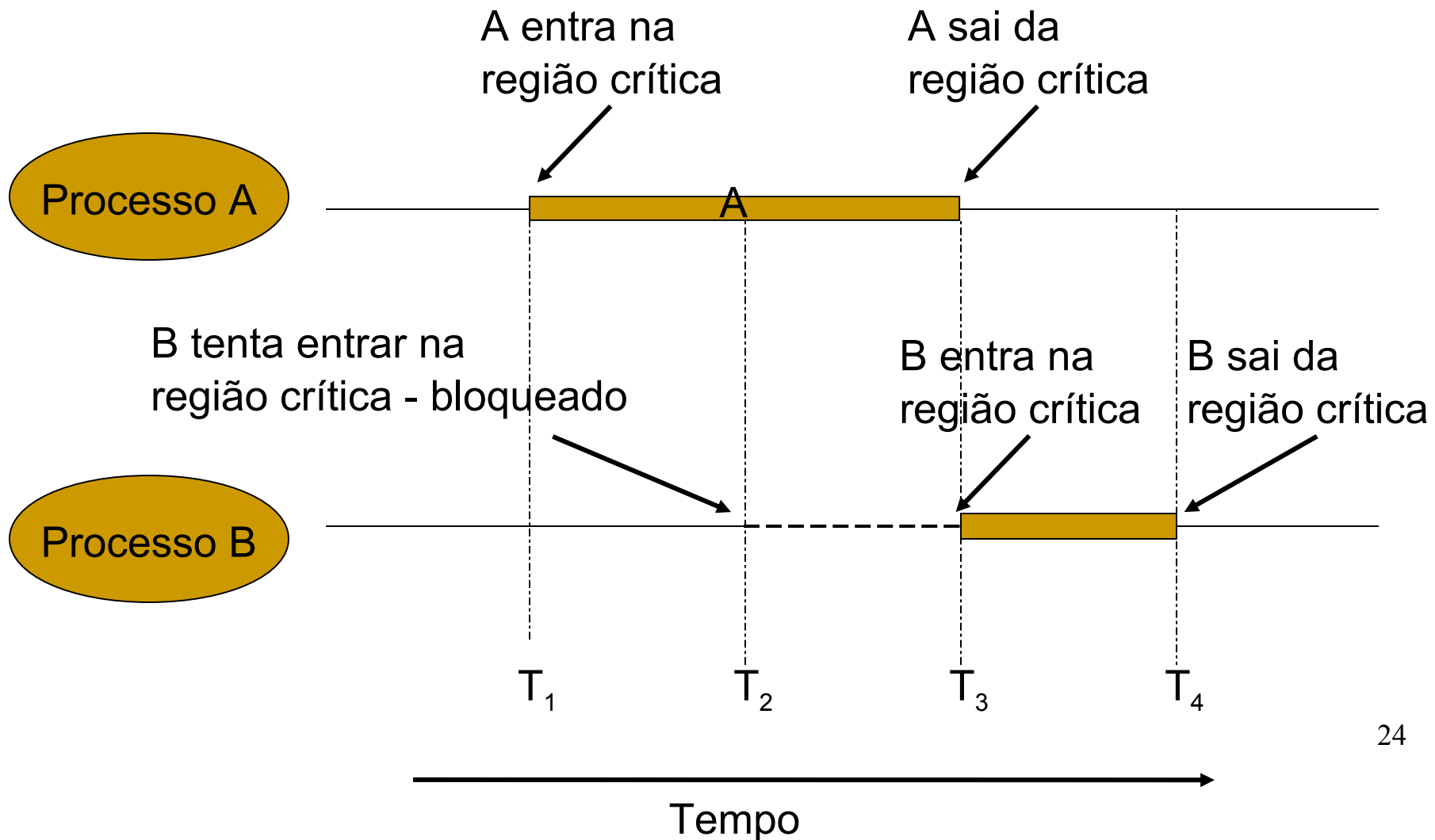
# Comunicação de Processos – Exclusão Mútua

- assegura-se a exclusão mútua recorrendo aos mecanismos de sincronização fornecidos pelo SO
- Estas afirmações são válidas também para as *threads* (é ainda mais crítico, pois todas as *threads* dentro do mesmo processo partilham os mesmos recursos)

# Regiões Críticas e Exclusão Mútua

- \* Regras para programação concorrente (condições para uma boa solução)
  - 1) Dois ou mais processos não podem estar simultaneamente dentro de uma região crítica
  - 2) Não se podem fazer afirmações em relação à velocidade e ao número de CPUs
  - 3) Um processo fora da região crítica não deve causar bloqueio a outro processo
  - 4) Um processo não pode esperar infinitamente para entrar na região crítica

# Comunicação de Processos – Exclusão Mútua





# Aula de Hoje (conteúdo detalhado)

1. Comunicação interprocessos
  - 2.1 Formas de especificar uma execução paralela
2. Condições de corrida e Exclusão Mútua
- 3. Soluções de exclusão mútua**

# Soluções

- ★ Exclusão Mútua:
  - Espera Ocupada;
  - Primitivas *Sleep/Wakeup*;
  - Semáforos;
  - Monitores;
  - Passagem de Mensagem;

# Comunicação de Processos – Exclusão Mútua

- ★ Espera Ocupada (*Busy Waiting*): constante checagem por algum valor;
- ★ Algumas soluções para Exclusão Mútua com Espera Ocupada:
  - Desabilitar interrupções;
  - Variáveis de Travamento (*Lock*);
  - Estrita Alternância (*Strict Alternation*);
  - Solução de Peterson e Instrução TSL;

# Comunicação de Processos – Exclusão Mútua

- \* Desabilitar interrupções:
  - Processo desabilita todas as suas interrupções ao entrar na região crítica e habilita essas interrupções ao sair da região crítica;
  - Com as interrupções desabilitadas, a CPU não realiza chaveamento entre os processos (funciona bem para monoprocessador);
    - \* Viola condição 2;
    - \* Não funciona em ambiente multicore, pois um núcleo fica bloqueado enquanto que outros não
  - Não é uma solução segura, pois um processo pode não habilitar novamente suas interrupções e não ser finalizado;
    - \* Viola condição 4;

# Comunicação de Processos

## Exclusão Mútua

### ■ Exclusão Mútua com Espera Ocupada

### ■ Desabilitando as Interrupções

■ **SOLUÇÃO MAIS SIMPLES:** cada processo desabilita todas as interrupções (inclusive a do relógio) após entrar em sua região crítica, e as reabilita antes de deixá-la.

### ■ DESVANTAGENS:

- ! Processo pode esquecer de reabilitar as interrupções;
- ! Em sistemas com várias CPUs, desabilitar interrupções em uma CPU não evita que as outras acessem a memória compartilhada.

■ **CONCLUSÃO:** é útil que o kernel tenha o poder de desabilitar interrupções, mas não é apropriado que os processos de usuário usem este método de exclusão mútua.

# Comunicação de Processos – Exclusão Mútua

## \* Variáveis *Lock*:

- O processo que deseja utilizar uma região crítica atribui um valor a uma variável chamada *lock*;
- Se a variável está com valor 0 (zero) significa que nenhum processo está na região crítica; Se a variável está com valor 1 (um) significa que existe um processo na região crítica;
- Apresenta o mesmo problema do exemplo do *spooler de impressão*;

# Comunicação de Processos – Exclusão Mútua

## \* Variáveis *Lock* - Problema:

- Suponha que um processo A leia a variável *lock* com valor 0;
- Antes que o processo A possa alterar a variável para o valor 1, um processo B é escalonado e altera o valor de *lock* para 1;
- Quando o processo A for escalonado novamente, ele altera o valor de *lock* para 1, e ambos os processos estão na região crítica;
  - \* Viola condição 1;

# Comunicação de Processos – Exclusão Mútua

\* Variáveis *Lock*:  $lock == 0$ ;

```
while(true) {  
    while(lock!=0); //loop  
    lock=1;  
    critical_region();  
    lock=0;  
    non-critical_region();  
}
```

**Processo A**

```
while(true) {  
    while(lock!=0); //loop  
    lock=1;  
    critical_region();  
    lock=0;  
    non-critical_region();  
}
```

**Processo B**



# Comunicação de Processos – Exclusão Mútua

## \* *Strict Alternation:*

- Fragmentos de programa controlam o acesso às regiões críticas;
- Variável `turn`, inicialmente em 0, estabelece qual processo pode entrar na região crítica;

```
while(true) {  
    while(turn!=0); //loop  
    critical_region();  
    turn=1;  
    non-critical_region();  
}
```

**Processo A**

```
while(true) {  
    while(turn!=1); //loop  
    critical_region();  
    turn=0;  
    non-critical_region();  
}
```

**Processo B**

# Comunicação de Processos – Exclusão Mútua

- ★ Problema do *Strict Alternation*:
  1. Suponha que o Processo B é mais rápido e saí da região crítica;
  2. Ambos os processos estão fora da região crítica e `turn` com valor 0;
  3. O processo A termina antes de executar sua região não crítica e retorna ao início do *loop*; Como o `turn` está com valor zero, o processo A entra novamente na região crítica, enquanto o processo B ainda está na região não crítica;
  4. Ao sair da região crítica, o processo A atribui o valor 1 à variável `turn` e entra na sua região não crítica;

# Comunicação de Processos – Exclusão Mútua

- ★ Problema do *Strict Alternation*:
  1. Novamente ambos os processos estão na região não crítica e a variável `turn` está com valor 1;
  1. Quando o processo A tenta novamente entrar na região crítica, não consegue, pois `turn` ainda está com valor 1;
  1. **Assim, o processo A fica bloqueado pelo processo B que NÃO está na sua região crítica, violando a condição 3;**

# Aula de Hoje (conteúdo detalhado)

## 1. Soluções de exclusão mútua

### 1.1 Soluções com espera ocupada

#### 1.1.1 Desabilitando interrup

#### 1.1.2 Locks

#### 1.1.3 Strict Alternation

#### **1.1.4 TSL**

### **1.2 Primitivas Sleep/Wakeup**

### **1.3 Semáforos**

# Comunicação de Processos – Sincronização

**O Problema de Espaço na Geladeira**

<b>Hora</b>	<b>Pessoa A</b>	<b>Pessoa B</b>
6:00	Olha a geladeira: sem leite	-
6:05	Sai para a padaria	-
6:10	Chega na padaria	Olha a geladeira: sem leite
6:15	Sai da padaria	Sai para a padaria
6:20	Chega em casa: guarda o leite	Chega na padaria
6:25	-	Sai da padaria
6:30	-	Chega em casa: Ops!

# Comunicação de Processos – Sincronização - Solução

<b>Regra</b>	<b>Exemplo da geladeira</b>
1. Trancar antes de utilizar	Deixar aviso
2. Destancar quando terminar	Retirar o aviso
3. Esperar se estiver trancado	Não sai para comprar se houver aviso

# Comunicação de Processos – Exclusão Mútua

- ★ Solução de Peterson e Instrução TSL (*Test and Set Lock*):
  - Uma variável (ou programa) é utilizada para bloquear a entrada de um processo na região crítica quando um outro processo está na região;
  - Essa variável é compartilhada pelos processos que concorrem pelo uso da região crítica;
  - Ambas as soluções possuem fragmentos de programas que controlam a entrada e a saída da região crítica;

# Comunicação de Processos – Exclusão Mútua

- \* Instrução TSL: utiliza registradores do hardware;
  - TSL RX, LOCK; (lê o conteúdo de *lock* e armazena em RX; na sequência armazena um valor diferente de zero (0) em *lock* – **operação indivisível**);
  - *Lock* é compartilhada
    - \* Se *lock*==0, então região crítica “liberada”.
    - \* Se *lock*<>0, então região crítica “ocupada”.

```
enter_region:
    TSL REGISTER, LOCK      | Copia lock para reg. e lock=1
    CMP REGISTER, #0       | lock valia zero?
    JNE enter_region      | Se sim, entra na região crítica,
                          | Se não, continua no laço
    RET                   | Retorna para o processo chamador

leave_region
    MOVE LOCK, #0         | lock=0
    RET                   | Retorna para o processo chamador
```



# Comunicação de Processos – Exclusão Mútua

## ■ Instrução TSL (Test and Set Lock)

■ Esta solução é implementada com **uso do hardware**.

■ Muitos computadores possuem uma instrução especial, chamada **TSL (test and set lock)**, que funciona assim: ela lê o conteúdo de uma palavra de memória e armazena um valor diferente de zero naquela posição.

■ **Em sistemas multiprocessados:** esta instrução trava o barramento de memória, proibindo outras CPUs de acessar a memória até ela terminar.

# Comunicação de Processos – Exclusão Mútua

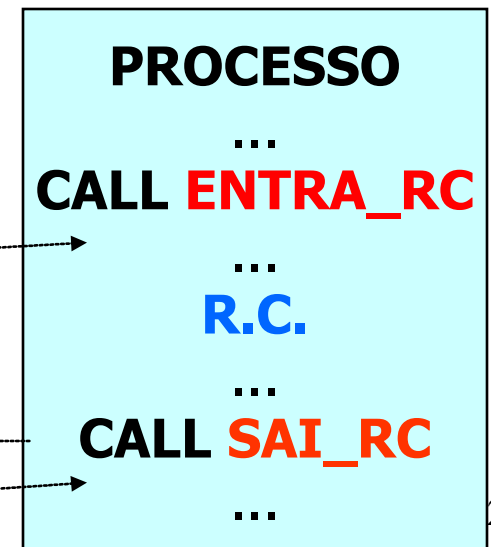
## Instrução TSL (Test and Set Lock) - Exemplo

### ENTRA\_RC:

```
TSL reg, flag ; copia flag para reg  
                ; e coloca 1 em flag  
CMP reg,0      ; flag era zero?  
JNZ ENTRA_RC  ; se a trava não  
                ; estava ligada,  
                ; volta ao laço  
RET
```

### SAI\_RC:

```
MOV flag,0 ; desliga flag  
RET
```



# Comunicação de Processos – Exclusão Mútua

## ■ Exclusão Mútua com Espera Ocupada

### Considerações Finais

■ **Espera Ocupada:** quando um processo deseja entrar na sua região crítica, ele verifica se a entrada é permitida. Se não for, o processo ficará em um laço de espera, até entrar.

### ■ Desvantagens:

- desperdiça tempo de UCP;
- pode provocar “**bloqueio perpétuo**” (deadlock) em sistemas com prioridades.

# Soluções

- ★ Exclusão Mútua:
  - Espera Ocupada;
  - **Primitivas *Sleep/Wakeup***;
  - Semáforos;
  - Monitores;
  - Passagem de Mensagem;

# Comunicação de Processos – Primitivas *Sleep/Wakeup*

- ★ Todas as soluções apresentadas utilizam espera ocupada → processos ficam em estado de espera (*looping*) até que possam utilizar a região crítica:
  - ★ Tempo de processamento da CPU;
  - ★ Situações inesperadas;

# Comunicação de Processos – Primitivas *Sleep/Wakeup*

- ★ Para solucionar esse problema de espera, um par de primitivas *Sleep* e *Wakeup* é utilizado → BLOQUEIO E DESBLOQUEIO de processos.
- ★ A primitiva *Sleep* é uma chamada de sistema que bloqueia o processo que a chamou, ou seja, suspende a execução de tal processo até que outro processo o “acorde”;
- ★ A primitiva *Wakeup* é uma chamada de sistema que “acorda” um determinado processo;

# Comunicação de Processos – Primitivas *Sleep/Wakeup*

- \* Problemas que podem ser solucionados com o uso dessas primitivas:
  - **Problema do Produtor/Consumidor** (*bounded buffer*): dois processos compartilham um *buffer* de tamanho fixo.
  - O processo produtor coloca dados no *buffer* e o processo consumidor retira dados do *buffer*;
  - **Problemas:**
    - \* Produtor deseja **colocar** dados quando o *buffer* ainda está cheio;
    - \* Consumidor deseja **retirar** dados quando o *buffer* está vazio;
    - \* Solução: colocar os processos para “dormir”, até que eles possam ser executados;

# Comunicação de Processos – Primitivas *Sleep/Wakeup*

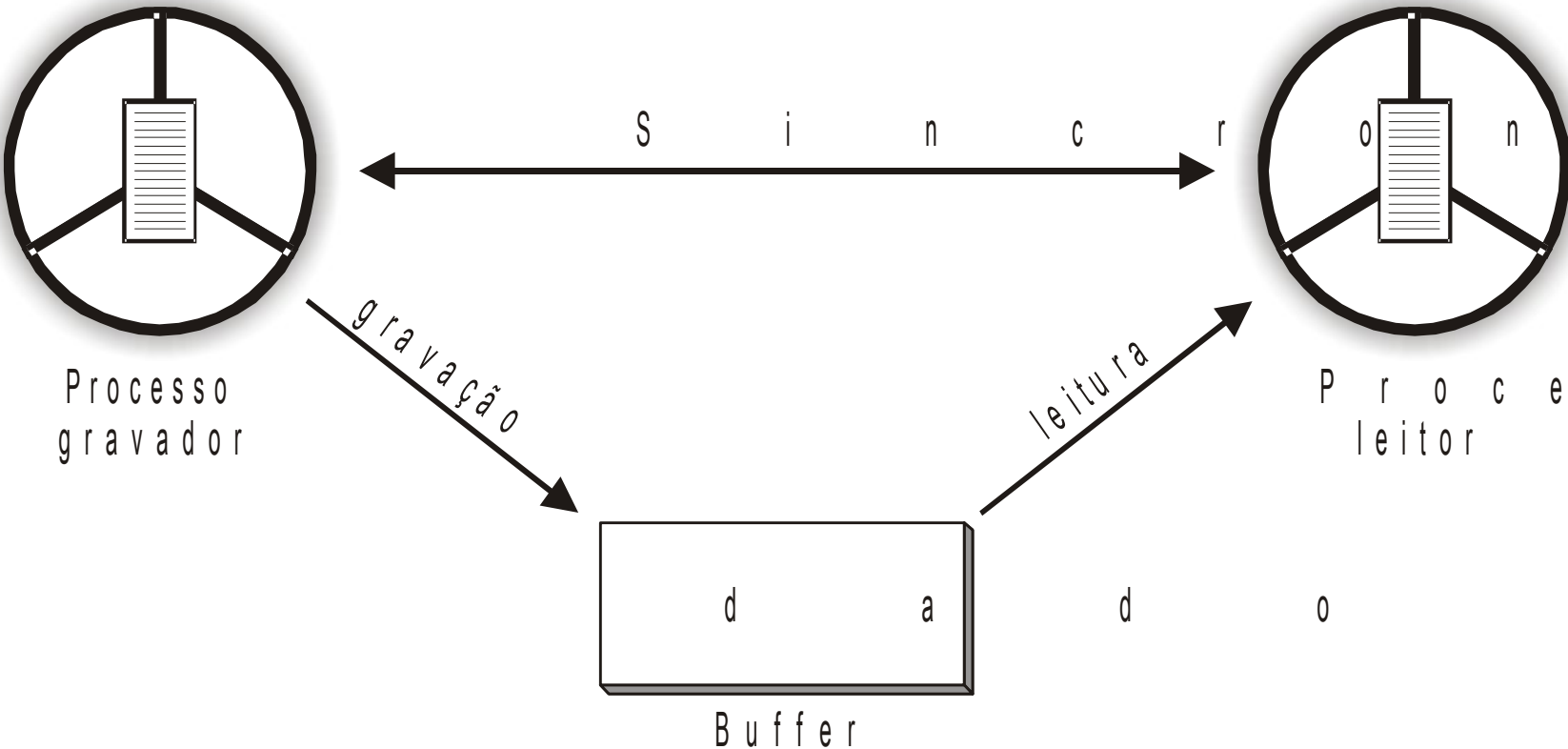
- ★ Buffer: uma variável `count` controla a quantidade de dados presente no *buffer*.
- ★ Produtor: Antes de colocar dados no *buffer*, o processo produtor checa o valor dessa variável.
- ★ Se a variável está com valor máximo, o processo produtor é colocado para dormir.
- ★ Caso contrário, o produtor coloca dados no *buffer* e o incrementa.



# Comunicação de Processos – Primitivas *Sleep/Wakeup*

- ★ Consumidor: Antes de retirar dados no *buffer*, o processo consumidor checa o valor da variável `count` para saber se ela está com 0 (zero).
- ★ Se está, o processo vai “dormir”, senão ele retira os dados do *buffer* e decrementa a variável;

# Comunicação de Processos Sincronização Produtor-Consumidor



# Comunicação de Processos

## Sincronização Produtor-Consumidor

### ■ Exemplo do Problema do Produtor/ Consumidor usando Sleep e Wakeup

Para os casos extremos de ocupação do buffer (cheio/vazio), deverão funcionar as seguintes **regras de sincronização**:

se o produtor tentar depositar uma mensagem no **buffer cheio**, ele será suspenso até que o consumidor retire pelo menos uma mensagem do buffer;

se o consumidor tenta retirar uma mensagem do **buffer vazio**, ele será suspenso até que o produtor deposite pelo menos uma mensagem no buffer.

# Comunicação de Processos – Primitivas *Sleep/Wakeup*

```
# define N 100
int count = 0;

void producer(void)
{
    int item;

    while (TRUE) {
        item = produce_item();
        if (count == N)
            sleep();
        insert_item(item);
        count = count + 1;
        if (count == 1)
            wakeup(consumer)
    }
}
```

```
void consumer(void)
{
    int item;

    while (TRUE) {
        if (count == 0)
            sleep();
        item = remove_item();
        count = count - 1;
        if (count == N - 1)
            wakeup(producer)
        consume_item(item);
    }
}
```

# Comunicação de Processos – Primitivas *Sleep/Wakeup*

## Exemplo do Problema do Produtor/ Consumidor usando Sleep e Wakeup

```
#define N 100  
int contador = 0;
```

```
produtor()  
{  
  while(TRUE)  
  {  
    produz_item();  
    if (contador==N)  
      Sleep();  
    deposita_item();  
    contador + = 1;  
    if (contador==1)  
      Wakeup(consumidor);  
  }  
}
```

```
consumidor()  
{  
  while(TRUE)  
  {  
    if (contador==0)  
      Sleep();  
    retira_item();  
    contador - = 1;  
    if (contador==N-1)  
      Wakeup(produtor);  
    consome_item();  
  }  
}
```

interrupção



# Comunicação de Processos – Primitivas *Sleep/Wakeup*

- \* Problemas desta solução: Acesso à variável `count` é irrestrita
  - O *buffer* está vazio e o consumidor acabou de checar a variável `count` com valor 0;
  - O escalonador (por meio de uma interrupção) decide que o processo produtor será executado; Então o processo produtor insere um item no *buffer* e incrementa a variável `count` com valor 1; Imaginando que o processo consumidor está dormindo, o processo produtor envia um sinal de *wakeup* para o consumidor;
  - No entanto, o processo consumidor não está dormindo, e não recebe o sinal de *wakeup*;

# Comunicação de Processos – Primitivas *Sleep/Wakeup*

- Assim que o processo consumidor é executado novamente, a variável `count` já tem o valor zero; Nesse instante, o consumidor é colocado para dormir, pois acha que não existem informações a serem lidas no *buffer*;
- Assim que o processo produtor acordar, ele insere outros itens no *buffer* e volta a dormir. Ambos os processos dormem para sempre...

★ Solução: *bit* de controle recebe um valor `true` quando um sinal é enviado para um processo que não está dormindo. No entanto, no caso de vários pares de processos, vários *bits* devem ser criados sobrecarregando o sistema!!!!

# Comunicação de Processos – Primitivas *Sleep/Wakeup*

## ■ Exemplo do Problema do Produtor/ Consumidor usando Sleep e Wakeup



**Problema:** pode ocorrer uma condição de corrida, se a variável contador for utilizada sem restrições.

**Solução:** Criar-se um “**bit de wakeup**”. Quando um Wakeup é mandado à um processo já acordado, este bit é setado. Depois, **quando o processo tenta ir dormir, se o bit de espera de Wakeup estiver ligado, este bit será desligado, e o processo será mantido acordado.**



# Soluções

- ★ Exclusão Mútua:
  - Espera Ocupada;
  - Primitivas *Sleep/Wakeup*;
  - **Semáforos**;
  - Monitores;
  - Passagem de Mensagem;

# Comunicação de Processos – Semáforos

- \* Variável utilizada para controlar o acesso a recursos compartilhados
  - sincronizar o uso de recursos em grande quantidade
  - exclusão mútua
  - semáforo=0 → recurso está sendo utilizado
  - semáforo>0 → recurso livre

# Comunicação de Processos – Semáforos

- \* Operações sobre semáforos
  - down → executada sempre que um processo deseja usar um recurso compartilhado
  - up → executada sempre que um processo liberar o recurso

# Comunicação de Processos – Semáforos

## \* down(semáforo)

- Verifica se o valor do semáforo é maior que 0
- Se for,  $\text{semáforo} = \text{semáforo} - 1$
- Se não for, o processo que executou o down bloqueia

## \* up(semáforo)

- $\text{semáforo} = \text{semáforo} + 1$
- Se há processos bloqueados nesse semáforo, escolhe um deles e o desbloqueia
  - \* Nesse caso, o valor do semáforo permanece o mesmo

**Operações sobre semáforos são atômicas.**

# Comunicação de Processos – Semáforos

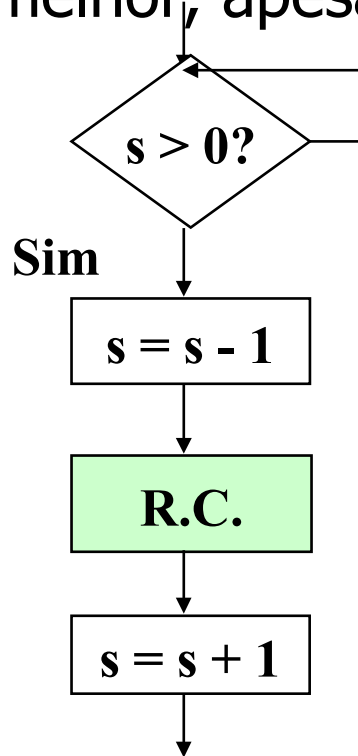
- ★ Semáforos usados para implementar exclusão mútua são chamados de ***mutex*** (*mutual exclusion semaphore*) ou binários, por apenas assumirem os valores 0 e 1
  - Recurso é a própria região crítica
- Duas primitivas de chamadas de sistema: *down* (*sleep*) e *up* (*wakeup*);
- Originalmente P (*down*) e V (*up*) em holandês;

# Comunicação de Processos – Semáforos

## ■ SEMÁFOROS

### ■ 1ª. Implementação – Espera ocupada

■ Esta implementação é através da espera ocupada: não é a melhor, apesar de ser fiel à definição original.



**P(s):** Espera até que  $s > 0$  e então decrementa  $s$ ;

**V(s):** Incrementa  $s$ ;

# Comunicação de Processos – Semáforos

## ■ SEMÁFOROS

### ■ 2ª. Implementação – Associando uma fila $Q_i$ a cada semáforo $s_i$

■ Quando se utiliza este tipo de implementação, o que é muito comum, as primitivas P (**down**) e V (**up**) apresentam o seguinte significado:

**P( $s_i$ ):** se  $s_i > 0$  então decrementa  $s_i$  (e o processo continua) e não bloqueia o processo; senão bloqueia o processo, adicionando-o a  $Q_i$

**V( $s_i$ ):** se a fila  $Q_i$  está vazia então incrementa  $s_i$  senão acorda processo da fila  $Q_i$ ;

# Comunicação de Processos – Semáforos

## ■ SEMÁFOROS

■ O semáforo é um mecanismo bastante geral para resolver problemas de **sincronismo** e **exclusão mútua**.

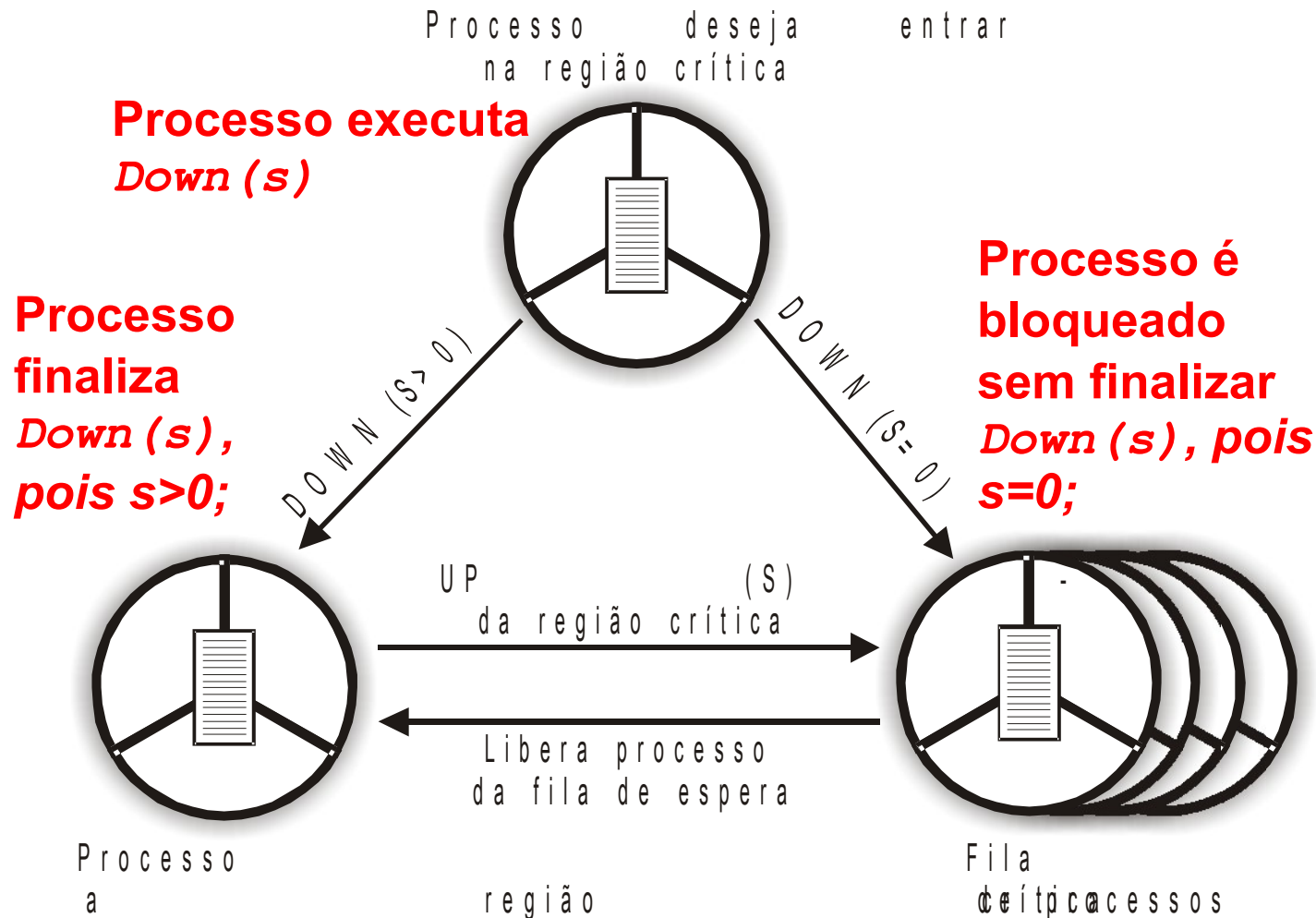
### Tipos de Semáforos

■ **Semáforo geral:** se o semáforo puder tomar qualquer valor inteiro não negativo;

■ **Semáforo binário (booleano):** só pode tomar os valores 0 e 1.



# Comunicação de Processos – Semáforo Binário



# Comunicação de Processos – Semáforos

- ★ Problema produtor/consumidor: resolve o problema de perda de sinais enviados;
- ★ Solução utiliza três semáforos:
  - *Full*: conta o número de **slots no buffer** que estão **ocupados**; iniciado com 0; resolve sincronização;
  - *Empty*: conta o número de **slots no buffer** que estão **vazios**; iniciado com o número total de *slots* no *buffer*; resolve sincronização;
  - *Mutex*: garante que os processos produtor e consumidor não acessem o *buffer* ao mesmo tempo; iniciado com 1; também chamado de **semáforo binário**; Permite a **exclusão mútua**;

# Comunicação de Processos – Semáforos

Problema produtor/consumidor:

Solução utiliza três semáforos:

Full:

Conta o número de slots no buffer que estão ocupados;

Iniciado com 0

Resolve sincronização;

Empty:

Conta o número de slots no buffer que estão vazios

Iniciado com o número total de slots no buffer

Resolve sincronização;

# Comunicação de Processos – Semáforos

Problema produtor/consumidor:

Solução utiliza três semáforos:

- Mutex:
  - Garante que os processos produtor e consumidor não acessem o buffer ao mesmo tempo
  - Iniciado com 1
  - Também chamado de semáforo binário
  - Permite a exclusão mútua;

# Comunicação de Processos – Semáforos

```
# include "prototypes.h"
# define N 100

typedef int semaphore;
semaphore mutex = 1;
semaphore empty = N;
semaphore full = 0;

void producer (void){
    int item;
    while (TRUE){
        produce_item(&item);
        down(&empty);
        down(&mutex);
        insert_item(item);
        up(&mutex);
        up(&full);
    }
}
```

```
void consumer (void){
    int item;
    while (TRUE){
        down(&full);
        down(&mutex);
        remove_item(item);
        up(&mutex);
        up(&empty);
        consume_item(item);
    }
}
```

# Soluções

- ★ Exclusão Mútua:
  - Espera Ocupada;
  - Primitivas *Sleep/Wakeup*;
  - Semáforos;
  - **Monitores**;
  - Passagem de Mensagem;

# Comunicação de Processos – Monitores

- ★ Idealizado por Hoare (1974) e Brinch Hansen (1975)
- ★ **Monitor**: primitiva (unidade básica de sincronização) de alto nível para sincronizar processos:
  - Conjunto de procedimentos, variáveis e estruturas de dados agrupados em um único módulo ou pacote;
- ★ Somente um processo pode estar ativo dentro do monitor em um mesmo instante; outros processos ficam bloqueados até que possam estar ativos no monitor;

# Comunicação de Processos – Monitores

```
monitor example
  int i;
  condition c;

  procedure A();
  .
  end;
  procedure B();
  .
  end;
end monitor;
```

Estrutura básica de um Monitor

Dependem da linguagem de programação →  
Compilador é que garante a exclusão mútua.

- JAVA

Todos os recursos compartilhados entre processos devem estar implementados dentro do Monitor;



# Comunicação de Processos – Monitores

## \* Execução:

- Chamada a uma rotina do monitor;
- Instruções iniciais → teste para detectar se um outro processo está ativo dentro do monitor;
- Se positivo, o processo novo ficará bloqueado até que o outro processo deixe o monitor;
- Caso contrário, o processo novo executa as rotinas no **monitor**;

# Comunicação de Processos – Monitores

```
monitor ProducerConsumer
  condition full, empty;
  integer count;
  procedure insert(item: integer);
  begin
    if count = N then wait(full);
    insert_item(item);
    count := count + 1;
    if count = 1 then signal(empty)
  end;
  function remove: integer;
  begin
    if count = 0 then wait(empty);
    remove = remove_item;
    count := count - 1;
    if count = N - 1 then signal(full)
  end;
  count := 0;
end monitor;
```

```
procedure producer;
begin
  while true do
  begin
    item = produce_item;
    ProducerConsumer.insert(item)
  end
end;
procedure consumer;
begin
  while true do
  begin
    item = ProducerConsumer.remove;
    consume_item(item)
  end
end;
```

# Comunicação de Processos – Monitores

- ★ Limitações de semáforos e monitores:
  - Ambos são boas soluções somente para CPUs com memória compartilhada. Não são boas soluções para sistema distribuídos;
  - Nenhuma das soluções provê troca de informações entre processo que estão em diferentes máquinas;
  - Monitores dependem de uma linguagem de programação – poucas linguagens suportam Monitores;