

Processi

- Concetto di processo
- Scheduling dei processi
- Operazioni sui processi
- Stati dei processi
- Esempio in Unix

Concorrenza

- Un sistema operativo consiste in un gran numero di attività che vengono eseguite più o meno contemporaneamente dal processore e dai dispositivi di un elaboratore
- Senza un modello adeguato la coesistenza delle diverse attività sarebbe difficile da descrivere e realizzare
- Il modello che è stato realizzato a questo scopo prende il nome di **modello concorrente** ed è basato sul concetto di **processo** (programma in esecuzione)
- In tale modello i processi vengono eseguiti in parallelo con parallelismo reale (multiprocessori) o apparente (multiprogrammazione su una singola CPU)
- La concorrenza studia i problemi legati all'esecuzione parallela di processi

Processi e programmi

- Definizione di processo
 - È un'attività controllata da un programma che si svolge su un processore (o più semplicemente un programma in esecuzione)
- Un processo non è un programma:
 - Un programma specifica la sequenza di esecuzione di un'insieme di istruzioni ma non la distribuzione nel tempo dell'esecuzione
 - Un processo rappresenta il modo in cui un programma viene eseguito nel tempo

Processi e programmi

- Più processi possono eseguire lo stesso programma (ad es. più utenti possono usare un browser per il web, un singolo utente può eseguire varie istanze dello stesso programma)
- Ogni istanza viene considerata come un processo separato anche se possono condividere lo stesso codice mentre (in generale) i dati, l'immagine e lo stato rimangono separati
- Il sistema operativo mantiene le informazioni sui singoli processi in strutture dati chiamate **Process Control Block (PCB)**
- Inoltre tiene traccia di tutti i processi del sistema tramite la **tabella dei processi** (solitamente una tabella di puntatori a PCB).

Process Control Block (PCB)

Un processo può essere totalmente descritto dalle seguenti componenti

- Dati identificativi del processo e dell'utente e/o processo che l'ha generato
- Immagine di stato nel processore
 - Contenuto dei registri generali, del program counter e dei registri di stato
- Immagine di memoria
 - Segmento del codice da eseguire (lista di istruzioni caricate in memoria)
 - Segmento dati su cui operare
 - Stack di lavoro per la gestione delle chiamate di funzione, passaggio di parametri e variabili locali

- Informazioni di controllo del processo
 - Stato del processo (es. in esecuzione, pronto (ready), in attesa)
 - Informazioni per l'esecuzione in CPU (es. priorità)
- Informazioni per la gestione della memoria
(es. valori dei registri base e limite dei segmenti utilizzati)
- Informazioni sull'utilizzo delle risorse
(es. working directory, file aperti, device allocati)
- Informazioni di accounting
(es. tempo di inizio dell'esecuzione e tempo cumulativo di CPU)
- Informazione per la comunicazione tra processi
(stato dei segnali, semafori, etc.)

Scheduling di processi

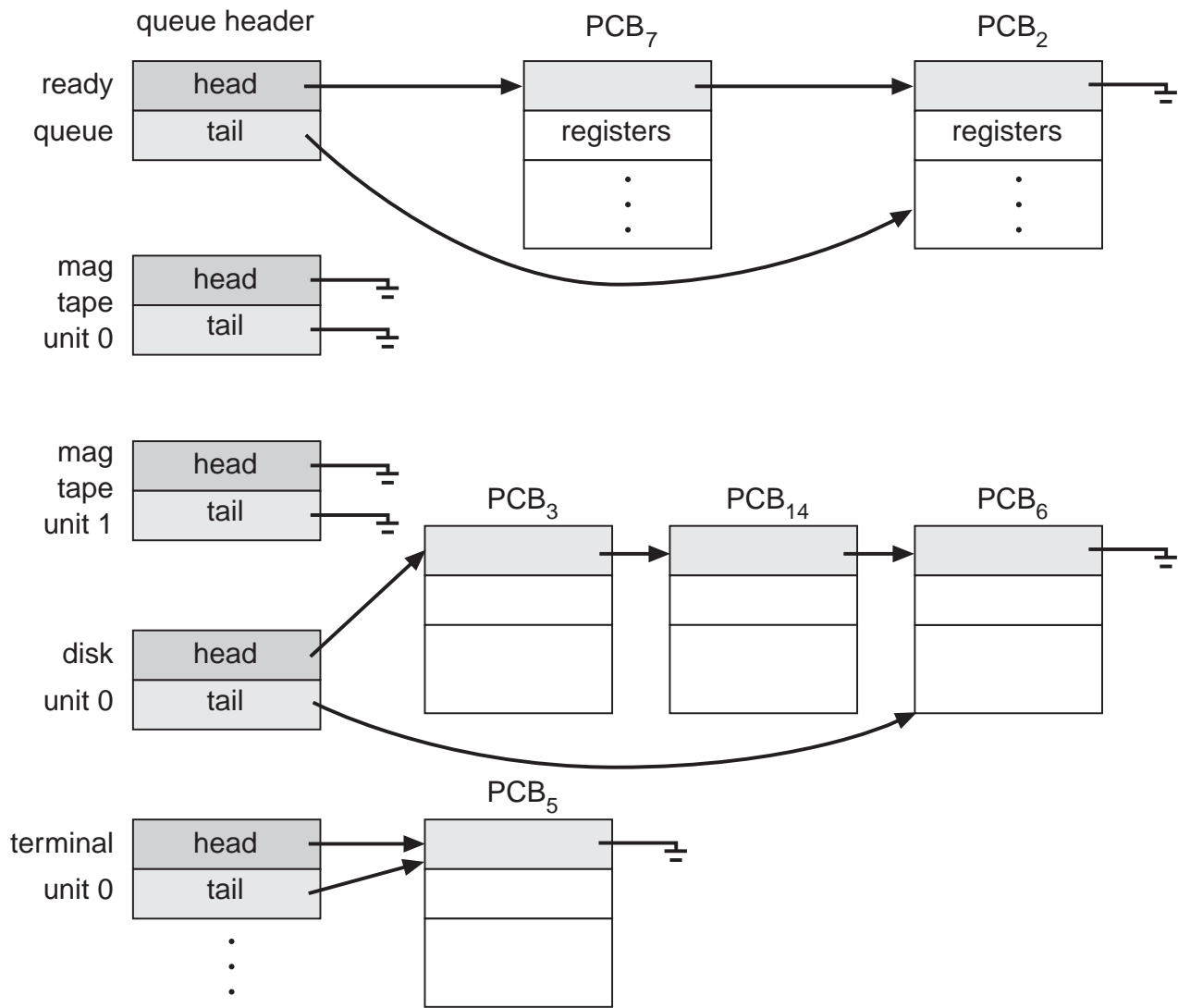
- L'obiettivo della multiprogrammazione consiste nel disporre dell'esecuzione contemporanea di alcuni processi in modo da massimizzare l'uso della CPU
- L'obiettivo del time-sharing è quello di commutare l'uso della CPU tra diversi processi in modo da far interagire gli utenti con ciascun programma in esecuzione
- Lo **scheduler** gestisce l'avvicendamento dei processi in CPU
 - Decide quale processo deve essere in esecuzione ogni istante
 - interviene quando viene richiesta un'operazione di I/O e quando un'operazione di I/O termina, ma anche periodicamente per assicurare il buon funzionamento del sistema
- Schedule: sequenza temporale di assegnazione della CPU ai processi

- Scheduling: l'azione di calcolare uno schedule
- Scheduler: software che calcola uno schedule

Code di scheduling dei processi

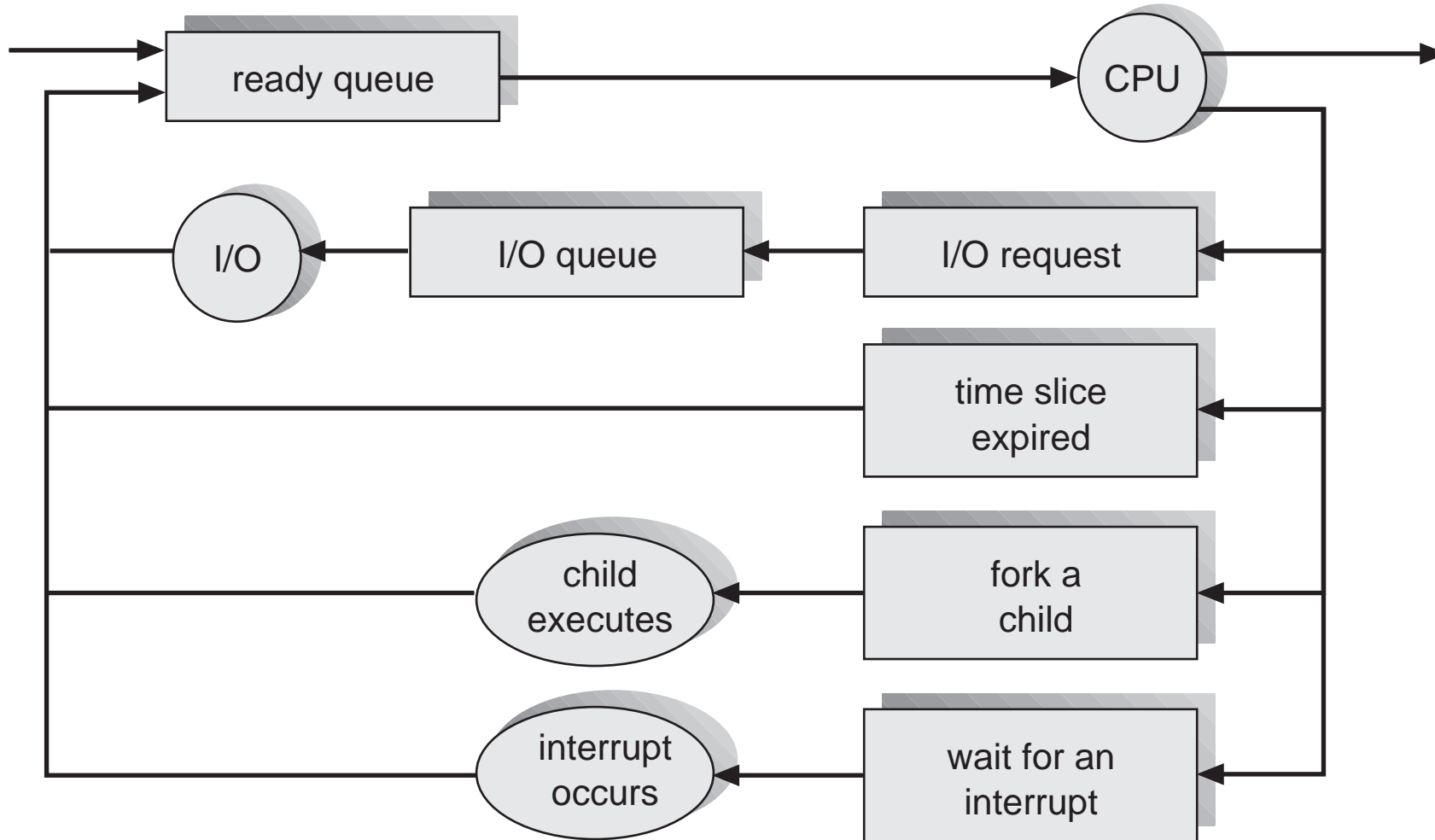
Il sistema operativo gestisce i processi tramite una serie di code di attesa per l'accesso alle risorse dell'elaboratore

- La coda dei processi contiene (puntatori a) tutti i processi (cioè ai loro PCB) nel sistema e determina l'ordine di ingresso nel sistema
- La ready queue contiene (puntatori a) i processi residenti in memoria principale, pronti e in attesa di essere messi in esecuzione
- Le code dei dispositivi contengono (puntatori a) i processi in attesa di un dispositivo di I/O.



Migrazione dei processi tra le code

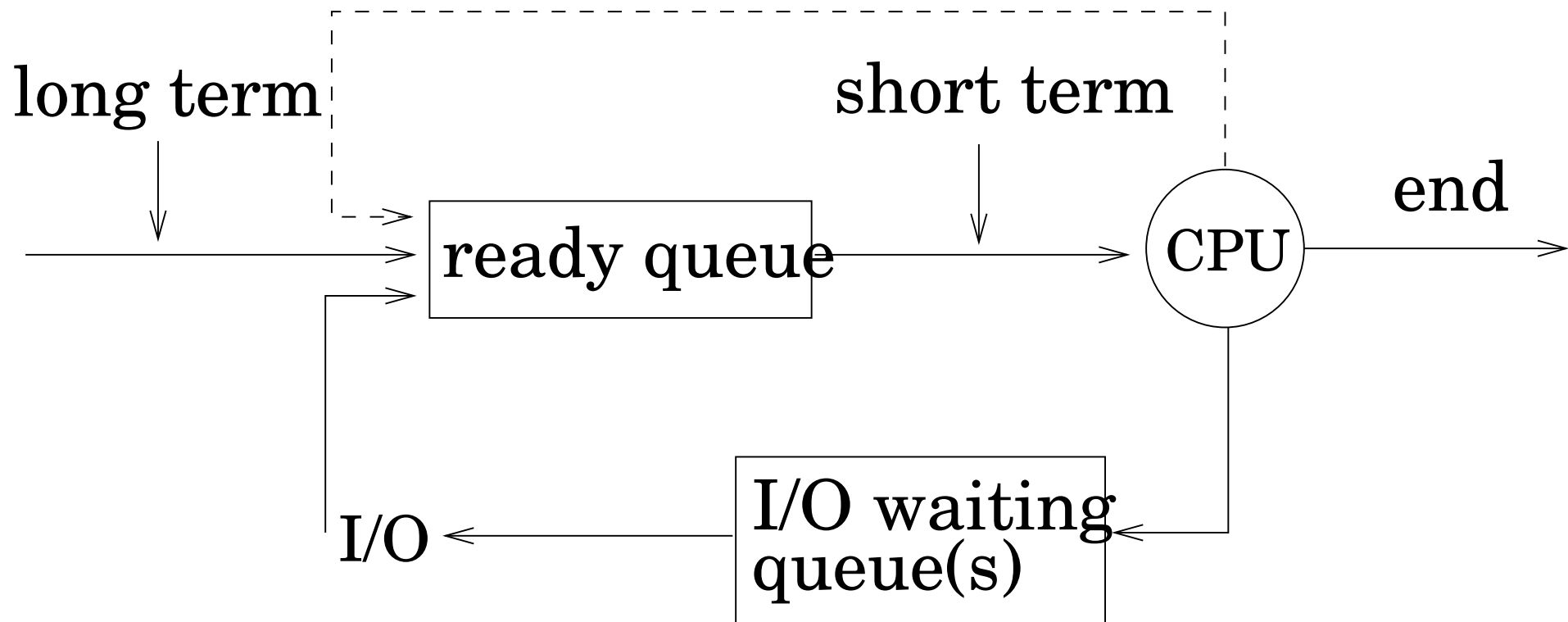
I processi, durante l'esecuzione, migrano da una coda all'altra



Gli *scheduler* scelgono quali processi passano da una coda all'altra.

Gli Scheduler

- Lo *scheduler di lungo termine* (o *job scheduler*) seleziona i processi da portare nella ready queue.
- Lo *scheduler di breve termine* (o *CPU scheduler*) seleziona quali processi ready devono essere eseguiti, e quindi assegna la CPU.

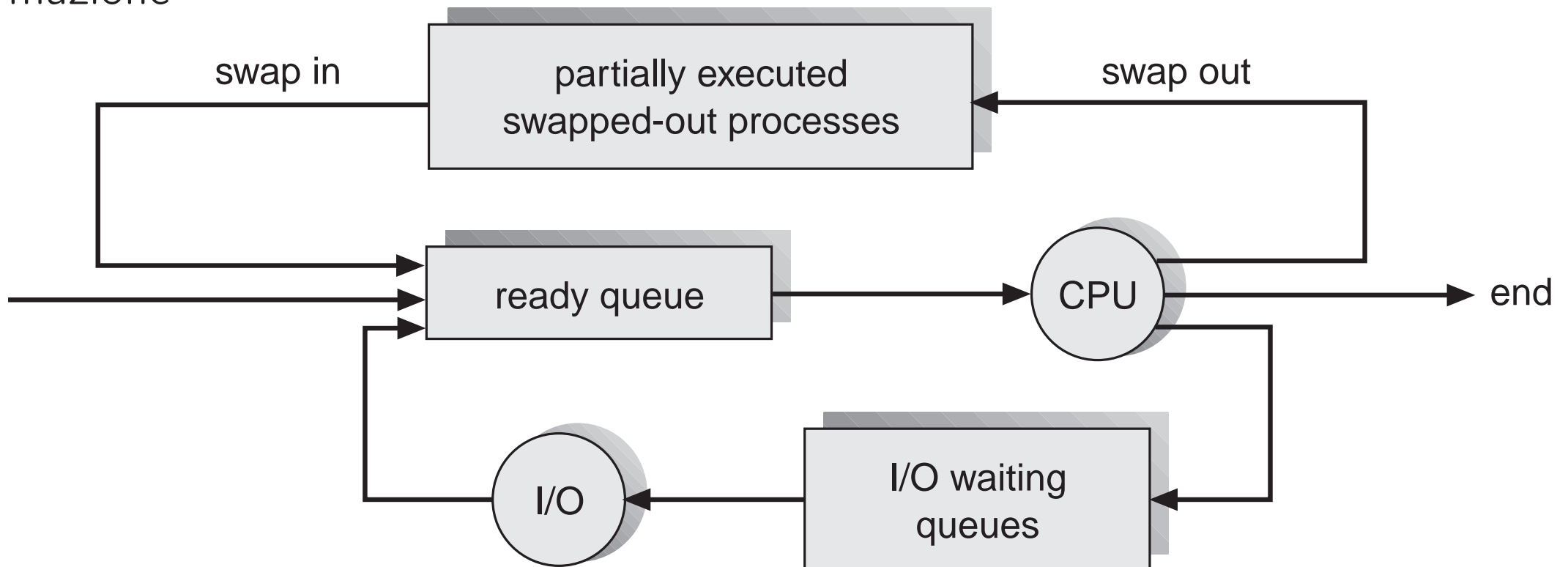


Gli Scheduler (Cont.)

- Lo scheduler di breve termine è invocato molto frequentemente (decine di volte al secondo) \Rightarrow deve essere veloce
- Lo scheduler di lungo termine è invocato raramente (secondi, minuti) \Rightarrow può essere lento e sofisticato
- I processi possono essere descritti come
 - I/O-bound: lunghi periodi di I/O, brevi periodi di calcolo.
 - CPU-bound: lunghi periodi di intensiva computazione, pochi (possibilmente lunghi) cicli di I/O.
- Lo scheduler di lungo termine controlla il grado di multiprogrammazione e il *job mix*: un giusto equilibrio tra processi I/O e CPU bound.

Gli Schedulers (Cont.)

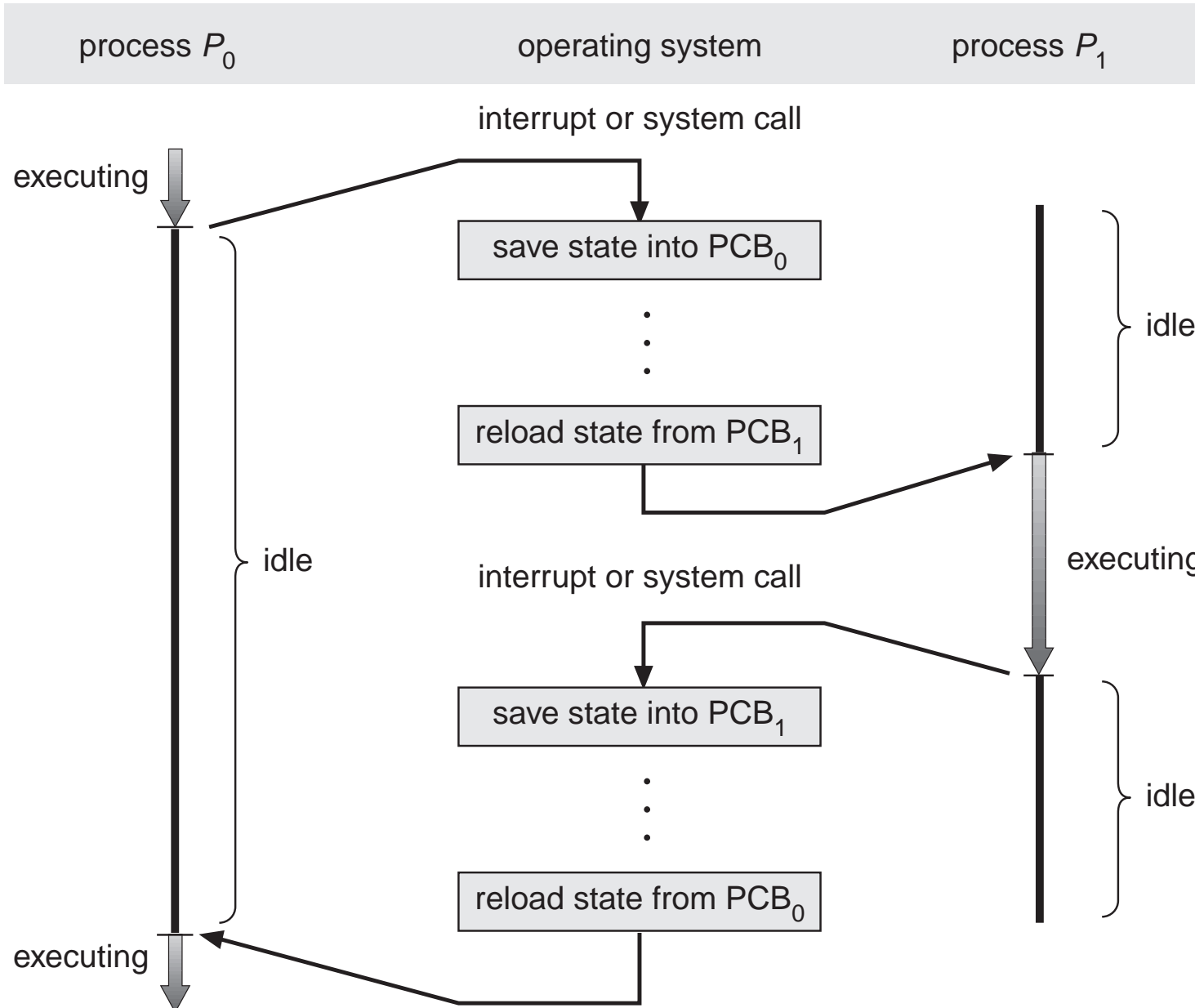
Alcuni sistemi hanno anche lo *scheduler di medio termine* (o *swap scheduler*) sospende temporaneamente i processi per abbassare il livello di multiprogrammazione



Switch di Contesto

- Quando la CPU passa ad un altro processo, il sistema deve salvare lo stato del vecchio processo e caricare quello del nuovo processo.
- Lo stato del processo viene salvato nel PCB
- Il tempo di *context-switch* porta un certo overhead; il sistema non fa un lavoro utile mentre passa di contesto
- Può essere un collo di bottiglia per sistemi operativi ad alto parallelismo
- Il tempo impiegato per lo switch dipende dal supporto hardware (per il salvataggio dei valori dei registri, ecc.)

Switch di contesto



Operazioni e ciclo di vita di un processo

- Creazione e terminazione di un processo
- Gerarchie di processi
- Cambiamento dello stato di un processo
- Comunicazione tra processi

Creazione dei processi

- Quando viene creato un processo?
 - Al boot del sistema (es. demoni di stampa, di rete, ecc.)
 - Su esecuzione di una system call apposita (es. tramite la system call fork di Unix)
 - Su richiesta da parte dell'utente (es. esecuzione di un'applicazione)

Gerarchie di processi

- La fase di creazione induce una naturale gerarchia, chiamata l'albero dei processi, basata sulla relazione padre (creatore) e figlio (nuovo processo) tra i processi gestiti dal sistema operativo
- Vi sono diverse alternative per gestire l'esecuzione dei processi in tale gerarchia:
 - Padre e figli sono in esecuzione concorrente
 - Il padre attende che i figli terminino per riprendere l'esecuzione
- diverse alternative per gestire le loro risorse (ad es. file aperti)
 - Padre e figli condividono le stesse risorse
 - I figli condividono un sottoinsieme delle risorse del padre
 - Padre e figli non condividono nessuna risorsa

- e diverse alternative per gestire il loro spazio di indirizzamento
 - I figli duplicano lo spazio di indirizzi del padre
 - I figli caricano sempre un programma subito dopo la creazione

Terminazione dei Processi

- Terminazione volontaria—normale o con errore. I dati di output vengono ricevuti dal processo padre (che li attendeva ad esempio invocando la system call wait in Unix).
- Terminazione involontaria: errore fatale (superamento limiti, operazioni illegali, ...)
- Terminazione da parte di un altro processo (uccisione)
- Terminazione da parte del kernel (es.: il padre termina, e quindi vengono terminati tutti i discendenti: terminazione *a cascata*)
- In ogni caso le risorse del processo sono deallocate dal sistema operativo.

Stato del processo

Durante l'esecuzione, un processo cambia *stato*.

In *generale* si possono individuare i seguenti stati:

new: il processo è appena creato

running: istruzioni del programma vengono eseguite da una CPU.

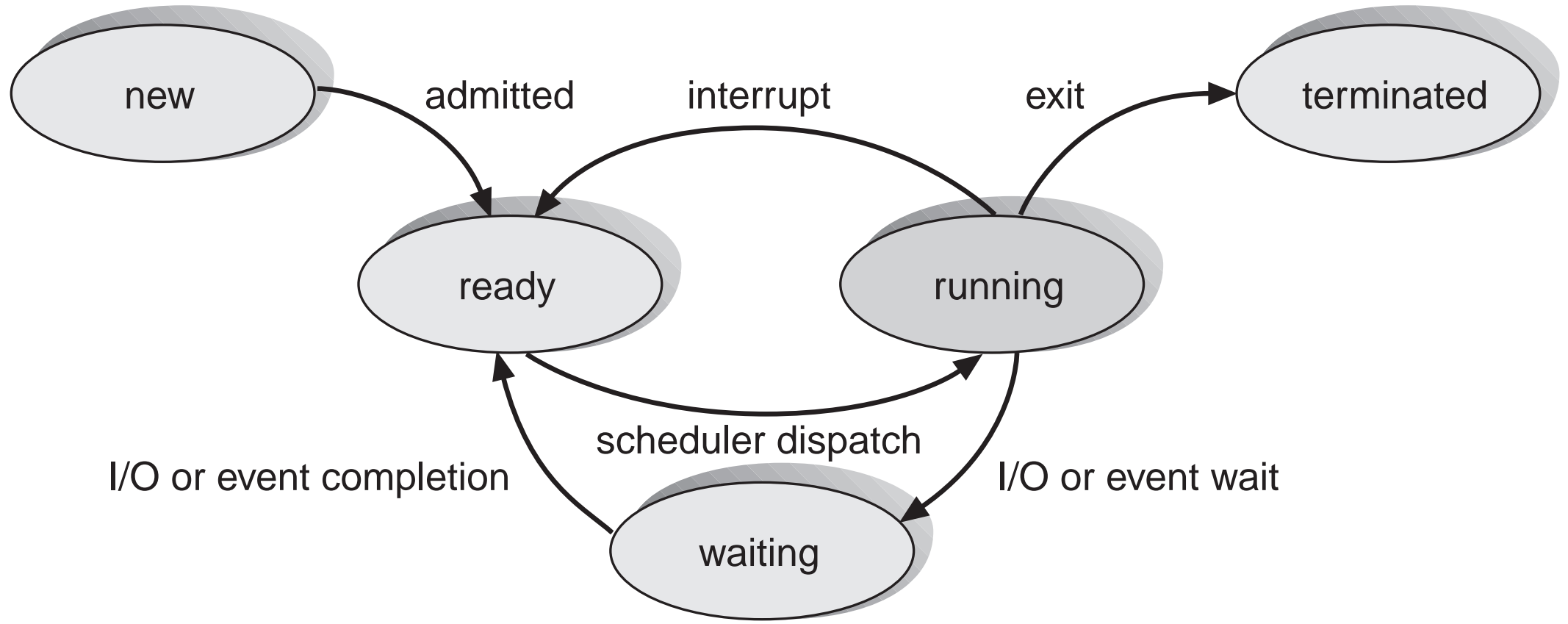
waiting: il processo attende qualche evento

ready: il processo attende di essere assegnato ad un processore

terminated: il processo ha completato la sua esecuzione

Il passaggio da uno stato all'altro avviene in seguito a interrupt, richieste di risorse non disponibili, selezione da parte dello scheduler, ...

Diagramma degli stati



Cooperazione tra processi

- Un processo in esecuzione si dice cooperante quando può influenzare o essere influenzato dall'esecuzione di un altro processo
- La gestione di processi cooperanti è necessaria quando si devono condividere risorse
- può essere inoltre utile per permettere forme di comunicazione tra processi
ad es. tramite una memoria condivisa,
- e per accelerare il calcolo (suddivisione di un task in sottotask paralleli opportunamente coordinati tra loro)
- Il tipico esempio di processi cooperanti è legato al problema del produttore e del consumatore

- Il produttore (ad es. editor) produce informazioni (ad es. caratteri) che sono consumate dal consumatore (es. stampante).
- In principio tali operazioni possono essere eseguite da processi eseguiti in parallelo. Tuttavia abbiamo bisogno di sincronizzare i processi (se l'editor non produce caratteri il consumatore deve attendere input)
- Vedremo in seguito i problemi legati alla sincronizzazione di processi cooperanti

Comunicazione tra processi

- I sistemi operativi solitamente forniscono diversi meccanismi di comunicazione tra processi indipendenti (senza memoria condivisa) che permettono di coordinare azioni eseguite in parallelo
 - Comunicazione diretta:
 - * un processo che intenda comunicare deve conoscere il nome del ricevente;
 - * il ricevente può indicare il nome del trasmittente o attendere un messaggio da un processo qualsiasi
 - * la comunicazione avviene scambio di messaggi su un canale stabilito automaticamente tra coppie di processi
 - Comunicazione indiretta:
 - * si inviano i messaggi a delle porte (mailbox) dalle quali i processi possono successivamente prelevarli

- * si stabilisce un canale tra due processi solo se essi conoscono la stessa porta
- * un canale può essere associato a più processi
- Lo scambio di messaggi può essere
 - sincrono (bloccante) per il trasmittente: aspetta che il messaggio venga ricevuto
 - sincrono (bloccante) per il ricevente: aspetta di ricevere un messaggio non nullo prima di proseguire l'esecuzione
 - asincrono (non bloccante) per il trasmittente: prosegue immediatamente l'esecuzione dopo l'invio
 - asincrono (non bloccante) per il ricevente: riceve un messaggio valido o nullo e prosegue immediatamente l'esecuzione

- Solitamente si utilizzano delle code per non perdere i messaggi inviati ma non ancora processati dal ricevente
 - capacità zero: il canale non può avere messaggi pendenti
 - capacità limitata: il canale può avere un numero finito di messaggi pendenti (il trasmittente potrebbe bloccarsi se la coda è piena)
 - capacità potenzialmente illimitata: il canale può avere un numero arbitrario di messaggi pendenti (il trasmittente non si blocca mai)

Meccanismi di comunicazione Client-server

- Socket: una socket è un'estremità di un canale di comunicazione (es. identificata da indirizzo IP + numero porta). Il server rimane in attesa delle richieste dei clienti su una porta specificata; quando riceve una richiesta, se accetta la connessione proveniente dal cliente, si stabilisce la comunicazione attraverso una socket che il server usa per inviare dati.
- RPC (Remote Procedure Call): si invoca una procedura su un sistema remoto. Un demone RPC in ascolto su una porta speciale del server aspetta messaggi (nome procedura da eseguire e parametri), invoca la procedura e restituisce il risultato

Processi in UNIX

- Creazione dei processi: fork e execve
- Strutture dati per gestire processi
- Ciclo di vita
- Context switch e gestione interruzioni

Processi in UNIX tradizionale

- Ogni processo UNIX (identificato dal PID - process identifier) ha uno spazio di indirizzamento separato e quindi non vede le zone di memoria dedicate agli altri processi.
- Un processo UNIX ha tre segmenti:
 - Stack di attivazione delle procedure (cambia dinamicamente)
 - Data (cambia dinamicamente)
 - * Dati inizializzati e non inizializzati al caricamento del programma
 - * Heap per la gestione delle strutture dati dinamiche
 - Text: codice eseguibile. Non modificabile, protetto in scrittura.
- L'indirizzamento è virtuale: il codice, i dati e lo heap sono memorizzati nella parte iniziale della memoria virtuale, lo stack nella parte finale

Operazioni per creazione di processi

- L'unico modo di creare nuovi processi in Unix è attraverso la funzione di sistema *fork*
- La chiamata `fork()` dal processo P (padre) crea un nuovo processo F (figlio) che viene eseguito in parallelo con il padre
- Dopo la creazione del figlio, padre e figlio condividono lo stesso codice, inoltre il figlio ha una copia dei dati e del program counter del padre
- Il figlio proseguirà l'esecuzione a partire dall'istruzione che segue la `fork` (cioè lo stesso punto nel quale si trova il padre)

- Per distinguere padre e figlio se la chiamata `fork()` ha successo allora restituisce:
 - il PID del figlio al processo padre
 - 0 al figlio

Il valore di ritorno di `fork` viene usato quindi per ridefinire il comportamento del figlio

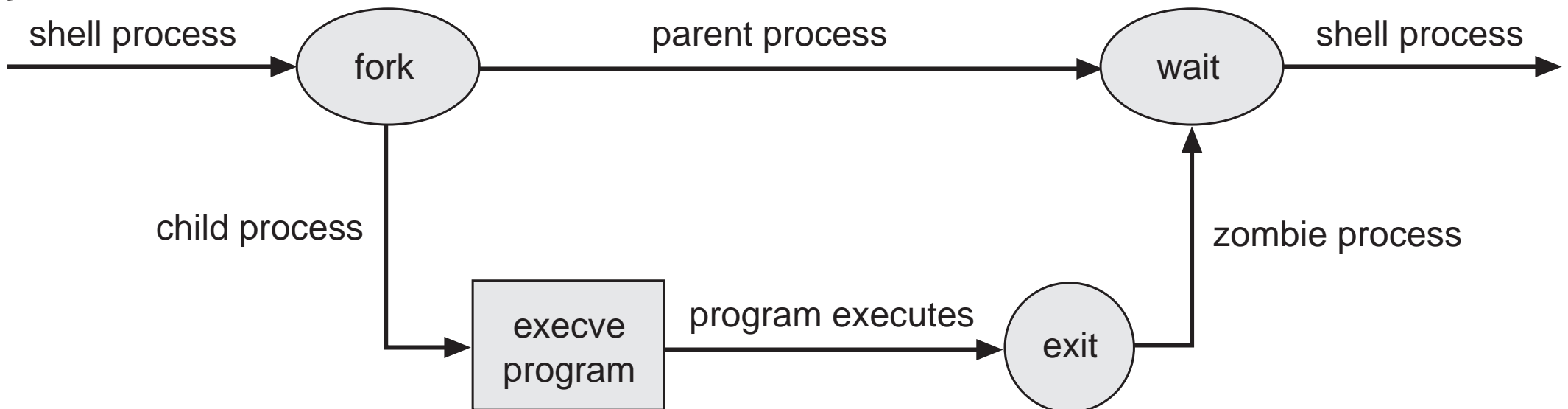
- Tipicamente infatti il figlio sostituirà l'immagine del processo padre con un nuovo programma attraverso la chiamata di sistema alla funzione `execve` (che prende come parametro il nome di un file eseguibile)
- La funzione `execve()` sostituisce dati, codice e stack con quelli del nuovo programma da eseguire nel contesto del processo figlio
- Il padre può aspettare la terminazione del figlio utilizzando la funzione di sistema `waitpid`

Schema di chiamata fork

```
pid = fork();
if (pid < 0) {
    /* fork fallito */
} else if (pid > 0) {
    /* codice eseguito solo dal padre */
} else {
    /* codice eseguito solo dal figlio */
}
/* codice eseguito da entrambi */
```

Esempio: ciclo fork/wait di una shell

```
while (1) {  
  read_command(commands, parameters);  
  if (fork() != 0) { /* parent code */  
    waitpid(-1, &status, 0);  
  } else { /* child code */  
    execve(command, parameters, NULL);  
  }  
}
```



Gestione e implementazione dei processi in UNIX

- In UNIX, l'utente può creare e manipolare direttamente più processi
- I processi sono rappresentati da *process control block*
 - Il PCB di ogni processo è memorizzato in parte nel kernel (*process structure, text structure*), in parte nello spazio di memoria del processo (*user structure*)
 - L'informazione in questi blocchi di controllo è usata dal kernel per il controllo dei processi e per lo scheduling.

Process Control Blocks

- La struttura base più importante è la *process structure*: contiene
 - stato del processo
 - puntatori alla memoria (segmenti, u-structure, text structure)
 - identificatori del processo
 - identificatori dell'utente
 - informazioni di scheduling (e.g., priorità)
 - segnali non gestiti
- La *text structure* (struttura del codice)
 - è sempre residente in memoria
 - memorizza quanti processi stanno usando il segmento codice (permette quindi condivisioni del codice)
 - contiene dati relativi alla gestione della memoria virtuale per il codice

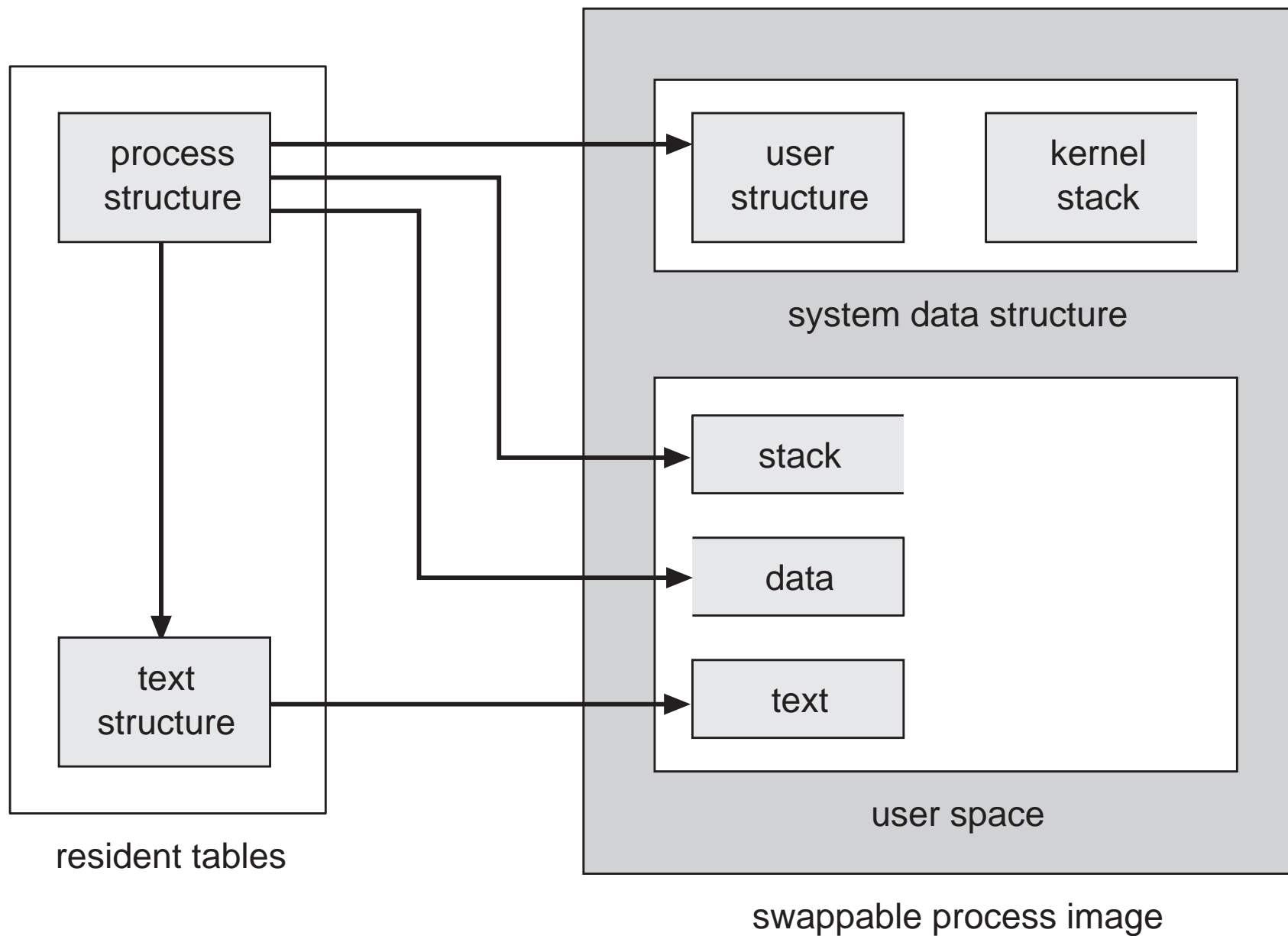
Process Control Block (Cont.)

- Le informazioni sul processo che sono richieste solo quando il processo è residente sono mantenute nella *user structure* (o *u-structure*). Fa parte dello spazio indirizzi modo user, read-only (ma scrivibile dal kernel) e contiene (tra l'altro)
 - identificatore utente e gruppo
 - risultati/errori delle system call
 - tabella dei file aperti
 - limiti del processo

Segmenti dei dati di sistema

- La maggior parte della computazione viene eseguita in user mode; le system call vengono eseguite in kernel mode
- Le due fasi di un processo non si sovrappongono mai: un processo si trova sempre in una o l'altra fase
- Per l'esecuzione in modo kernel, il processo usa uno stack separato (*kernel stack*), invece di quello del modo utente
- Kernel stack + u-structure = *system data segment* del processo

Parti e strutture di un processo



Creazione di un processo

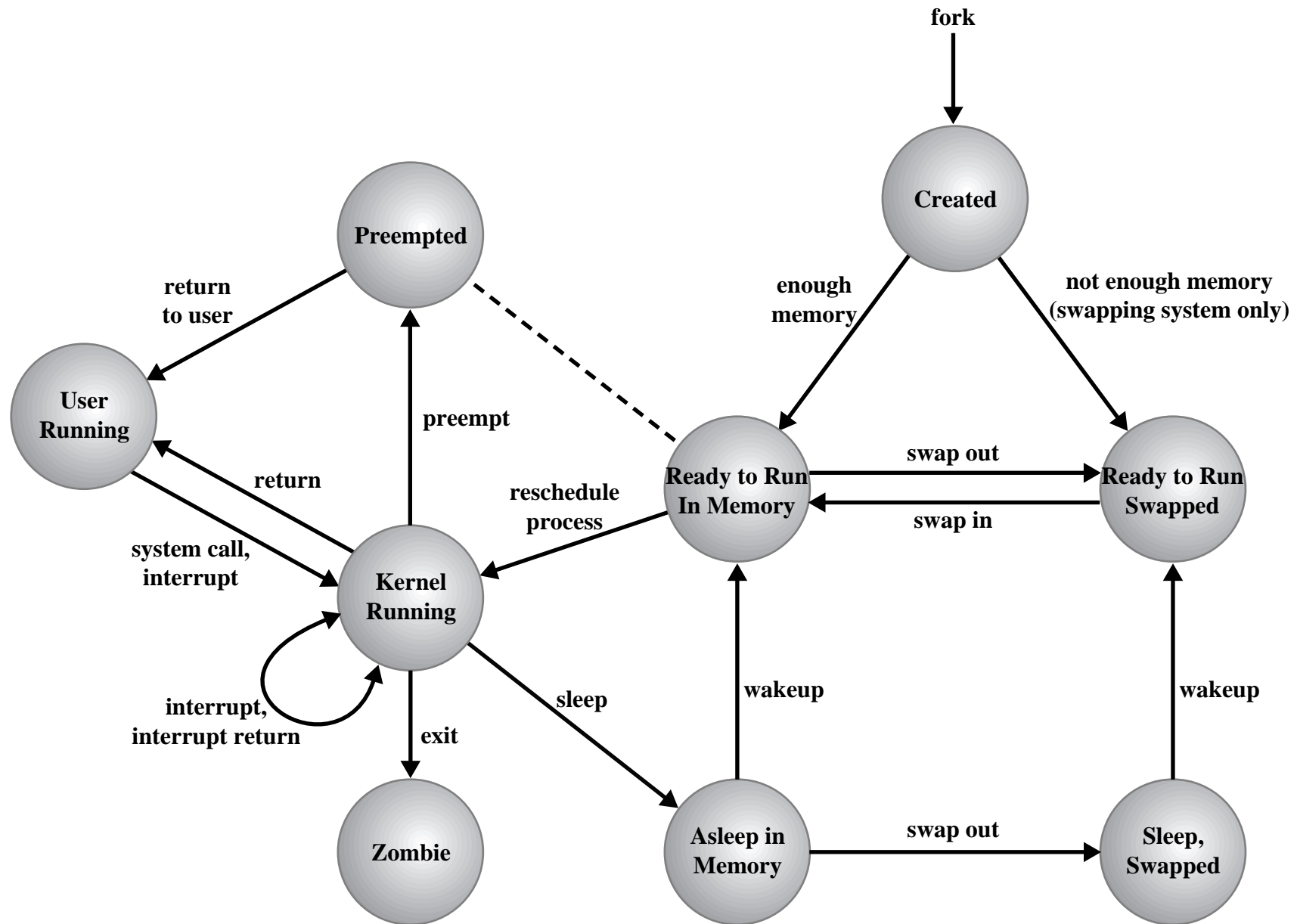
- La **fork** alloca una nuova process structure per il processo figlio
 - nuove tabelle per la gestione della memoria virtuale
 - nuova memoria viene allocata per i segmenti dati e stack
 - i segmenti dati e stack e la u-structure vengono copiati da quelli del padre, in questo modo vengono preservati i file aperti, UID e GID, ecc.
 - il codice viene condiviso, puntando alla stessa text structure
- La **execve** non crea nessun nuovo processo: semplicemente, i segmenti dati, codice e stack vengono rimpiazzati con quelli del nuovo programma

Ciclo di vita di un processo Unix

- Il processo entra nel sistema nello stato *Created* quando il padre crea il processo tramite la chiamata a `fork`
- Il processo muove in uno stato in cui è pronto a partire, ad es., *Ready to run in memory*
- Se viene selezionato dallo scheduler muove nello stato *Kernel running* (esecuzione in Kernel mode) dove termina la sua parte di `fork`.
- Quando termina l'esecuzione della chiamata di sistema può passare allo stato *User running* (esecuzione in modo User) oppure potrebbe passare nello stato *Preempted* (cioè lo scheduler ha selezionato un'altro processo)
- Dallo stato *User running* può passare allo stato *Kernel running* a seguito di un'altra chiamata di sistema oppure di un'interrupt, ad es., di clock

- Dopo aver eseguito la routine di gestione dell'interrupt di clock il Kernel potrebbe schedulare un altro processo da mandare in esecuzione e quindi il processo in questione passerebbe allo stato *Preempted*
- Lo stato *Preempted* enfatizza il fatto che i processi Unix possono essere prelatzionati solo quando tornano da modo Kernel a modo utente
- Se durante l'esecuzione in modo Kernel (ad es. di una system call) il processo deve eseguire operazioni di I/O passa allo stato *Asleep in memory* per essere risvegliato successivamente e passare nello stato *Ready to run*
- Gli stati con etichetta *Swapped* corrispondono a situazioni nelle quali il processo non è più fisicamente in memoria centrale (ad es. non c'è abbastanza memoria per gestire i processi in multitasking)

Diagramma degli stati di un processo in UNIX



User and Kernel Mode

- I processi Unix possono operare in modo user e kernel: cioè il kernel esegue nel contesto di un processo le operazioni per gestire chiamate di sistema e interrupt
 - Alla partenza del sistema il codice del kernel viene caricato in memoria principale (con strutture dati (tabelle) necessarie per mappare indirizzi virtuali kernel in indirizzi fisici)
 - Un processo in esecuzione in modo user non può accedere allo spazio di indirizzi del kernel
 - Quando un processo passa ad eseguire in modo kernel tale vincolo viene rilasciato: in questo modo si può eseguire codice del kernel (routine di gestione di interrupt/codice di una chiamata di sistema) nel contesto del processo utente
- Il contesto di un processo: contesto utente (codice, dati, stack), registri, e contesto kernel (entry nella tabella dei processi, u-area, stack kernel)

Livelli di contesto

- La parte dinamica del contesto di un processo (kernel stack, registri salvati) è organizzata a sua volta come stack con un numero di posizioni che dipende dai livelli di interrupt diversi ammessi nel sistema
- Ad esempio se il sistema gestisce interrupt software, interrupt di terminali, di dischi, di tutte le altre periferiche, e di clock: avremo al più sette livelli di contesto
 - Livello 0: User
 - Livello 1: Chiamate di sistema
 - Livelli 2-6: Interrupt (l'ordine dipende dalla priorità associata alle interrupt)

Esempio di esecuzione nel contesto di un processo

- Il processo esegue una chiamata di sistema: il kernel salva il suo contesto (registri, program e stack pointer) nel livello 0 e crea il contesto di livello 1
- La CPU riceve e processa un interrupt di disco (il controllo viene fatto prima dell'esecuzione della prossima istruzione): il kernel salva il contesto di livello 1 (registri, stack kernel) e crea il livello 2 nel quale si esegue la routine di gestione dell'interrupt di disco
- La CPU riceve un interrupt di clock: il kernel salva il contesto di livello 2 (registri, stack kernel per la routine di gestione dell'interrupt disco) e crea il livello 3 nel quale si esegue la routine di gestione dell'interrupt di clock
- La routine termina l'esecuzione: il kernel recupera il livello di contesto 2 e così via
- Tutti questi passi vengono fatti sempre *all'interno dello stesso processo*: cambia solo la sua parte di contesto dinamica

Algoritmo di gestione delle interruzioni

- L'algoritmo del kernel per la gestione di un'interrupt consiste dei seguenti passi:
 - salva il contesto del processo corrente
 - determina fonte dell'interrupt (trap/interrupt I/O/ ecc)
 - recupera l'indirizzo di partenza della routine di gestione delle interrupt (dal vettore delle interrupt)
 - invoca la routine di gestione dell'interrupt
 - recupera il livello di contesto precedente
- Per motivi di efficienza parte della gestione di interruzioni e trap viene eseguita direttamente dalla CPU (dopo aver seguito un'istruzione): il kernel dipende quindi dal processore

Trap/Interrupt vs Context switch

- Il modo user/kernel permette al kernel di lavorare nel contesto di un altro processo senza dover creare nuovi processi kernel
- Con questo meccanismo un processo in modo kernel può svolgere funzioni logicamente collegate ad altre processi (ad es. la gestione dei dati restituiti da un lettore di disco) e non necessariamente collegate al processo che *ospita* momentaneamente il kernel
- Nota: La gestione di trap/interrupt si basa su una sorta di context switch all'interno di un processo: il controllo non passa ad un'altro processo ma è necessario salvare la parte corrente del contesto dinamico del processo all'interno dello stesso processo

Ma allora quando avviene un context switch tra processi?

- Il kernel vieta context switch arbitrari per mantenere la consistenza delle sue strutture dati
- Il controllo può passare da un processo all'altro in quattro possibili scenari:
 - Quando un processo si sospende
 - Quando termina
 - Quando torna a modo user da una chiamata di sistema ma non è più il processo a più alta priorità
 - Quando torna a modo user dopo che il kernel ha terminato la gestione di un'interrupt a non è più il processo a più alta priorità
- In tutti questi casi il kernel lascia la decisione di quale processo da eseguire allo scheduler