

Prof. Dr. R. Hennicker

Entwurf und Implementierung paralleler Programme

SoSe 2017

Übungsblatt 8

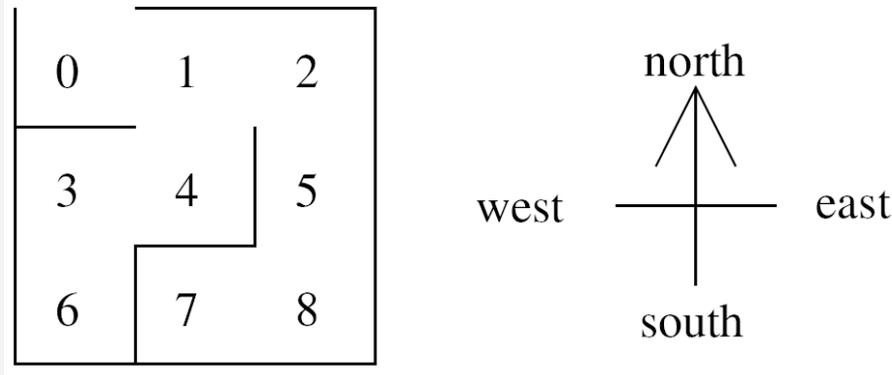
Mit Dank für die Folien an Dr. Annabelle Klarl





Aufgabe 1

Gegeben sei das folgende Labyrinth.



Geben Sie einen parametrisierten FSP-Prozess LABYRINTH(Start = ...) an, so dass für **jeden Startpunkt S** durch Deadlock-Analyse des Prozesses LABYRINTH(S) der kürzeste Weg aus dem Labyrinth gefunden werden kann.



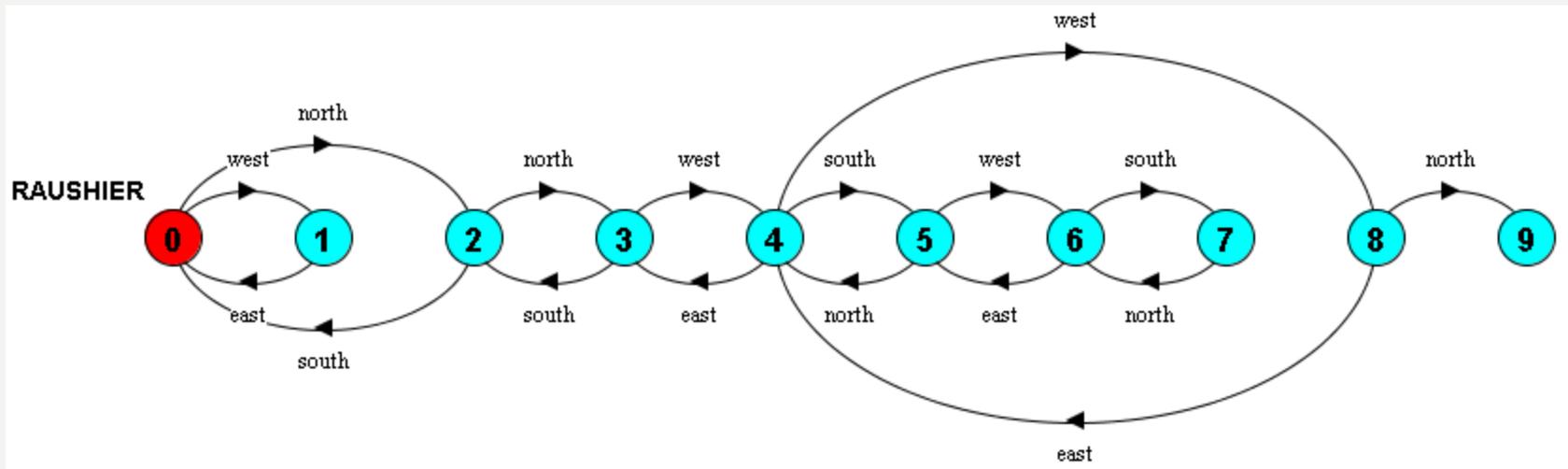
```
LABYRINTH(Start=8) = P[Start],  
P[0] = (north->STOP | east->P[1]),  
P[1] = (west->P[0] | east->P[2] | south->P[4]),  
P[2] = (west->P[1] | south->P[5]),  
P[3] = (east->P[4] | south->P[6]),  
P[4] = (north->P[1] | west->P[3]),  
P[5] = (north->P[2] | south->P[8]),  
P[6] = (north->P[3]),  
P[7] = (east->P[8]),  
P[8] = (west->P[7] | north->P[5]).
```

```
|| RAUSHIER = LABYRINTH(8).
```

LABYRINTH (8)

Trace to DEADLOCK:

north
north
west
west
north





Aufgabe 2

Die folgende Klasse (nächste Folie) simuliert das Verhalten von Semaphoren in Java.



```
public class Semaphore {  
    private int value;  
    public Semaphore (int initial) {  
        value = initial;  
    }  
    public synchronized void down() throws IE... {  
        while (value==0) wait();  
        value--;  
    }  
    public synchronized void up() {  
        value++;  
        notify();  
    }  
}
```

Eine Semaphore stellt sicher, dass nur eine bestimmte Anzahl an Prozessen gleichzeitig auf eine kritische Ressource zugreifen dürfen.

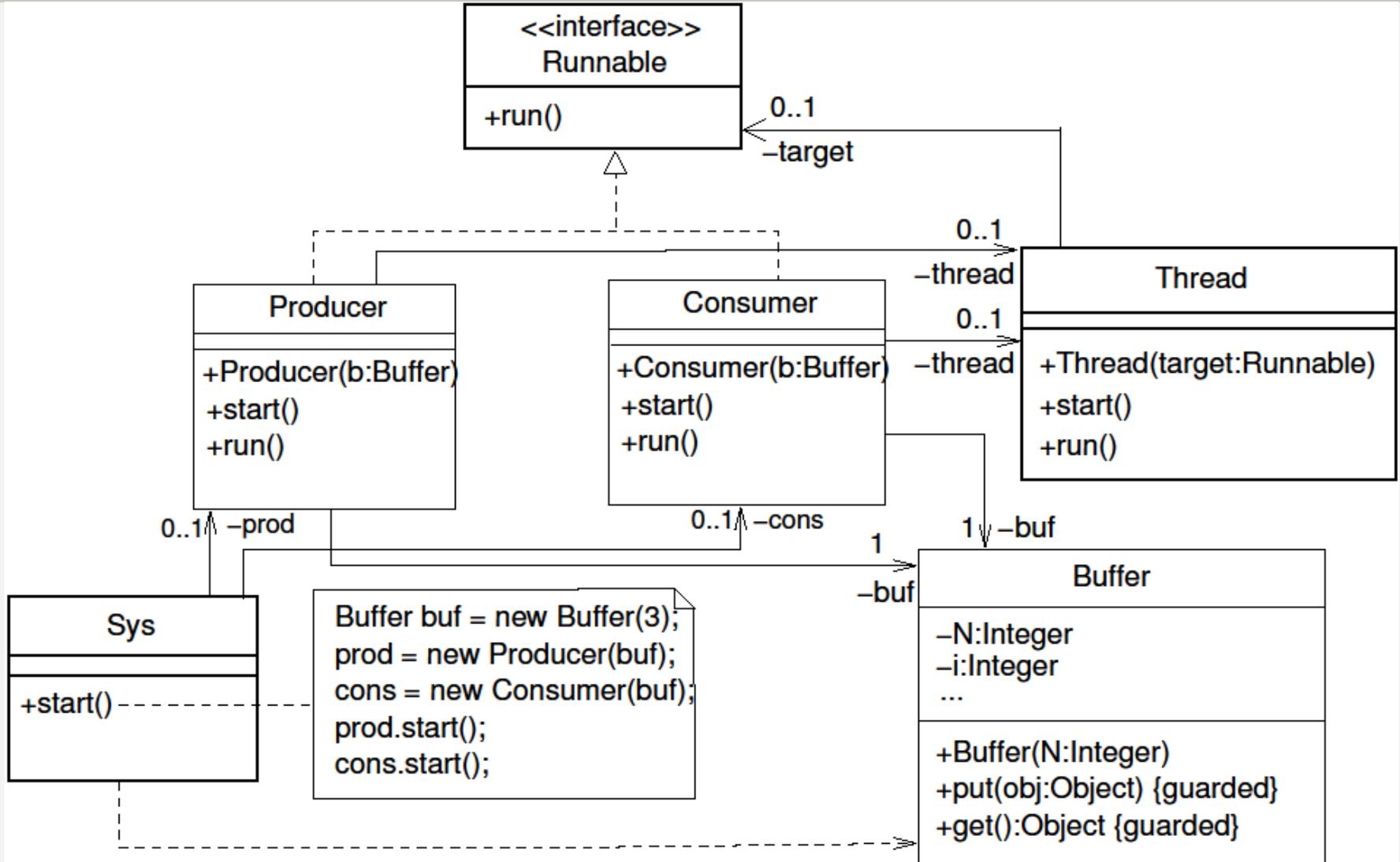
Dabei stellt sie nur sicher, dass ihr Wert nur bis maximal 0 erniedrigt werden kann; die Erhöhung wird nicht kontrolliert.



Aufgabe 2, Fortsetzung

Die folgende Klasse (nächste Folie) simuliert das Verhalten von Semaphoren in Java.

Geben Sie eine Java-Implementierung des Erzeuger-Verbraucher-Systems von Übungsblatt 7 an, so dass die Prozesskoordination über zwei Semaphoren *freePlaces* und *occupiedPlaces* realisiert wird und dafür die Klasse *Buffer* auf *wait* und *notify* Aufrufe verzichtet. Geben Sie auch ein FSP-Modell für Ihre Implementierung an und analysieren Sie das Deadlock-Verhalten.





Die zwei Semaphoren

- **sollen nicht** den wechselseitigen Ausschluss beim Aufruf der Methoden `put` und `get` garantieren (=maximal ein Prozess greift gleichzeitig auf Puffer zu),
- **sollen** zur Prozesskoordination dienen, d.h.
 - `put` ist immer möglich, außer wenn es keine freien Plätze mehr gibt,
 - `get` ist immer möglich, außer wenn es nur freie Plätze gibt.

Warum sind zwei Semaphoren nötig?

- Wdh: Eine Semaphore stellt nur sicher, dass ihr Wert nur bis maximal 0 erniedrigt werden kann; die Erhöhung wird nicht kontrolliert.
- Wir müssen hier aber die Anzahl der Plätze sowohl für **die obere als auch die untere** Grenze kontrollieren.



Realisierung des Puffers durch **zwei Semaphoren**:

- 1) Die Anzahl "freier Plätze" im Puffer: `freePlaces`
- 2) Die Anzahl "belegter Plätze" im Puffer: `occupiedPlaces`

Im Puffer:

- "put ist immer möglich, außer wenn es keine freien Plätze mehr gibt."
 - warten, solange `freePlaces == 0`
 - `freePlaces` erniedrigen, `occupiedPlaces` erhöhen
- "get ist immer möglich, außer wenn es nur freie Plätze gibt."
=> "get ist immer möglich, außer wenn es keine belegten Plätze gibt."
 - warten, solange `occupiedPlaces == 0`
 - `occupiedPlaces` erniedrigen, `freePlaces` erhöhen

LÖSUNG



Klasse `Buffer`

- Attribute u.a.:
 - Größe `N`
 - Semaphore `freePlaces` initialisiert mit `N`,
 - Semaphore `occupiedPlaces` initialisiert mit `0`
- **`synchronized void`** `put(Object obj)`
 - erniedrige `freePlaces` (wartet intern, falls `freePlaces == 0`)
 - füge Element dem Puffer hinzu
 - erhöhe `occupiedPlaces`
- **`synchronized`** `Object get()`
 - erniedrige `occupiedPlaces` (wartet intern, falls `occupiedPlaces == 0`)
 - entferne Element aus dem Puffer
 - erhöhe `freePlaces`



Buffer

```
public synchronized void put(Object obj){
    freePlaces.down();
    buf[in] = obj;
    in = (in + 1) % N;
    occupiedPlaces.up();
}

public synchronized Object get() {
    occupiedPlaces.down();
    Object obj = buf[out];
    buf[out] = "_";
    out = (out + 1) % N;
    freePlaces.up();
    return obj;
}
```

Semaphore

```
public synchronized void up(){
    value++;
    notify();
}

public synchronized void down(){
    while (value == 0)
        wait();
    value--;
}
```

“Nested Monitor Problem”



Beispielszenario: `get` wird vor dem ersten Aufruf von `put` aufgerufen.

- Der Aufrufer von `get` erhält zunächst das LOCK auf den Buffer.
- Der Aufrufer von `get` ruft die Methode `down` der Semaphore `occupiedPlaces` auf und erhält das LOCK auf die Semaphore.
- Die Semaphore `occupiedPlaces` hat den Wert 0 und muss warten.
- `wait()` gibt aber nur das LOCK des aktuellen Objekts frei, d.h. das LOCK der Semaphore `occupiedPlaces`.
- Demzufolge behält der Aufrufer von `get` das LOCK auf den Buffer, während er auf neue Einträge wartet.

=> Ein Aufrufer von `put` kann das LOCK auf den Buffer nie erhalten.

Nested Monitor Problem



```
const MAX= 3
range Int = 0..MAX

SEMAPHORE(Initial=3) = SEMA[Initial],
SEMA[v:Int]           = ( when (v>0) down -> SEMA[v-1]
                        | up -> SEMA[v+1]),
SEMA[MAX+1]           = ERROR.

BUFFER(N=3) = COUNT[0],
COUNT[i:0..N] = ( put -> freePlaces.down -> occupiedPlaces.up -> COUNT[i+1]
                  | get -> occupiedPlaces.down -> freePlaces.up -> COUNT[i-1]).

PRODUCER = (put -> PRODUCER).
CONSUMER = (get -> CONSUMER).

||BOUNDEDBUFFER = (PRODUCER || BUFFER(3) || CONSUMER
                  || freePlaces: SEMAPHORE(MAX)
                  || occupiedPlaces : SEMAPHORE(0)) @ {put,get}.
```

Composition:

```
BOUNDEDBUFFER = PRODUCER || BUFFER(3) || CONSUMER || freePlaces:SEMAPHORE(3)
                occupiedPlaces:SEMAPHORE(0)
```

State Space:

$$1 * 1 * 28 * 4 * 4 = 2 ** 9$$

Composing...

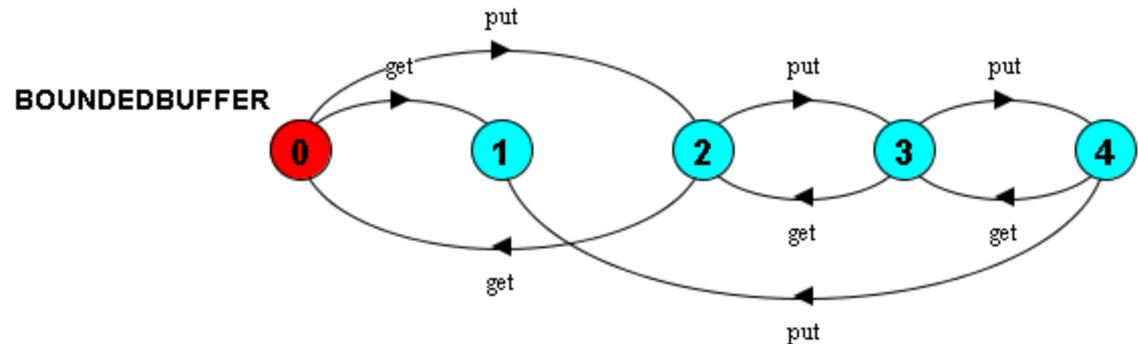
potential DEADLOCK

```
-- States: 24 Transitions: 26 Memory used: 7706K
```

Composed in 54ms

Trace to DEADLOCK:

get





- Nested Monitors machen Probleme
- Lösung: Locks **nicht** gleichzeitig halten!
 - Stattdessen sequentiell vorgehen
 - Ein Lock nach dem Anderen anfordern
- Im Beispiel: put/get von Buffer:
 - Zunächst Lock der Semaphore verwenden und wieder freigeben
 - Danach Lock des Buffers verwenden und wieder freigeben
 - Zuletzt wieder Lock der (zweiten) Semaphore verwenden.
- D.h. Locks der Semaphore werden außerhalb des Buffer-Bereichs verwendet

A yellow arrow pointing to the right, containing the word "LÖSUNG" in black capital letters.

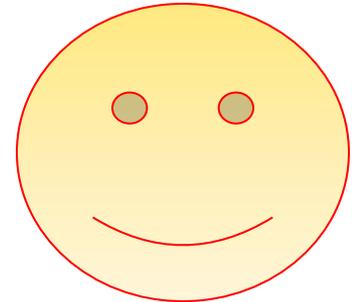
LÖSUNG



Buffer

```
public void put(Object obj) {
    freePlaces.down();
    synchronized(this) {
        buf[in] = obj;
        in = (in + 1) % N;
    }
    occupiedPlaces.up();
}

public Object get() {
    occupiedPlaces.down();
    Object obj = null;
    synchronized(this) {
        obj = buf[out];
        buf[out] = "_";
        out = (out + 1) % N;
    }
    freePlaces.up();
    return obj;
}
```





```
const MAX = 3
range Int = 0..MAX
SEMAPHORE (N=0) = ...
```

```
LOCK = (acquire -> release -> LOCK) .
```

```
PUT = ( put -> freePlaces.down ->  
      put.acquire -> putting -> put.release ->  
      occupiedPlaces.up -> PUT) .
```

```
GET = ( get -> occupiedPlaces.down ->  
      get.acquire -> getting -> get.release ->  
      freePlaces.up -> GET) .
```

```
|| BUFFER = (PUT||GET||{put,get}::LOCK) .
```

```
PRODUCER = (put -> PRODUCER) .
```

```
CONSUMER = (get -> CONSUMER) .
```

```
|| BOUNDEDBUFFER = ...
```