

Systemprogrammierung

Grundlagen von Betriebssystemen

Teil B – VI.1 Betriebssystemkonzepte: Prozesse

Wolfgang Schröder-Preikschat

9. Juni 2022



Agenda

Einführung
Begriff

Grundlagen
Virtualität
Betriebsmittel
Programme

Verwaltung
Planung
Synchronisation
Implementierungsaspekte

Zusammenfassung



Einführung
Begriff

Grundlagen
Virtualität
Betriebsmittel
Programme

Verwaltung
Planung
Synchronisation
Implementierungsaspekte

Zusammenfassung



Lehrstoff

Maschinenprogramm in Ausführung

- **Prozess** als das zentrale Konzept von Betriebssystemen kennenlernen
 - wobei von der **Verkörperung** (Inkarnation) dieses Konzepts getrennt wird
 - ob also ein Prozess z.B. als *Thread* oder *Task* implementiert ist bzw.
 - ob er allein oder mit anderen zusammen im selben Adressraum verweilt und
 - ob sein Adressraum eine physisch durchzusetzende Schutzdomäne darstellt
 - auf das Wesentliche konzentrieren: Prozess als „*program in execution*“ [7]
- auf (die Art der) **Betriebsmittel** eingehen, die ein Prozess benötigt
 - wiederverwendbare und konsumierbare Betriebsmittel unterscheiden
 - implizite und explizite Koordinierung von Prozessen verdeutlichen, d.h.,
 - geplante und programmierte **Synchronisation** von Prozessen erklären
 - mehr- und einseitige Synchronisation beispielhaft zeigen: *bounded buffer*
- **Prozessausprägungen** und zugehörige Systemfunktionen beleuchten
 - typische (logische) Verarbeitungszustände von Prozessen einführen
 - Einplanung (*scheduling*) und Einlastung (*dispatching*) differenzieren
 - Verortung von Prozessen auf Benutzer- und Systemebene skizzieren
 - Prozesskontrollblock, -zeiger und -identifikation begrifflich erfassen



Rezipiert als Informatikbegriff

Definition (Prozess \equiv Programmablauf)

Ein Programm in Ausführung durch einen Prozessor.

- das Programm spezifiziert eine Folge von Aktionen des Prozessors
 - die Art einer Aktion hängt von der betrachteten Abstraktionsebene ab
 - Ebene₅ \mapsto Programmanweisung ≥ 1 Assemblermnemoniks
 - Ebene₄ \mapsto Assemblermnemonik ≥ 1 Maschinenbefehle
 - Ebene₃ \mapsto Maschinenbefehl ≥ 1 Mikroprogramminstruktionen
 - Ebene₂ \mapsto Mikroprogramminstruktion
 - die Aktion eines Prozessors ist damit **nicht zwingend unteilbar** (atomar)
 - sowohl für den abstrakten (virtuellen) als auch den realen Prozessor
- das Programm ist statisch (passiv), ein Prozess ist dynamisch (aktiv)

Hinweis (Prozess \neq Prozessinkarnation, Prozessexemplar)

Eine Prozessinkarnation ist **Exemplar** eines Programms als **Bautyp** für einen Prozess, wie ein Objekt Exemplar eines Datentyps ist.



Gliederung

Einführung
Begriff

Grundlagen
Virtualität
Betriebsmittel
Programme

Verwaltung
Planung
Synchronisation
Implementierungsaspekte

Zusammenfassung



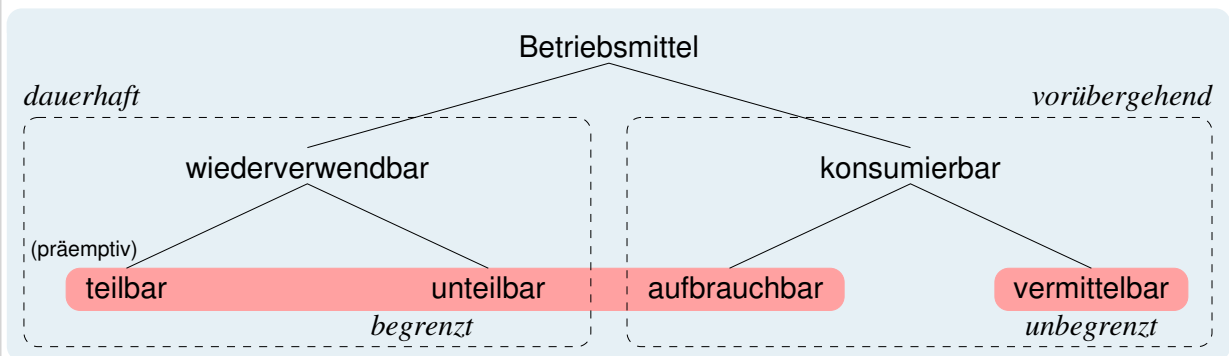
- Prozess bezeichnet sowohl den Ablauf eines Programms als auch die **Abstraktion** von einem solchen Programmablauf
 - der physisch durch seinen gegenwärtigen **Laufzeitkontext** definiert ist, insbesondere manifestiert im **Programmiermodell** des Prozessors
- diese Abstraktion ermöglicht es, simultan mehrere Programmabläufe im **Multiplexverfahren** auf einem Prozessor stattfinden zu lassen
 - dabei sind die Abläufe Teil eines einzelnen oder mehrerer Programme
 - Mehrfädigkeit (*multithreading*)/Mehrprogrammbetrieb (*multiprogramming*)
 - für den Ablauf lastet das Betriebssystem einen Prozess ein (*dispatching*)
 - Laufzeitkontext umschalten aktiviert dann einen anderen Programmablauf
 - hierzu plant das Betriebssystem Prozesse entsprechend ein (*scheduling*)
- geläufig ist das **Zeiteilverfahren** (*time-sharing*; CTSS [5]), von dem es verschiedene Ausführungen gibt
 - je nachdem, wie viel und wie oft den Prozessen Rechenzeit innerhalb einer bestimmten Zeitspanne zugeordnet werden kann, soll oder muss
 - pro **Zeitschlitz** laufen im Prozess meist mehrere Aktionen (S. 12) ab



Simultanverarbeitung

- Prozesse sind das Mittel zum Zweck, (pseudo/quasi) **gleichzeitige Programmabläufe** stattfinden zu lassen \leadsto **Parallelität**
 - multiprogramming* ■ mehrere Programme
 - multitasking* ■ mehrere Aufgaben mehrerer Programme
 - multithreading* ■ mehrere Fäden eines oder mehrerer Programme
 - pseudo/quasi gleichzeitig, wenn weniger reale Prozessoren zur Verfügung stehen als zu einem Zeitpunkt Programmabläufe möglich sind
 - ein Programmablauf ist möglich, wenn:
 - i er dem Betriebssystem explizit gemacht worden ist und
 - ii alle von ihm benötigten **Betriebsmittel** (real/virtuell) verfügbar sind
 - ist eine gemeinsame Benutzung (*sharing*) oder logische Abhängigkeit von Betriebsmitteln gegeben, wird **Synchronisation** erforderlich
 - die Fäden/Aufgaben/Programme teilen sich dieselben (realen) Daten
 - formuliert in dem Programm daselbst, das damit als **nichtsequentielles Programm** in Erscheinung tritt
- ↔ die Maßnahmen dazu gestalten sich recht unterschiedlich, je nach Art des Betriebsmittels und Zweck des Prozesszugriffs





- dauerhafte¹ Betriebsmittel sind von Prozessen **wiederverwendbar**
 - sie werden angefordert, belegt, benutzt und danach wieder freigegeben
 - in Benutzung befindliche Betriebsmittel sind ggf. **zeitlich teilbar**
 - je nachdem, ob der **Betriebsmitteltyp** eine gleichzeitige Benutzung zulässt
 - falls unteilbar, sind sie einem Prozess **zeitweise exklusiv** zugeordnet
- vorübergehende Betriebsmittel sind von Prozesse **konsumierbar**
 - sie werden produziert, zugeteilt/vermittelt, benutzt und aufgebraucht
- wiederverwendbare (gegenständliche) und aufbrauchbare (messbare) Betriebsmittel stehen nur begrenzt zur Verfügung

¹auch: persistente



Eigentümlichkeiten von Betriebsmitteln

- vom Betriebssystem zu verwaltende Betriebsmittel:

wiederverwendbar (Hardware)

- Prozessor ■ CPU, FPU, GPU; MMU
- Speicher ■ RAM, *scratch pad*, *flash*
- Peripherie ■ Ein-/Ausgabe, *storage*

konsumierbar

- Signal ■ IRQ, NMI, *trap*
- Größe ■ Zeit, Energie

- von jedem Programm verwaltete Softwarebetriebsmittel:

wiederverwendbar

- Text ■ kritischer Abschnitt
- Daten ■ Variable, Platzhalter

konsumierbar

- Signal ■ Meldung
- Nachricht ■ Datenstrom

- wiederverwendbare Betriebsmittel sind Behälter für vermittelbare
 - zur Verarbeitung müssen letztere in Variablen/Platzhaltern vorliegen
- Verfügbarkeit ersterer beschränkt Erzeugung/Verbrauch letzterer
- gleichzeitige Zugriffe auf unteilbare und Übernahme vermittelbarer Betriebsmittel erfordern die **Synchronisation** involvierter Prozesse



Gerichteter Ablauf eines Geschehens [25]

Betriebssysteme bringen Programme zur Ausführung, in dem dazu Prozesse erzeugt, bereitgestellt und begleitet werden

- im Informatikkontext ist ein Prozess ohne Programm nicht möglich
 - die als Programm kodierte Berechnungsvorschrift definiert den Prozess
 - das Programm legt damit den Prozess fest, gibt ihn vor
 - gegebenenfalls bewirkt, steuert, terminiert es gar andere Prozesse
 - wenn das Betriebssystem die dazu nötigen Befehle anbietet!
- ein Programm beschreibt (auch) die Art des Ablaufs eines Prozesses
 - sequentiell** ■ eine Folge von zeitlich nicht überlappenden Aktionen
 - verläuft deterministisch, das Ergebnis ist determiniert
 - parallel** ■ nicht sequentiell
 - in beiden Arten besteht ein Programmablauf aus **Aktionen**

Beachte: Programmablauf und Abstraktionsebene (vgl. S. 5)

Ein und derselbe Programmablauf kann auf einer Abstraktionsebene sequentiell, auf einer anderen parallel sein. [21]



Programme formulieren Prozesse

Inkrementierungsvorgang

Definition (Programm)

Die für eine Maschine konkretisierte Form eines Algorithmus.

- | | |
|---------------------------|--|
| ■ virtuelle Maschine C | ■ virtuelle Maschine ASM (x86) |
| ■ nach der Editierung und | ■ nach der Kompilierung ² und |
| ■ vor der Kompilierung | ■ vor der Assemblierung |
-
- | | |
|--|------------------------------------|
| 1 <code>#include <stdint.h></code> | 11 <code>inc64:</code> |
| 2 | 12 <code>movl 4(%esp), %eax</code> |
| 3 <code>void inc64(int64_t *i) {</code> | 13 <code>addl \$1, (%eax)</code> |
| 4 <code>(*i)++;</code> | 14 <code>adcl \$0, 4(%eax)</code> |
| 5 <code>}</code> | 15 <code>ret</code> |
-
- | | |
|-------------------------|--------------------------------|
| ■ eine Aktion (Zeile 4) | ■ drei Aktionen (Zeilen 12–14) |
|-------------------------|--------------------------------|

Definition (Aktion)

Die Ausführung einer Anweisung einer (virtuellen/realen) Maschine.

²Übersetzung des Unterprogramms (Z. 1–5) mit `-S`.



Nichtsequentielles Maschinenprogramm

Definition

Ein Programm P , das Aktionen spezifiziert, die parallele Abläufe in P selbst zulassen.

- ein Ausschnitt von P am Beispiel von *POSIX Threads* [17]:

```
1 pthread_t tid;
2
3 if (!pthread_create(&tid, NULL, thread, NULL)) {
4     /* ... */
5     pthread_join(tid, NULL);
6 }
```

- der in P selbst zugelassene parallele Ablauf:

```
7 void *thread(void *null) {
8     /* ... */
9     pthread_exit(NULL);
10 }
```



Nichtsequentielles Maschinenprogramm

- Aktionen für Parallelität, aber weiterhin **sequentielle Abläufe in P**

```
1 pid_t pid;
2
3 if (!(pid = fork())) {
4     /* ... */
5     exit(0);
6 }
7
8 wait(NULL);
```

- fork dupliziert den Adressraum A von P , erzeugt A' als Duplikat von A
- in A als Ursprungsadressraum entsteht damit jedoch kein paralleler Ablauf
- unabhängig vom Parallelitätsgrad in P , setzt fork diesen für A' immer auf 1

- Programm P spezifiziert zwar Aktionen, die Parallelität zulassen, diese kommt jedoch nur allein durch fork nicht in P selbst zur Wirkung

- die Aktionen bedingen parallele Abläufe innerhalb des Betriebssystems

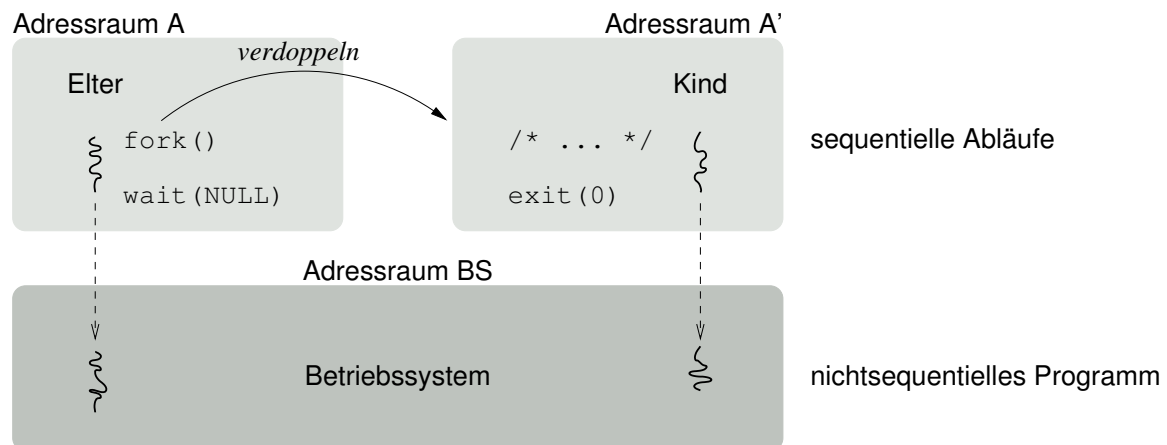
- Simultanbetrieb (*multiprocessing*) sequentieller Abläufe benötigt das Betriebssystem in Form eines nichtsequentiellen Programms
- hilfreiches Merkmal: Mehrfädigkeit (*multithreading*) im Betriebssystem

- ein Betriebssystem ist **Inbegriff** des nichtsequentiellen Programms³

³Ausnahmen (strikt kooperative Systeme) bestätigen die Regel.



Simultanverarbeitung sequentieller Abläufe



- dabei ist die **Parallelität** in dem System unterschiedlich ausgeprägt:
 - **pseudo** durch *Multiplexen* eines realen/virtuellen Prozessors (vgl. S. 7)⁴
 - **echte** durch *Vervielfachung* eines realen Prozessors
- Folge der Operationen sind **parallele Prozesse** im Betriebssystem
 - auch als **nichtsequentielle Prozesse** bezeichnet
 - nämlich Prozesse, deren Aktionen sich zeitlich überlappen können

⁴(gr.) *pseúdein* belügen, täuschen

Gliederung

Einführung
Begriff

Grundlagen
Virtualität
Betriebsmittel
Programme

Verwaltung
Planung
Synchronisation
Implementierungsaspekte

Zusammenfassung

Prozesse werden gestartet, unterbrochen, fortgesetzt und beendet

- zentrale Funktion dabei die **Prozesseinplanung** (*process scheduling*), die allgemein zwei grundsätzliche Fragestellungen zu lösen hat:
 - Zu welchem (logischen/physikalischen) **Zeitpunkt** sollen Prozesse in den Kreislauf der Programmverarbeitung eingespeist werden?
 - In welcher **Reihenfolge** sollen die eingespeisten Prozesse stattfinden?
- Zweck aller hierzu erforderlichen Verfahren ist es, die **Zuteilung von Betriebsmitteln** an konkurrierende Prozesse zu kontrollieren

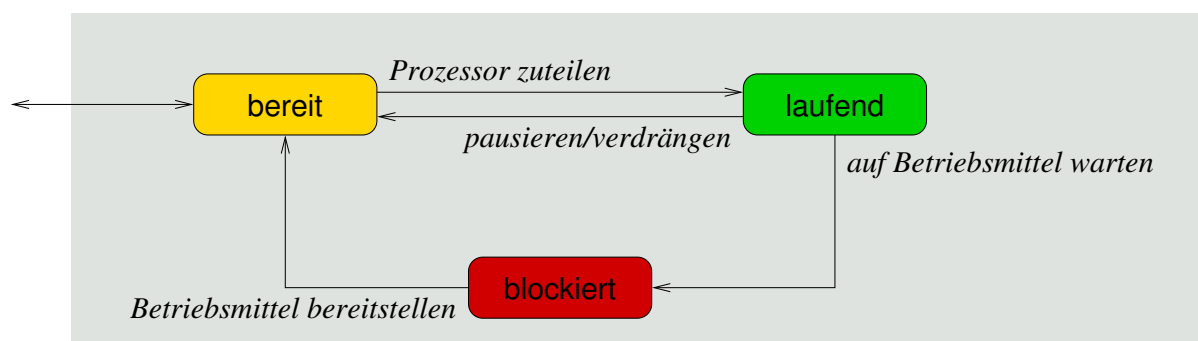
Einplanungsalgorithmus (*scheduling algorithm*)

Beschreibt und formuliert die **Strategie**, nach der ein von einem Rechensystem zu leistender Ablaufplan zur Erfüllung der jeweiligen **Anwendungsanforderungen** entsprechend der gewählten **Rechnerbetriebsart** aufzustellen, abzarbeiten und fortzuschreiben ist.



Prozessorzuteilung

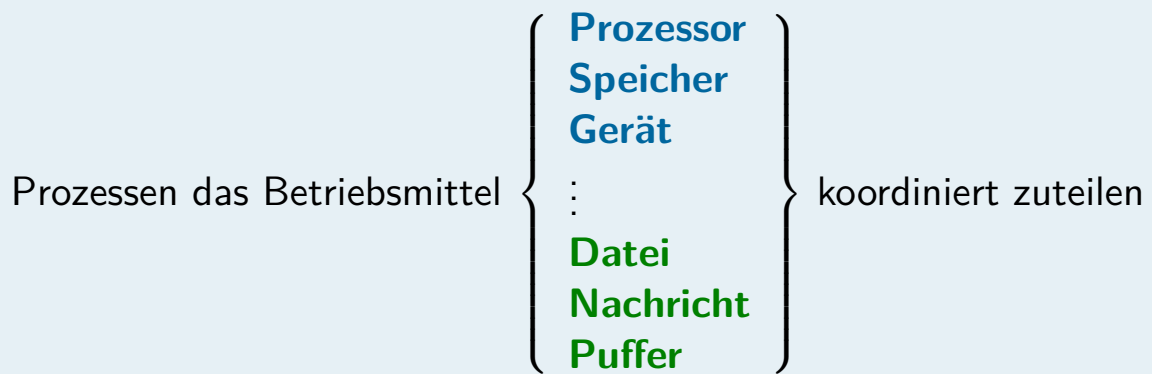
- ein Prozess kann angeordnet werden und stattfinden, wenn alle dazu benötigten Betriebsmittel verfügbar sind



- die Zustandsübergänge bewirkt der **Planer** (*scheduler*), sie definieren verschiedene Phasen der Prozessverarbeitung
 - scheduling* ■ beim Übergang in die Zustände „bereit“ oder „blockiert“
 - dispatching* ■ beim Übergang in den Zustand „laufend“
- je **Rechenkern** kann es zu einem Zeitpunkt stets nur einen laufenden, jedoch mehr als einen blockierten oder bereiten Prozess geben



Reihenfolgebestimmung



- Betriebsmittel, die in **Hardware** oder **Software** ausgeprägt vorliegen
- fehlen Prozessen nur noch ein Prozessor als Betriebsmittel, definiert die **Bereitliste** (*ready list*) den **Ablaufplan** zur Prozessorzuteilung
 - Listenelemente sind **Prozesskontrollblöcke** (siehe S. 29), geordnet⁵ nach Ankunft, Zeit, Termin, Dringlichkeit, Gewicht, ...
 - die Liste repräsentiert sich als statische oder dynamische Datenstruktur

⁵Gemäß Einplanungsstrategie für eine bestimmte Rechnerbetriebsart (Stapel-, Mehrzugangs-, Echtzeitbetrieb).



Koordinierung

explizit — die Ausnahme bestätigt die Regel

- Prozesseinplanung profitiert von **Vorwissen** zu Kontrollfluss- und Datenabhängigkeiten, die vorhersehbar sind
 - dann ist ein Ablaufplan möglich, der die Prozesse impliziert koordiniert
- ohne Abhängigkeitsvorwissen sind Prozesse explizit zu koordinieren, per **Programmanweisung** \rightsquigarrow nichtsequentielles Programm
 - der Ablaufplan reiht zwar Prozesse, koordiniert diese jedoch nicht

Definition (Synchronisation [14])

Koordination der Kooperation und Konkurrenz zwischen Prozessen.

- verläuft unterschiedlich, je nach Betriebsmittel- und Prozesszugriffsart

Beachte: Auch vorhergesagte Prozesse finden unvorhersehbar statt, wenn nämlich der Ablaufplan sich als nicht durchsetzbar erweist.

- weil das Vorwissen unvollständig, durch **Ungewissheit** geprägt ist
- weil die **Berechnungskomplexität** den engen Zeitrahmen sprengt
- weil plötzlichem **Hintergrundrauschen** nicht vorgebeugt werden kann
 - Unterbrechungen, Zugriffsfehler auf Zwischen- oder Arbeitsspeicher
 - Befehlsverknüpfung (*pipelining*), Arbitrationslogik (Bus)



- bei unteilbaren Betriebsmitteln greift Synchronisation **multilateral**
 - vorausgesetzt die folgenden beiden Bedingungen treffen zu:
 - i Betriebsmittelzugriffe durch Prozesse geschehen (quasi) **gleichzeitig** und
 - ii bewirken **widerstreitende Zustandsänderungen** des Betriebsmittels
 - Zugriffe auf gemeinsam benutzte Betriebsmittel sind zu koordinieren
 - was sich blockierend oder nichtblockierend auf die Prozesse auswirken kann
 - im blockierenden Fall wird das Betriebsmittel von einem Prozess exklusiv belegt, im nichtblockierenden Fall kann die Zustandsänderung scheitern
- bei konsumierbaren Betriebsmittel wirkt Synchronisation **unilateral**
 - allgemein auch als logische oder bedingte Synchronisation bezeichnet:
 - logisch** – wie durch das Rollenspiel der involvierten Prozesse vorgegeben
 - bedingt** – wie durch eine Fallunterscheidung für eine Berechnung bestimmt
 - Benutzung eines vorübergehenden Betriebsmittels folgt einer Kausalität
 - nichtblockierend für Produzenten und blockierend für Konsumenten
- Prozesse, die gleichzeitig auftreten, überlappen einander zeitweilig
 - sie interagieren zwingend, wenn sie sich dann auch räumlich überlappen
 - dies bedeutet **Interferenz** (*interference*: Störung, Behinderung)...



Koordinationsmittel: Semaphore

Sperrn unterschiedlichster Art

- fundamentale Primitiven [9] für Erwerb/Abgabe von Betriebsmitteln, wobei die Operationen folgende **intrinsische Eigenschaften** haben:
 - P Abk. für (Hol.) **prolaag**; alias *down*, *wait* oder *acquire*
 - verringert⁶ den Wert des Semaphors s um 1:
 - i genau dann, wenn der resultierende Wert nichtnegativ wäre [10, p. 29]
 - ii logisch uneingeschränkt [11, p. 345]
 - ist oder war der Wert vor dieser Aktion 0, blockiert der Prozess
 - er kommt auf eine mit dem Semaphore assoziierte Warteliste
 - V Abk. für (Hol.) **verhoog**; alias *up*, *signal* oder *release*
 - erhöht⁶ den Wert des Semaphors s um 1
 - ein ggf. am Semaphore blockierter Prozess wird wieder bereitgestellt
 - welcher Prozess von der Warteliste genommen wird, ist nicht spezifiziert
- beide Primitiven sind logisch oder physisch **unteilbare Operationen**, je nachdem, wie dies technisch sichergestellt ist [24]
- ursprünglich definiert als **binärer Semaphore** ($s = [0, 1]$), generalisiert als **allgemeiner Semaphore** ($s = [n, m]$, $m > 0$ und $n \leq m$)

⁶Nicht zwingend durch Subtraktion oder Addition im arithmetischen Sinn.



- als Tabelle implementierte **Universalzeigerliste** begrenzter Länge:

```

1 typedef struct table {
2     size_t get, put;
3     void *bay[TABLE_SIZE];
4 } table_t;
5
6 #define PUT(list, item) list.bay[list.put++ % TABLE_SIZE] = item
7 #define GET(list, item) item = list.bay[list.get++ % TABLE_SIZE]
```

- angenommen, mehrere Prozesse agieren mit GET oder PUT gleichzeitig auf derselben Datenstruktur `list` \leadsto **kritischer Wettlauf**

`++` ■ läuft Gefahr, falsch zu zählen (vgl. [18, S. 28])

`PUT` ■ läuft Gefahr, Listeneinträge zu überschreiben⁷

`GET` ■ läuft Gefahr, denselben Listeneintrag mehrfach zu liefern⁷

- Simultanverarbeitung** lässt die beliebige zeitliche Überlappung von Prozessen zu, so dass **explizite Koordinierung** erforderlich wird

⁷Mehrere sich zeitlich überlappende Prozesse könnten denselben Wert aus der Indexvariablen (`put` bzw. `get`) lesen, bevor diese verändert wird.



Multilaterale Synchronisation

- wechselseitiger Ausschluss** (*mutual exclusion*) sich sonst womöglich überlappender Ausführungen von PUT und GET: **binärer Semaphore**

```

1 typedef struct buffer {
2     semaphore_t lock;
3     table_t data;
4 } buffer_t;
5
6 inline void store(buffer_t *pool, void *item) {
7     P(&pool->lock);           /* enter critical section */
8     PUT(pool->data, item);    /* only one process at a time */
9     V(&pool->lock);           /* leave critical section */
10 }
11
12 inline void *fetch(buffer_t *pool) {
13     void *item;
14     P(&pool->lock);           /* enter critical section */
15     GET(pool->data, item);    /* only one process at a time */
16     V(&pool->lock);           /* leave critical section */
17     return item;
18 }
```

Vorbelegung des Semaphors

```
/* critical section is free */
buffer_t buffer = {{1}};
```

- ein **Unter-/Überlauf** der Universalzeigerliste bzw. des Puffers kann nicht ausgeschlossen werden \leadsto **Programmierfehler**



Unilaterale Synchronisation

- **Reihenfolgenbildung** von Prozessen, die als Produzent (stuff) oder Konsument (drain) agieren: **allgemeiner Semaphore**

```
1 typedef struct stream {
2     semaphore_t free, full;
3     buffer_t data;
4 } stream_t;
5
6 void stuff(stream_t *pipe, void *item) {
7     P(&pipe->free);           /* prevent overflow */
8     store(&pipe->data, item);
9     V(&pipe->full);          /* signal consumable */
10 }
11
12 void *drain(stream_t *pipe) {
13     void *item;
14     P(&pipe->full);          /* prevent underflow */
15     item = fetch(&pipe->data);
16     V(&pipe->free);         /* signal space */
17     return item;
18 }
```

Vorbelegung der Semaphore

```
/* all table items available, no consumable
 * critical section is free */
stream_t stream = {{TABLE_SIZE}, {0}, {{1}}};
```

- typisches Muster der Implementierung eines Klassikers — nicht nur in der Systemprogrammierung: **begrenzter Puffer** (*bounded buffer*)



Prozess ↔ Faden

process ↔ thread

- Gemeinsamkeit besteht darin, einen gewissen **Vorgang** auszudrücken, Unterschiede ergeben sich in der technischen Auslegung

Prozess ■ Ausführung eines Programms (*locus of control* [8])

- seit Multics eng verknüpft mit „eigenem Adressraum“ [6]
- seit Thoth, im **Team** vereint, denselben Adressraum teilend [2]

Faden ■ konkreter Strang, roter Faden (*thread*) in einem Programm

- **sequentieller Prozess** [1, S. 78] — ein „Thoth-Prozess“

andere ■ Aufgabe (*task*), Arbeit (*job*) ~ Handlung (wie Prozess)

- Faser (*fiber*), Fäserchen (*fibril*) ~ Gewichtsklasse (wie Faden)

separation of concerns [12, S. 1]

Steht das „Was“ (ein ohne Zweifel bestehender Programmablauf) oder das „Wie“ (Art und Grad der Isolation) im Vordergrund der Diskussion?

- Informatikfolklore vermischt Programmablauf und Adressraumschutz
 - ein Prozess bewegt sich in dem Adressraum, den ein Programm definiert
 - das tut er aber unabhängig davon, ob dieser Adressraum geschützt ist
 - wenn überhaupt, dann ist daher sein Programmspeicher zu schützen...



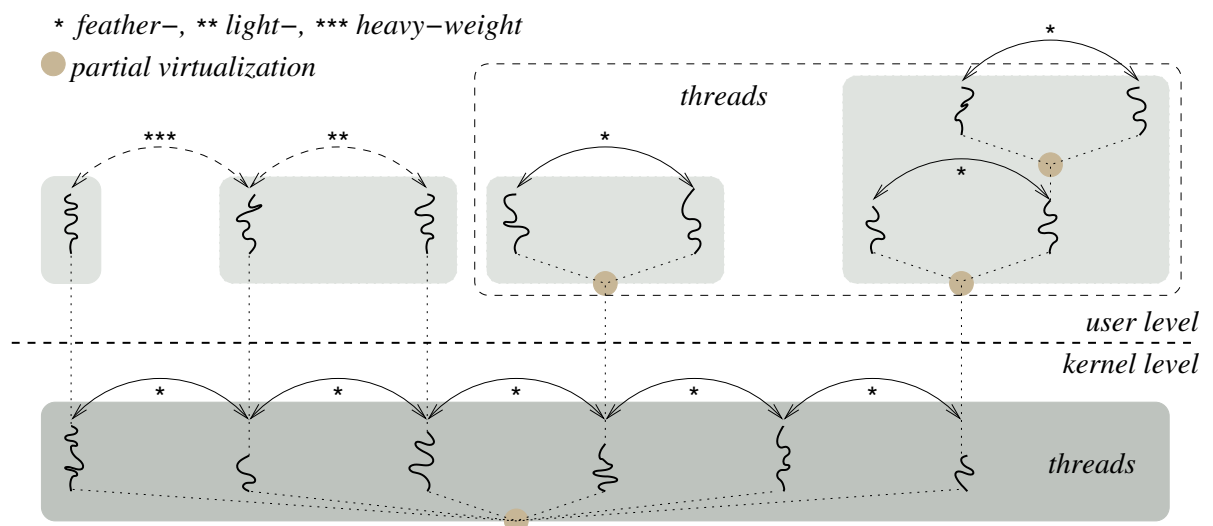
Prozesse sind in einem Rechner system verschiedenartig verankert

- unter oder auf der Maschinenprogrammzebene
 - unter**
 - ursprünglich, im Betriebssystem bzw. Kern (*kernel*)
 - Prozessinkarnation als Wurzel
 - partielle Virtualisierung des realen Prozessor(kern)s
 - ↳ „*kernel-level thread*“ in der Informatikfolklore
 - auf**
 - optional, im Laufzeit- oder gar Anwendungssystem
 - Prozessinkarnation als Blatt oder innerer Knoten
 - partielle Virtualisierung eines abstrakten Prozessor(kern)s
 - ↳ „*user-level thread*“ in der Informatikfolklore
- der jew. Prozessor weiß nicht, dass er ggf. (partiell) virtualisiert wird
 - ein „*user-level thread*“ ist ein in Zeit gemultiplexer „*kernel-level thread*“
 - einem „*kernel-level thread*“ sind seine „*user-level threads*“ unbewusst
- Betriebssysteme kennen nur ihre eigenen Prozessinkarnationen
 - ein „*kernel-level thread*“ entsteht durch Raum-/Zeitmultiplexen der CPU
 - hält ein „*kernel-level thread*“ inne, setzen seine „*user-level threads*“ aus



Gewichtsklasse

Unterbrechungs-/Wiederaufnahmeaufwand



- Arten von **Prozesswechsel** zur partiellen Prozessorvirtualisierung:
 - * im selben (Anwendungs-/Kern-) Adressraum, ebenda fortsetzend
 - ** im Kernadressraum, denselben Anwendungsadressraum teilend
 - *** im Kernadressraum, im anderen Anwendungsadressraum landend



- der **Prozesskontrollblock**⁸ (*process control block, PCB*) bündelt alle zur partiellen Virtualisierung relevanten Attribute eines Prozesses
 - in dem (pro Prozess) typischerweise folgende Daten verbucht sind:
 - Adressraum, Speicherbelegung, Laufzeitkontext, . . . , Ressourcen allgemein
 - Verarbeitungszustand, Blockierungsgrund, Dringlichkeit, Termin
 - Name, Domäne, Zugehörigkeit, Befähigung, Zugriffsrechte, Identifikationen
 - als die zentrale **Informations- und Kontrollstruktur** im Betriebssystem
- pro Prozessor verwaltet das Betriebssystem einen **Prozesszeiger**, der die jeweils laufende Prozessinkarnation identifiziert
 - so, wie der Befehlszähler der CPU den laufenden Befehl adressiert, zeigt der Prozesszeiger des Betriebssystems auf den gegenwärtigen Prozess
 - beim Prozesswechsel (*dispatch*) wird der Prozesszeiger weitergeschaltet
- nach außen wird eine so beschriebene Prozessinkarnation systemweit eindeutig durch eine **Prozessidentifikation** (PID) repräsentiert
 - wobei „systemweit“ recht dehnbar ist und sich je nach Auslegung auf ein Betriebssystem, ein vernetztes System oder verteiltes System bezieht

⁸auch: **Prozessdeskriptor** (*process descriptor, PD*).



Gliederung

Einführung
Begriff

Grundlagen
Virtualität
Betriebsmittel
Programme

Verwaltung
Planung
Synchronisation
Implementierungsaspekte

Zusammenfassung



- in der Einführung zunächst prinzipielle **Begrifflichkeiten** erklärt
 - einen **Prozess** als „Programm in Ausführung“ definiert und damit die originale (klassische) Definition [7] übernommen
 - den Unterschied zur **Prozessinkarnation**/-verkörperung hervorgehoben
- darauf aufbauend wichtige **Grundlagen** zum Thema behandelt
 - partielle Virtualisierung und **Simultanverarbeitung**
 - **Betriebsmittel**, deren Klassifikation und Eigentümlichkeiten
 - Programm als Verarbeitungsvorschrift für eine Folge von **Aktionen**
 - **nichtsequentielles Programm**, das Aktionen für Parallelität spezifiziert
- verschiedene Aspekte der **Ausprägung** von Prozessen beleuchtet:
 - Planung**
 - implizite Koordinierung, **Einplanung** von Prozessen
 - logische Verarbeitungszustände, **Einlastung**
 - Synchronisation**
 - explizite **Koordinierung** durch Programmanweisung
 - binärer/allgemeiner **Semaphor**, Abgrenzung *Mutex*
 - Repräsentation**
 - **Verortung** der Prozesse im Rechensystem
 - **Fäden** inner-/oberhalb der Maschinenprogrammebene

↪ Ressource: Prozesskontrollblock, -zeiger, -identifikation



Literaturverzeichnis I

- [1] BAUER, F. L. ; GOOS, G. :
Betriebssysteme.
In: *Informatik: Eine einführende Übersicht* Bd. 90.
Springer-Verlag, 1971, Kapitel 6.3, S. 76–92
- [2] CHERITON, D. R. ; MALCOLM, M. A. ; MELEN, L. S.:
Thoth, a Portable Real-Time Operating System.
In: *Communications of the ACM* 22 (1979), Febr., Nr. 2, S. 105–115
- [3] COFFMAN, E. G. ; DENNING, P. J.:
Operating System Theory.
Prentice Hall, Inc., 1973
- [4] CONWAY, R. W. ; MAXWELL, L. W. ; MILLNER, L. W.:
Theory of Scheduling.
Addison-Wesley, 1967
- [5] CORBATÓ, F. J. ; MERWIN-DAGGETT, M. ; DALEX, R. C.:
An Experimental Time-Sharing System.
In: *Proceedings of the AIEE-IRE '62 Spring Joint Computer Conference*, ACM,
1962, S. 335–344



Literaturverzeichnis II

- [6] DALEY, R. C. ; DENNIS, J. B.:
Virtual Memory, Processes, and Sharing in MULTICS.
In: *Communications of the ACM* 11 (1968), Mai, Nr. 5, S. 306–312
- [7] DENNING, P. J.:
Third Generation Computer Systems.
In: *Computing Surveys* 3 (1971), Dez., Nr. 4, S. 175–216
- [8] DENNIS, J. B. ; HORN, E. C. V.:
Programming Semantics for Multiprogrammed Computations.
In: *Communications of the ACM* 9 (1966), März, Nr. 3, S. 143–155
- [9] DIJKSTRA, E. W.:
Over seinpalen / Technische Universiteit Eindhoven.
Eindhoven, The Netherlands, 1964 ca. (EWD-74). –
Manuskript. –
(dt.) Über Signalmasten



Literaturverzeichnis III

- [10] DIJKSTRA, E. W.:
Cooperating Sequential Processes / Technische Universiteit Eindhoven.
Eindhoven, The Netherlands, 1965 (EWD-123). –
Forschungsbericht. –
(Reprinted in *Great Papers in Computer Science*, P. Laplante, ed., IEEE Press, New York, NY, 1996)
- [11] DIJKSTRA, E. W.:
The Structure of the “THE”-Multiprogramming System.
In: *Communications of the ACM* 11 (1968), Mai, Nr. 5, S. 341–346
- [12] DIJKSTRA, E. W.:
On the Role of Scientific Thought.
<http://www.cs.utexas.edu/users/EWD/ewd04xx/EWD447.PDF>, Aug. 1974
- [13] DRESCHER, G. ; SCHRÖDER-PREIKSCHAT, W. :
An Experiment in Wait-Free Synchronisation of Priority-Controlled Simultaneous Processes: Guarded Sections / Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Department of Computer Science.
Erlangen, Germany, Jan. 2015 (CS-2015-01). –
Technical Reports



Literaturverzeichnis IV

- [14] HERRTWICH, R. G. ; HOMMEL, G. :
Kooperation und Konkurrenz — Nebenläufige, verteilte und echtzeitabhängige Programmsysteme.
Springer-Verlag, 1989. –
ISBN 3-540-51701-4
- [15] HOLT, R. C.:
On Deadlock in Computer Systems.
Ithaca, NY, USA, Cornell University, Diss., 1971
- [16] HOLT, R. C.:
Some Deadlock Properties of Computer Systems.
In: *ACM Computing Surveys* 4 (1972), Sept., Nr. 3, S. 179–196
- [17] IEEE:
POSIX.1c Threads Extensions / Institute of Electrical and Electronics Engineers.
New York, NY, USA, 1995 (IEEE Std 1003.1c-1995). –
Standarddokument
- [18] KLEINÖDER, J. ; SCHRÖDER-PREIKSCHAT, W. :
Betriebssystemmaschine.
In: LEHRSTUHL INFORMATIK 4 (Hrsg.): *Systemprogrammierung.*
FAU Erlangen-Nürnberg, 2015 (Vorlesungsfolien), Kapitel 5.3



Literaturverzeichnis V

- [19] KLEINROCK, L. :
Queuing Systems. Bd. I: Theory.
John Wiley & Sons, 1975
- [20] LISTER, A. M. ; EAGER, R. D.:
Fundamentals of Operating Systems.
The Macmillan Press Ltd., 1993. –
ISBN 0-333-59848-2
- [21] LÖHR, K.-P. :
Nichtsequentielle Programmierung.
In: INSTITUT FÜR INFORMATIK (Hrsg.): *Algorithmen und Programmierung IV.*
Freie Universität Berlin, 2006 (Vorlesungsfolien)
- [22] SCHRÖDER-PREIKSCHAT, W. ; LEHRSTUHL INFORMATIK 4 (Hrsg.):
Concurrent Systems — Nebenläufige Systeme.
FAU Erlangen-Nürnberg, 2014 (Vorlesungsfolien)
- [23] SCHRÖDER-PREIKSCHAT, W. :
Guarded Sections.
In: [22], Kapitel 10



- [24] SCHRÖDER-PREIKSCHAT, W. :
Semaphore.
In: [22], Kapitel 7
- [25] WIKIPEDIA:
Prozess.
<http://de.wikipedia.org/wiki/Prozess>, Nov. 2013



Ursprünglich als Rechtsbegriff

Prozess bedeutet „streitiges Verfahren vor Gericht, mit dem Ziel, den Streit durch eine verbindliche Entscheidung zu klären“ [25, Recht]

- Analogie in der Informatik bzw. zu Betriebssystemkonzepten:
 - Streit** ■ Rivalität⁹ bei Inanspruchnahme von Betriebsmitteln
 - Konkurrenz (lat. *concurrere* zusammenlaufen)
 - Verfahren** ■ Vorgehensweise zur planmäßigen Problemlösung
 - Strategie (*policy*) oder Methode der Problemlösung
 - Gericht** ■ Funktion zur Einplanung (*scheduling*), Koordinierung
 - Synchronisationspunkt in einem Programm
 - Verbindlichkeit** ■ Konsequenz, mit der die Einplanungszusagen gelten
 - Einhaltung zugesagter Eigenschaften, Verlässlichkeit
- in der Regel folgen die Verfahren einer hierarchischen Gerichtsbarkeit
 - Betriebssysteme verfügen oft über eine mehrstufige Prozessverarbeitung
 - was aber kein Verfahrensabschnitt, keine Instanz (*instance*) impliziert
 - Übernahme von „Instanz“ in die Informatik war eher ungeschickt **!!!**

⁹lat. *rivalis* „an der Nutzung eines Wasserlaufs mitberechtigter Nachbar“



- Adressbereich und virtuelle Maschine SMC¹⁰
 - Textsegment
 - Linux
 - reale Maschine
 - nach dem Binden und
 - vor dem Laden
 - nach dem Laden
 - ablauffähig
- | | | | |
|---|-------------|----------------------|-------------|
| 1 | 0x080482f0: | mov 0x4(%esp),%eax | 8b 44 24 04 |
| 2 | 0x080482f4: | add \$0x1, (%eax) | 83 00 01 |
| 3 | 0x080482f7: | adc \$0x0, 0x4(%eax) | 83 50 04 00 |
| 4 | 0x080482fb: | ret | c3 |
- gleiche Anzahl von Aktionen (Zeilen 1–3, jew.), aber verschiedene Darstellungsformen

Hinweis (ret bzw. c3)

Die Aktion zum Unterprogrammrücksprung korrespondiert zur Aktion des Unterprogrammaufrufs (*gdb, disas /rm main*):

```

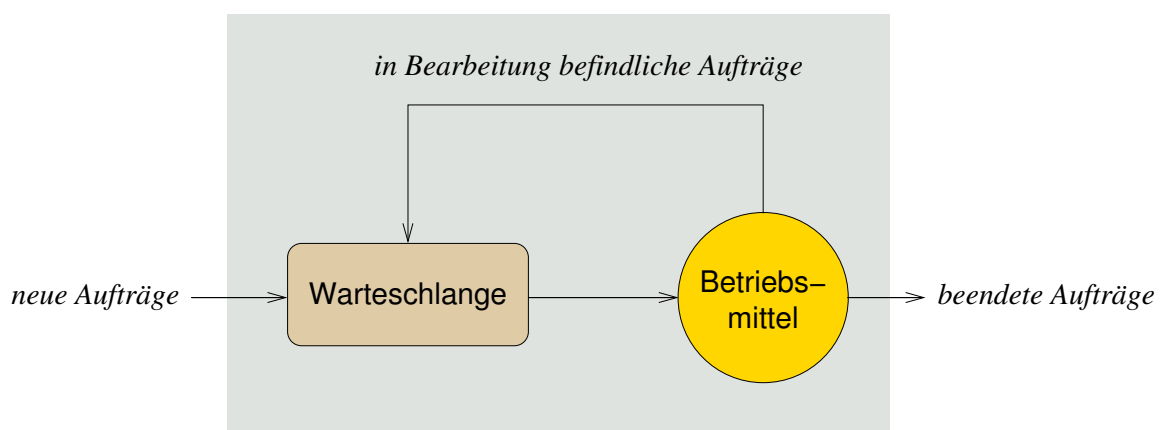
1 0x080481c9: c7 04 24 b0 37 0d 08 movl $0x80d37b0, (%esp)
2 0x080481d0: e8 1b 01 00 00      call 0x80482f0 <inc64>
```

¹⁰symbolischer Maschinenkode (*symbolic machine code*): x86 + Linux.



Einplanungsalgorithmen

- Verwaltung von (betriebsmittelgebundenen) **Warteschlangen**



Ein einzelner Einplanungsalgorithmus ist charakterisiert durch die Reihenfolge von Prozessen in der Warteschlange und die Bedingungen, unter denen die Prozesse in die Warteschlange eingereicht werden. [20]



Warteschlangentheorie und -praxis

- die Charakterisierung von **Einplanungsalgorithmen** macht glauben, Betriebssysteme fokussiert „mathematisch“ studieren zu müssen:
 - R. W. Conway, L. W. Maxwell, L. W. Millner. *Theory of Scheduling*.
 - E. G. Coffman, P. J. Denning. *Operating System Theory*.
 - L. Kleinrock. *Queuing Systems, Volume I: Theory*.
- praktische Umsetzung offenbart jedoch einen **Querschnittsbelang** (*cross-cutting concern*), der sich kaum modularisieren lässt
 - spezifische Betriebsmittelmerkmale stehen ggf. Bedürfnissen der Prozesse, die Aufträge zur Betriebsmittelnutzung abgesetzt haben, gegenüber
 - dabei ist die Prozessreihenfolge in Warteschlangen (bereit, blockiert) ein Aspekt, die Auftragsreihenfolge dagegen ein anderer Aspekt
 - **Interferenz** bei der Durchsetzung der Strategien kann die Folge sein
- Einplanungsverfahren stehen und fallen mit den Vorgaben, die für die jeweilige **Zieldomäne** zu treffen sind
 - die „Eier-legende Wollmilchsau“ kann es nicht geben
 - Kompromisslösungen sind geläufig — aber nicht in allen Fällen tragfähig



Wechselseitiger Ausschluss

mutual exclusion

- ein **Synchronisationsverfahren**, das die Formulierung unteilbarer Aktionsfolgen eines nichtsequentiellen Programms unterstützt
 - wobei eine solche Aktionsfolge einem kritischen Abschnitt entspricht

Definition (Kritischer Abschnitt)

Ein Programmabschnitt, der bei nichtsequentieller Ausführung durch **gleichzeitige Prozesse** einen **kritischen Wettlauf** impliziert:

*critical in the sense, that the processes have to be constructed in such a way, that at any moment at most one of [them] is engaged in its **critical section**. [10, S. 11]*

- S. 24 zeigt solche Abschnitte — jedoch ist wechselseitiger Ausschluss zur Vorbeugung eines kritischen Wettlaufs (dort) nicht zwingend

Axiom

(s. [23, 13])

Jede „laufgefährliche Aktionsfolge“ lässt sich ohne wechselseitigen Ausschluss absichern \rightsquigarrow **nichtblockierende Synchronisation**.



- die Semaphorprimitiven P und V sind so definiert (S. 22), paarweise verwendet zu werden — nicht aber zwingend vom selben Prozess
 - sonst wäre einseitige (unilaterale, logische, bedingte) Synchronisation von Prozessen unmöglich \leadsto **allgemeiner Semaphore**
 - sonst wäre mehrseitige (multilaterale) Synchronisation für einen kritischen Abschnitt, der den Prozess wechselt, falsch¹¹ \leadsto **binärer Semaphore**
- in der Informatikfolklore wird dies jedoch verschiedentlich als Makel angesehen und damit ein alternatives „Konzept“ motiviert

Definition (Mutex)

Ein **spezialisierter binärer Semaphore** s , der Aktion $V(s)$ nur dem Prozess, der zuvor die Aktion $P(s)$ verantwortet hat, erlaubt.

- unautorisierte Verwendung von $V(s)$ gilt als **schwerwiegender Fehler**
- der fälschlicherweise $V(s)$ durchführende Prozess ist abzubrechen!

\rightarrow allerdings fehlt dieses Merkmal, POSIX: *an error shall be returned* ☹️

¹¹Prozessumschaltung innerhalb von Betriebssystemen ist typischer Kandidat dafür: Ein anderer Prozess muss den kritischen Abschnitt verlassen!



Semaphor \mapsto POSIX

- die klassischen Semaphorprimitiven von Dijkstra sind direkt abbildbar auf **semantisch äquivalente Operationen** von POSIX:

```

1 #include <semaphore.h>
2
3 typedef struct semaphore {
4     sem_t sema;
5 } semaphore_t;
6
7 inline void P(semaphore_t *sema) {
8     sem_wait(&sema->sema);
9 }
10
11 inline void V(semaphore_t *sema) {
12     sem_post(&sema->sema);
13 }
```

42

Wert für *pshared*, der hier nur ungleich 0 sein sollte, damit der betreffende Semaphore auch von „Fäden“ anderer „Prozesse“ mitbenutzbar (*shared*) ist.

- nur die Initialisierung des POSIX-Semaphors gestaltet sich anders:

lock ■ `sem_init(&pipe->data.lock.sema, 42, 1)`

free ■ `sem_init(&pipe->free.sema, 42, TABLE_SIZE)`

full ■ `sem_init(&pipe->full.sema, 42, 0)`

- **Laufzeitinitialisierung** ist die Regel, nicht Übersetzungs- oder Bindezeit

