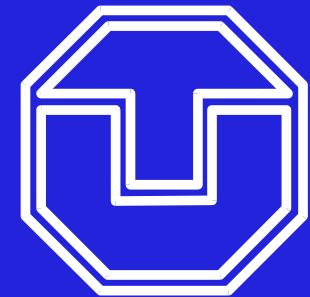


Threads

Betriebssysteme

Hermann Härtig
TU Dresden, WS 2014



Wegweiser

Einführung und Wiederholung

Implementieren mehrerer Threads
auf einem Rechner/Prozessor

Zusammenspiel/Kommunikation
mehrerer Threads

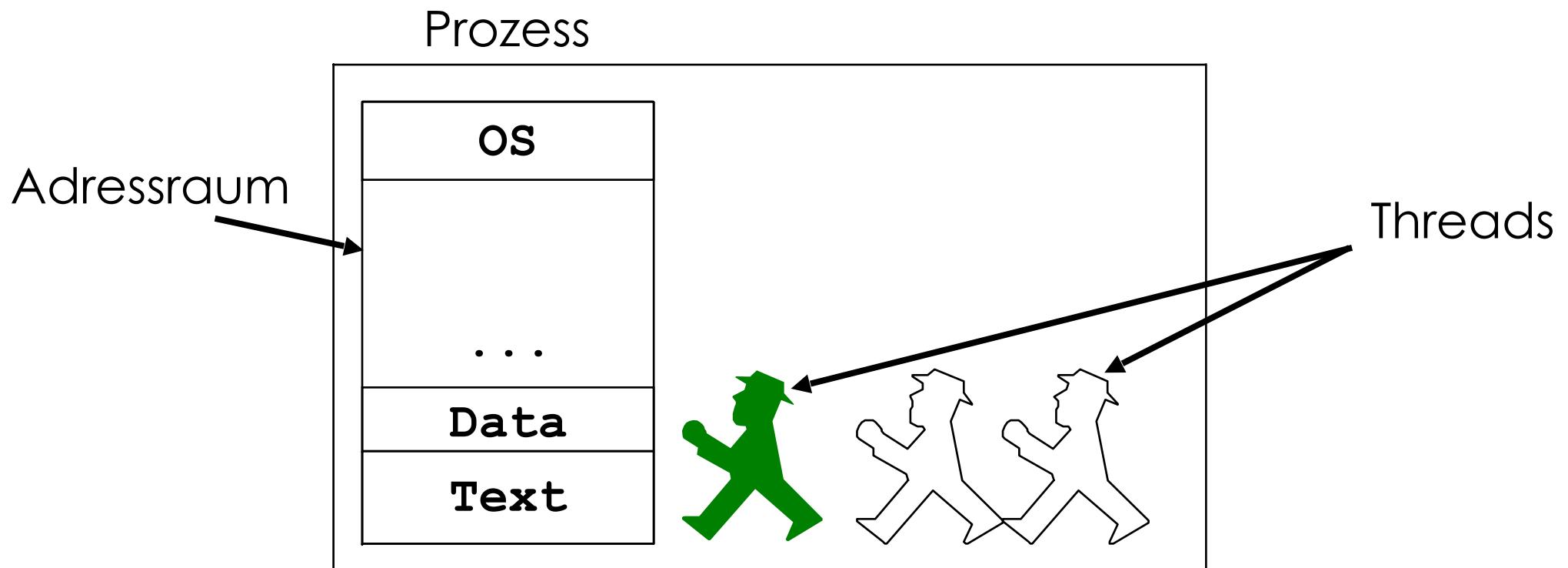
Scheduling

Definition: Thread

Eine selbständige

- ein sequentielles Programm ausführende
- zu anderen Threads parallel arbeitende
- von einem Betriebssystem zur Verfügung gestellte

Aktivität.

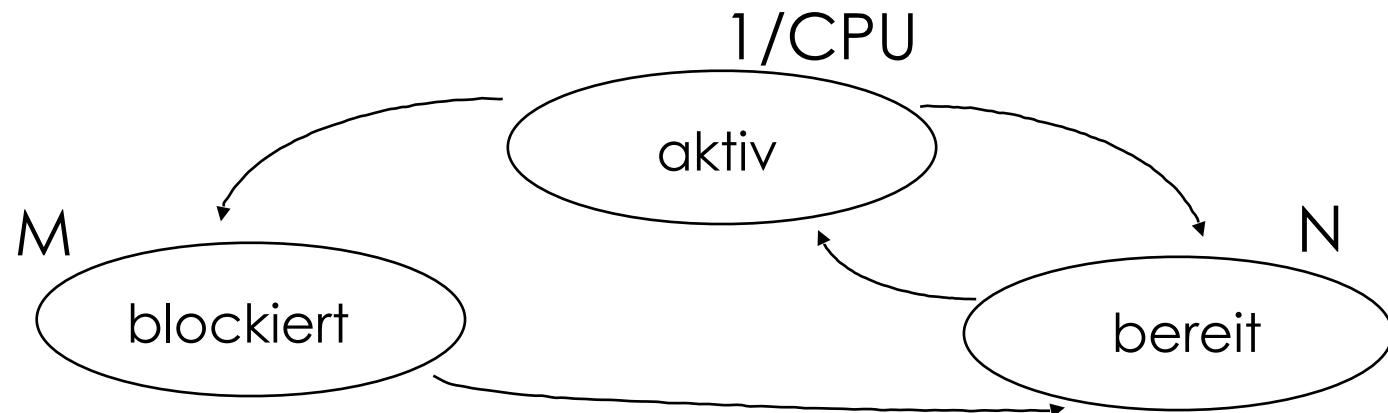


Notationen

- $P \parallel Q$
- **create(Prozedur, Stack);**
...
join(thread);
- **COBEGIN**
 P(Params); Q();
COEND

Thread-Zustände

- Threads können gerade auf der CPU ausgeführt werden: „aktiv“
- Threads können „blockiert“ sein: sie warten auf ein Ereignis (z. B. Botschaft, Freigabe eines Betriebsmittels), um weiterarbeiten zu können.
Laufen mehrere Threads auf einem Rechner, muss dann die CPU für andere Threads freigegeben werden.
- Threads können „bereit“ sein:
nicht „blockiert“, aber auch nicht „aktiv“



Wegweiser

Implementieren mehrerer Threads
auf einem Rechner/Prozessor

Vereinfachte Version:
„kooperative“ Threads

Umschaltungen an
beliebiger Stelle

- user mode + kernel mode
- Unterbrechungen

Zusammenspiel/Kommunikation
mehrerer Threads

Randbedingungen

- zu jeder Zeit ist höchstens ein Thread (pro CPU) aktiv
- ein aktiver Thread ist zu jedem Zeitpunkt genau einer CPU zugeordnet
- nur die bereiten Threads erhalten CPU (werden aktiv)
- „fair“: jeder Thread erhält angemessenen Anteil CPU-Zeit; kein Thread darf CPU für sich allein beanspruchen
- Wohlverhalten von Threads darf bei der Implementierung von Threads keine Voraussetzung sein
z. B.: **while (true) {bla();}** darf nicht dazu führen, dass andere Threads nie wieder „drankommen“

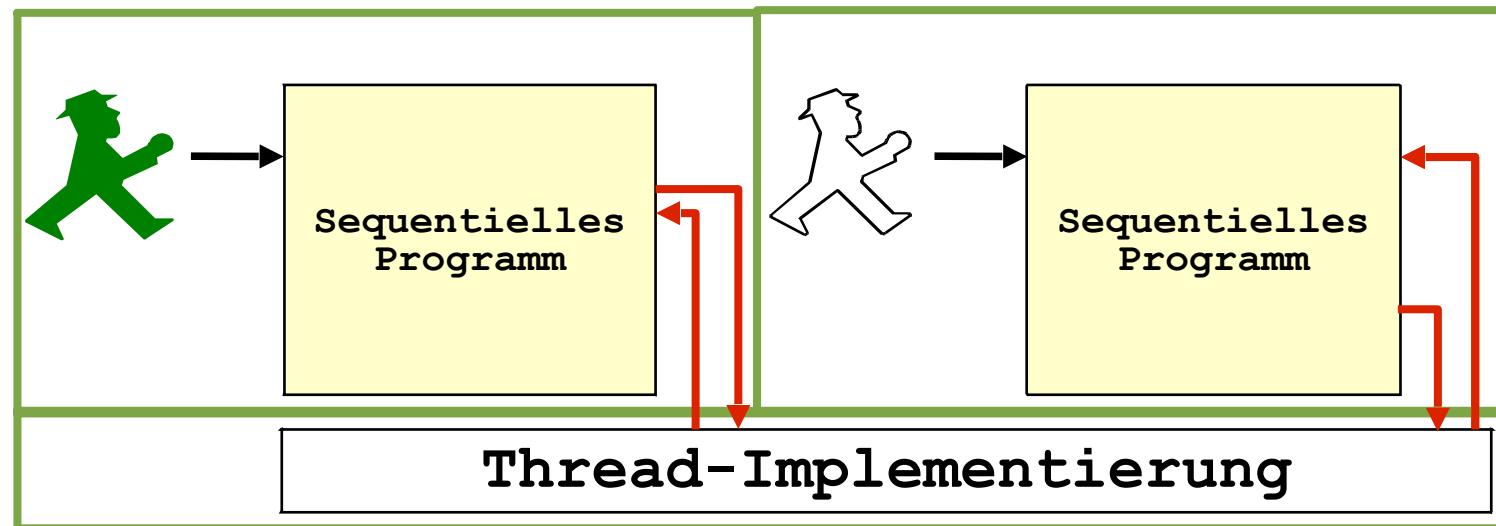
Kooperative vs. preemptive Umschaltung

Umschaltung zwischen kooperativen Threads

Alle Threads rufen zuverlässig in bestimmten Abständen eine Umschaltoperation der Thread-Implementierung auf

Umschaltung ohne Kooperation an beliebigen Stellen

Thread wird zur Umschaltung gezwungen - „preemptiert“



Beispiel

Langlaufender Thread

```
Thread1 {  
  
    Raytrace(Bildbereich[0]);  
  
    Raytrace(Bildbereich[1]);  
  
    Raytrace(Bildbereich[2]);  
  
    Raytrace(Bildbereich[3]);  
}
```

Periodischer Thread

```
Thread2 {  
  
    while (true) {  
  
        receive(mesg);  
        // blockiert Thread2  
        // bis zum Eintreffen  
        // der Nachricht;  
        // impliziert schedule  
  
        handle(mesg);  
    }  
}
```

Kooperative Umschaltung: Beispiel

Langlaufender Thread

```
Thread1 {  
  
    Raytrace(Bildbereich[0]);  
    schedule();  
  
    Raytrace(Bildbereich[1]);  
    schedule();  
  
    Raytrace(Bildbereich[2]);  
    schedule();  
  
    Raytrace(Bildbereich[3]);  
    schedule();  
}
```

Periodischer Thread

```
Thread2 {  
  
    while (true) {  
  
        receive(mesg);  
        // blockiert Thread2  
        // bis zum Eintreffen  
        // der Nachricht;  
        // impliziert schedule  
  
        handle(mesg);  
    }  
}
```

Preemptive Umschaltung: Beispiel

Langlaufender Thread

```
Thread1 {  
  
    Raytrace(Bildbereich[0]);  
  
    Raytr ...   
    // durch Betriebssystem  
    // erzwungene Umschaltung  
    // weil Rechenzeit zu  
    // Ende oder wichtigerer  
    // Thread bereit wird;  
    // später Fortsetzung an  
    // alter Stelle  
    ... ace(Bildbereich[1]);  
  
    Raytrace(Bildbereich[2]);  
    Raytrace(Bildbereich[3]);  
}
```

Periodischer Thread

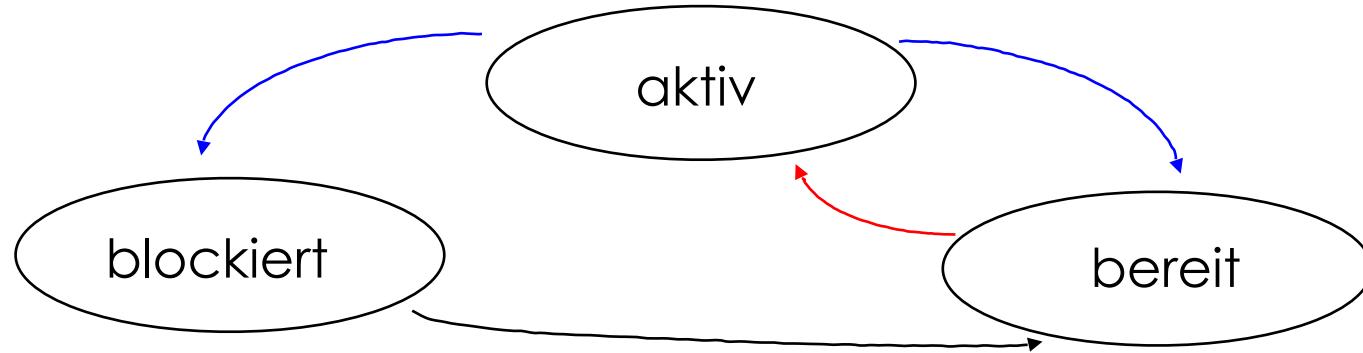
```
Thread2 {  
  
    while (true) {  
  
        receive(mesg);  
        // blockiert Thread2  
        // bis zum Eintreffen  
        // der Nachricht;  
        // impliziert schedule  
  
        handle(mesg);  
    }  
}
```

Umschaltmechanismen

Ziel-Thread = schedule() switch_to(Ziel-Thread)

- Auswahl eines bereiten Threads, falls Ziel-Thread unbekannt
- ruft **switch_to** auf, um zum ausgewählten Thread umzuschalten
- wird direkt aufgerufen, wenn Ziel-Thread bekannt
- schaltet vom aktiven Thread zum Ziel-Thread um
- wenn ein Thread wieder aktiv wird, wird er an der Stelle fortgesetzt, an der von ihm weggeschaltet wurde

Zustandsänderung bei Umschaltung



- aktiver Thread ändert Zustand auf
 - blockiert: wartet auf ein Ereignis (z. B. Nachricht)
 - bereit: Rechenzeit zu Ende oder wichtigerer Thread ist *bereit* geworden
- danach Aufruf der Funktion: **switch_to(Ziel-Thread)**
- Ziel-Thread ändert Zustand von *bereit* auf *aktiv*

Bewertung der kooperativen Umschaltung

- Nicht kooperierende Threads können System lahm legen
- Sehr aufwändig, Umschaltstellen im Vorhinein festzulegen
- heute sehr geringe Bedeutung, praktisch keine mehr in Betriebssystemen, Echtzeitsystemen, ...

Zwischenform (**veraltet**)

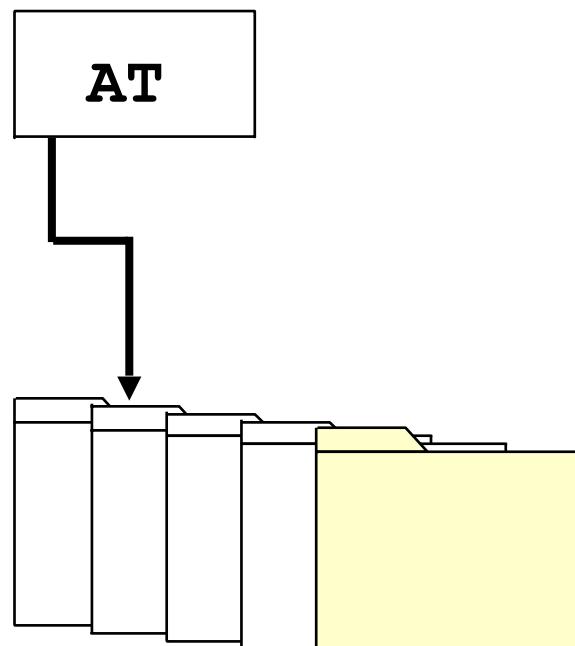
- Threads im Betriebssystemkern sind nicht preemptierbar, man vertraut darauf, dass Kern-Konstrukteure `switch_to()` einfügen.
- Threads, die Benutzerprogramme ausführen, sind jederzeit preemptierbar.

Betriebsmittel eines Threads

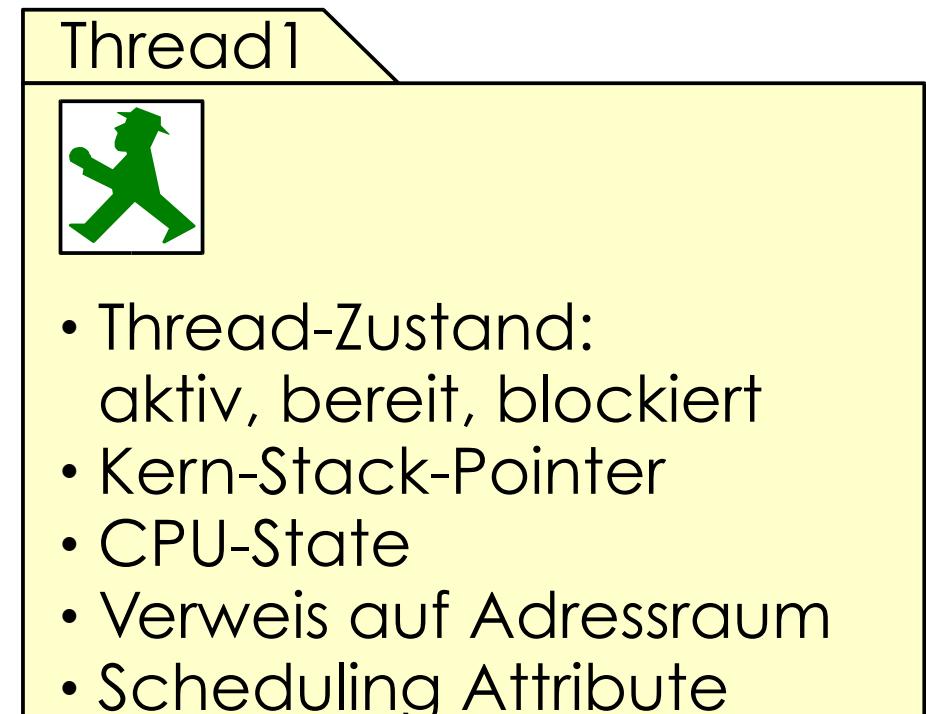
- Kern-Stack
 - CPU State: CPU-Register, FPU-Register
 - ein Nutzer eines (nicht kooperativen) Thread-Systems muss sich darauf verlassen können, dass nicht ein anderer Thread einen Teil seiner Register zerstört hat
 - Thread-Zustand (aktiv, bereit, blockiert)
 - Verweis auf Adressraum
 - Scheduling-Attribute
- **Thread Control Block (TCB) – im Speicher**
zentrale Struktur des Kerns zur Verwaltung eines Threads
(in den folgenden Graphiken lassen wir „Kern-Stack“ weg)

Thread Control Block (TCB) und TCB-Tabelle

- TCB-Tabelle (**TCBTAB**)
- aktiver Thread (**AT**)
globale Variable der Thread-Implementierung



Thread Control Block



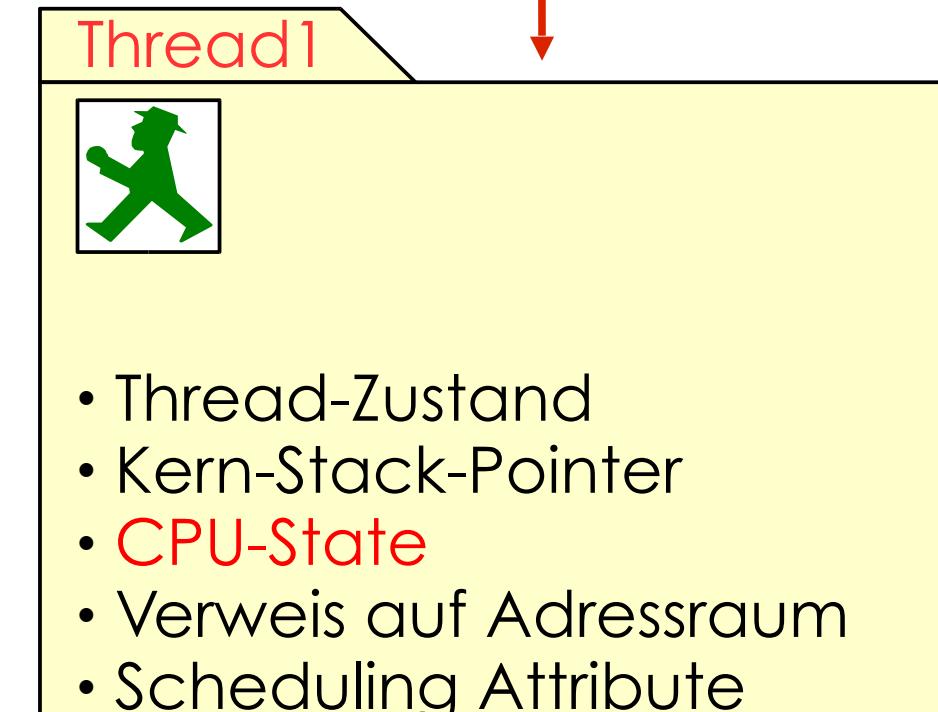
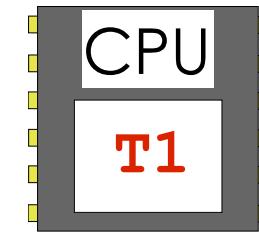
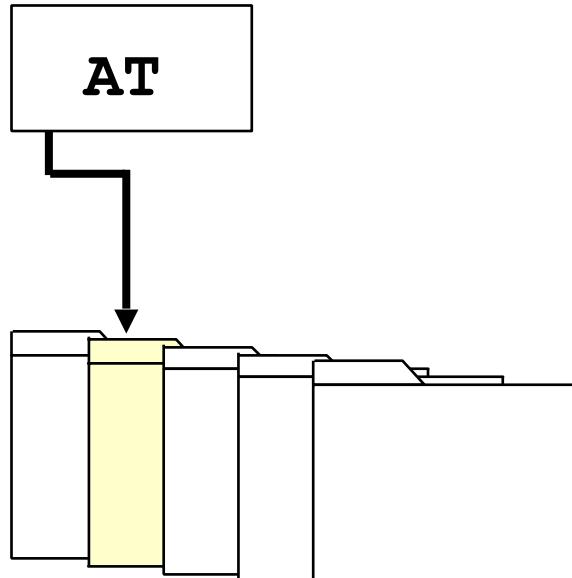
Thread Control Block (TCB) und TCB-Tabelle

Im Folgenden:

- **TCBTAB [A]** Eintrag in der TCB-Tabelle für Thread A
 - **AT** aktiver Thread
 - **ZT** Ziel-Thread
 - **TCBTAB [AT]** „aktueller TCB“
-
- **store_CPU_state** speichert Register in aktuellen TCB
 - **load_CPU_state** restauriert Register aus aktuellem TCB
-
- **SP** Stack Pointer – Zeiger an die aktuelle Position im Stack
 - **PC** Program Counter –
Zeiger auf den nächsten auszuführenden Befehl

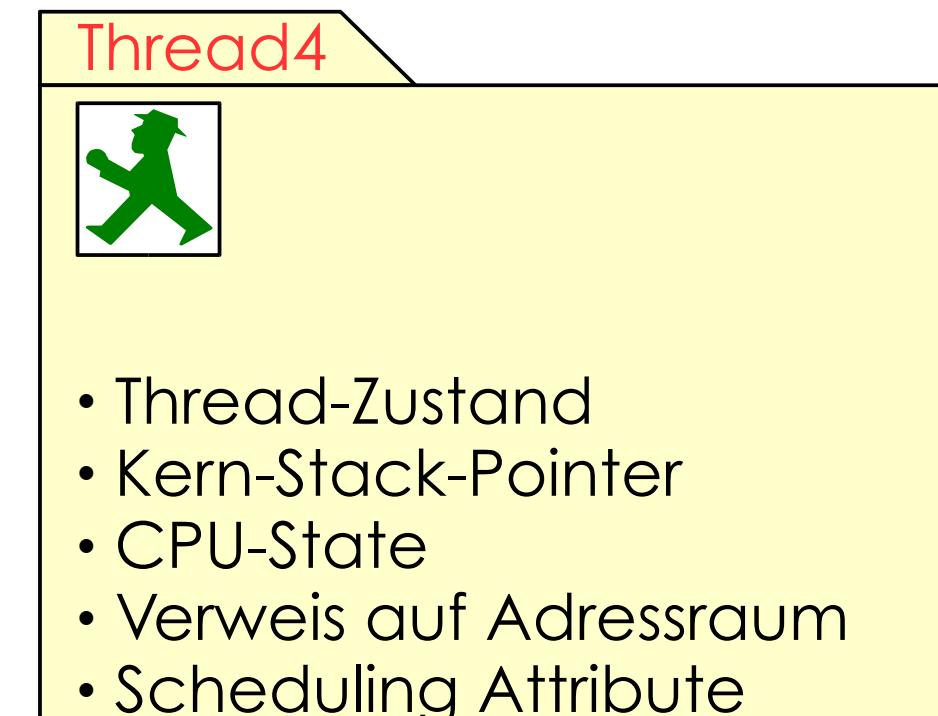
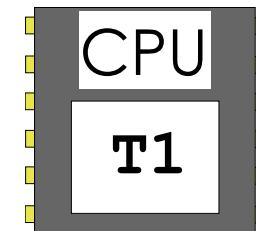
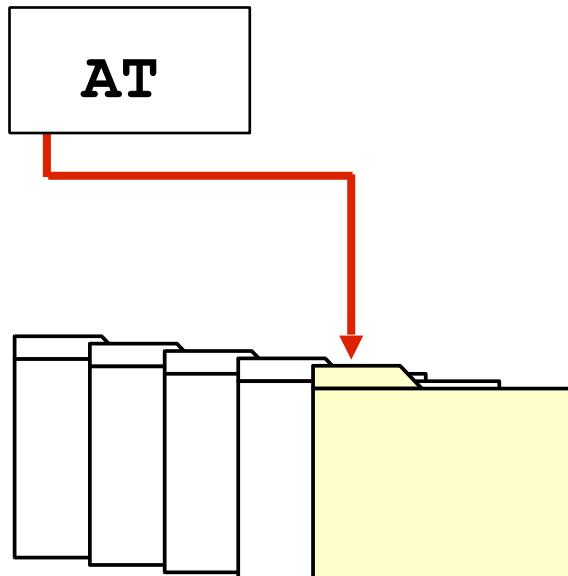
Thread-Umschaltung

```
switch_to(ZT)
{
    store_CPU_state();
    TCBTAB[AT].SP = SP;
    AT = ZT;
    SP = TCBTAB[AT].SP;
    load_CPU_state();
}
```



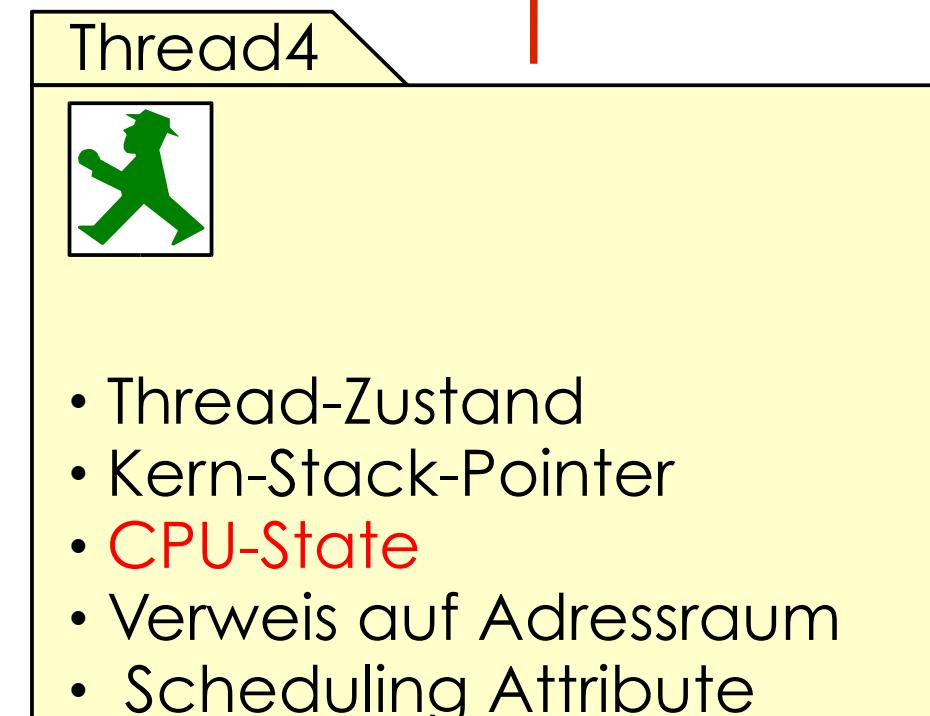
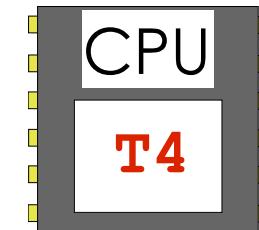
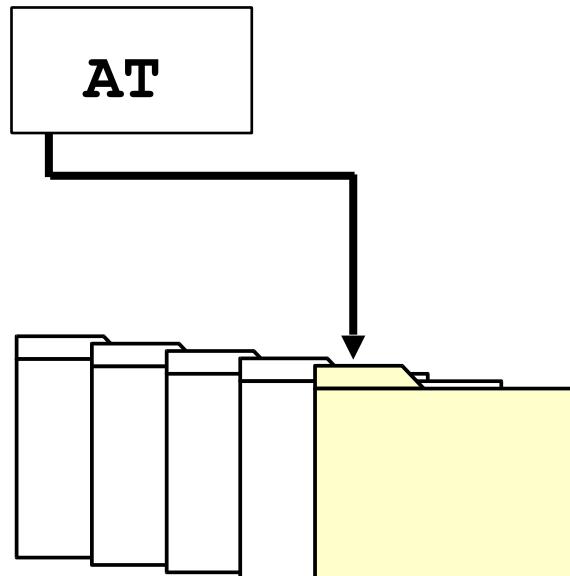
Thread-Umschaltung

```
switch_to(ZT)
{
    store_CPU_state();
    TCBTAB[AT].SP = SP;
    AT = ZT;
    SP = TCBTAB[AT].SP;
    load_CPU_state();
}
```



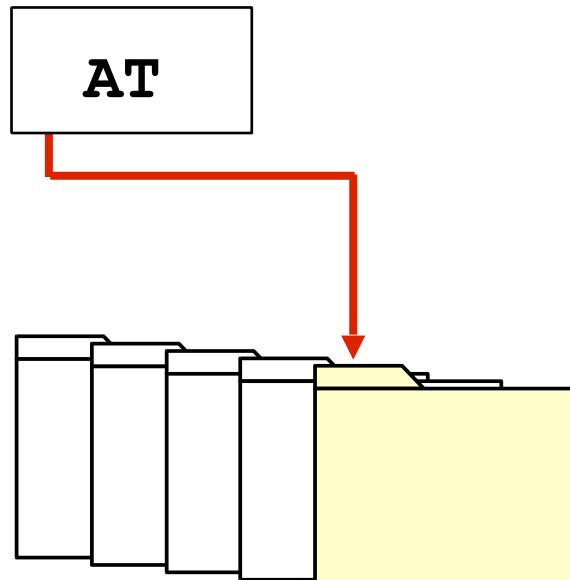
Thread-Umschaltung

```
switch_to(ZT)
{
    store_CPU_state();
    TCBTAB[AT].SP = SP;
    AT = ZT;
    SP = TCBTAB[AT].SP;
    load_CPU_state();
}
```



Thread-Erzeugung

```
switch_to(Z,NT)
{
    store_CPU_state();
    TTAB[AT].Zustand = Z;
    TTAB[AT].SP = SP;
    AT = NT;           ←
    SP = TTAB[AT].SP;
    load_CPU_state();
}
```



Umschaltstelle

- alle nicht „aktiven“ Threads stehen im Kern an dieser Umschaltstelle
- neuer Thread:
 - finde freien TCB
 - initiale Register des Threads werden analog zu `store_CPU_state()` in TCB gespeichert
 - Ausführung des neuen Threads beginnt an dieser Umschaltstelle

Ausblick: Scheduling

Auswahl des nächsten aktiven Threads aus der Menge der bereiten Threads

- zu bestimmten Punkten (Zeit, Ereignis)
 - nach einem bestimmten Verfahren und einer Metrik für die Wichtigkeit jedes Threads (z. B. Priorität)
- Mehr dazu später in der Vorlesung

Wegweiser

Implementieren mehrerer Threads
auf einem Rechner/Prozessor

Vereinfachte Version:
„kooperative“ Threads

Umschaltungen an
beliebiger Stelle

- user mode + kernel mode
- Unterbrechungen

Zusammenspiel/Kommunikation
mehrerer Threads

Wiederholung RA: Unterbrechungen

Unterbrechungen

- asynchron: Interrupts
- synchron: Exceptions

unterbrechen den Ablauf eines aktiven Threads an beliebiger Stelle

Auslöser von Interrupts

- E/A-Geräte – melden Erledigung asynchroner E/A-Aufträge
- Uhren (spezielle E/A-Geräte)

Auslöser von Exceptions

- Fehler bei Instruktionen (Division durch 0 etc.)
- Seitenfehler und Schutzfehler (ausgelöst durch MMU)
- explizites Auslösen – Systemaufrufe (Trap)

Ablauf von HW-Interrupts

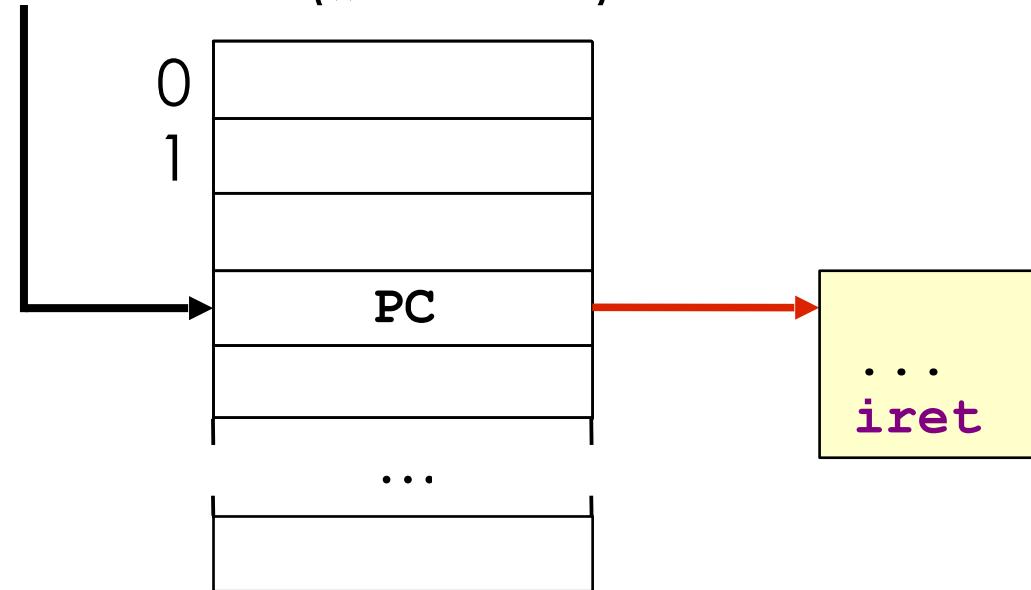
- Gerätesteuerung (Controller) löst Unterbrechung aus
 - CPU erkennt Auftreten von Interrupts zwischen Befehlen
 - CPU schaltet auf Kern-Modus und Kern-Stack des aktiven Threads um und rettet dorthin:
 - User-Stack-Pointer, User-PC, User-Flags, ...
 - CPU lädt Kern-PC aus IDT (-> nächste Folie)
- ➡ Fortsetzung per SW im BS-Kern
- IRET: restauriert Modus, User-Stack-Pointer, User-PC, User-Flags vom aktuellen Kern-Stack

Mehr zu Unterbrechungen (1)

Gesteuert durch eine Unterbrechungstabelle
(bei x86 „IDT“ - interrupt descriptor table)

- wird von der Unterbrechungshardware interpretiert
- ordnet jeder Unterbrechungsquelle eine Funktion zu

Unterbrechungsnummer („vector“)



Mehr zu Unterbrechungen (2)

Erfordernisse für Unterbrechungen

- Unterbrechungsprioritäten
 - legen fest, welche Unterbrechung welche Unterbrechungsbehandlung unterbrechen darf
- Sperren und Ent sperren von Unterbrechungen

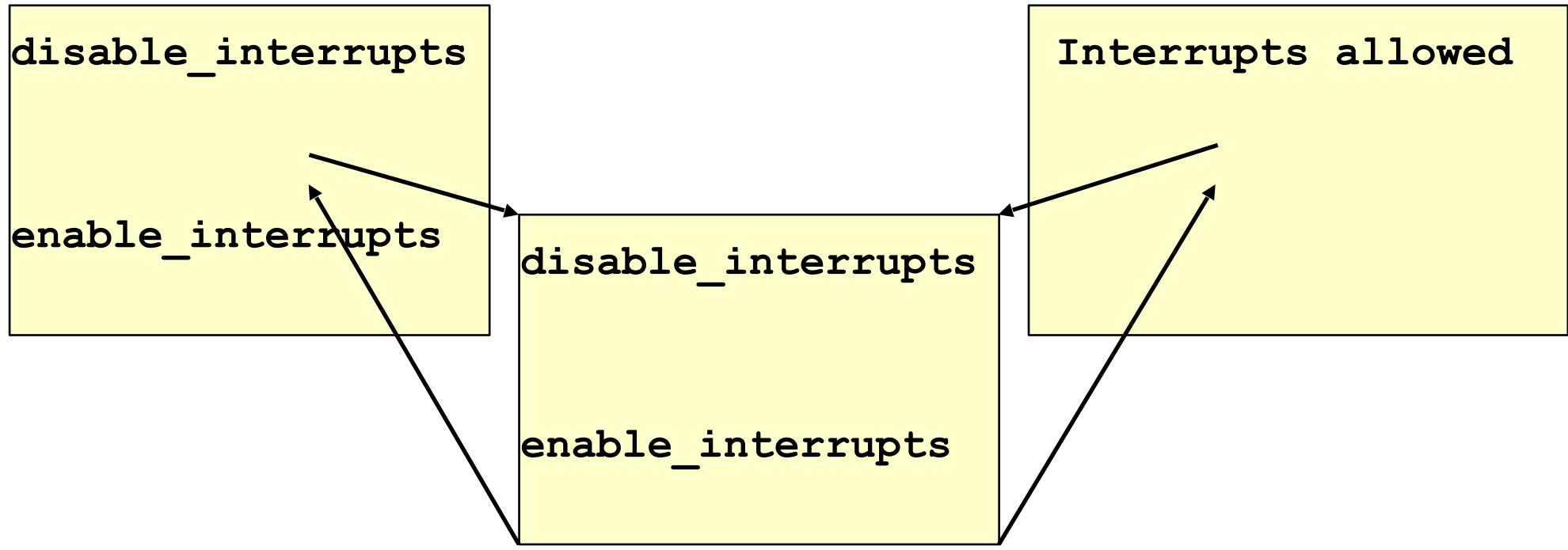
Steuerung: Flag in Prozessor-Steuer-Register (x86: „flags“)

special instructions:

cli	„clear interrupt“	disallow interrupts
sti	„set interrupt“	allow interrupts

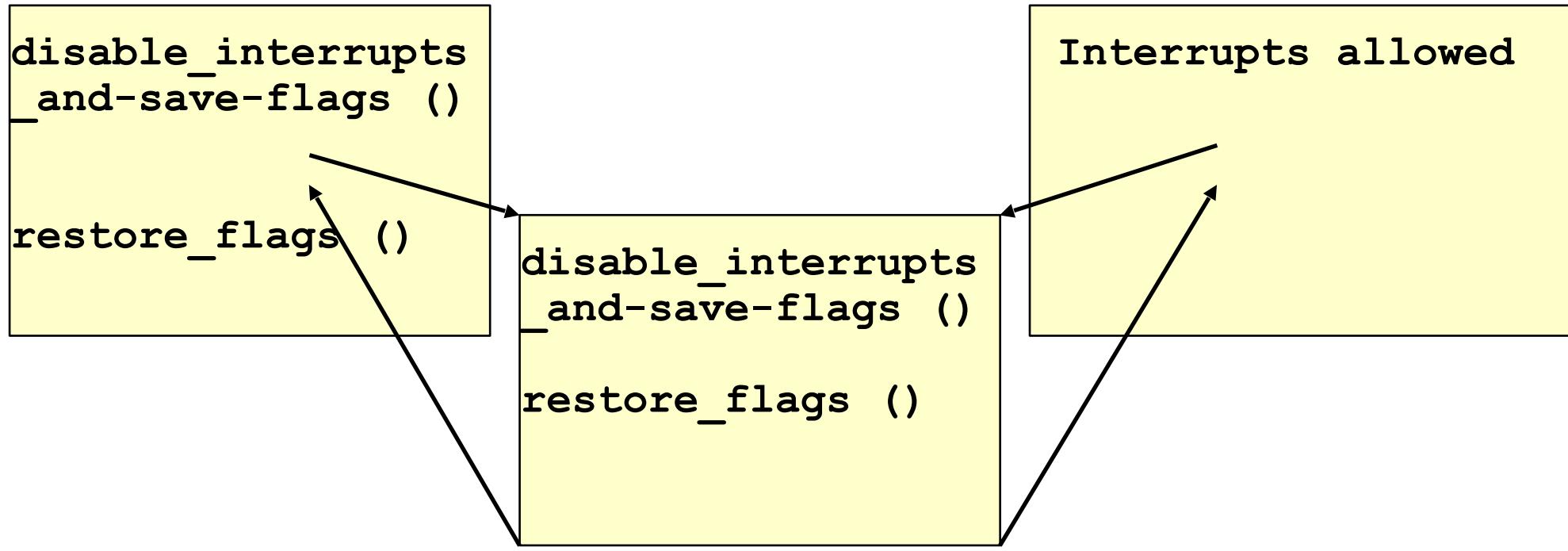
auch per load/store Instruktionen: push_flags/pop_flags

Sperren von Unterbrechungen (2)



```
disable_interrupts () {  
    cli //löscht Interrupt-Enabled-Flag in Flags  
}  
  
enable_interrupts () {  
    sti //setzt Interrupt-Enabled-Flag in Flags  
}
```

Sperren von Unterbrechungen (3)



```
disable_interrupts_and-save-flags () {  
    pushf //legt Inhalt von Flags auf dem Keller ab  
    cli   //löscht Interrupt-Enabled-Flag in Flags  
}  
  
restore_flags () {  
    popf //restauriert altes Prozessorstatuswort (Flags)  
}
```

Problem

Ein „unkooperativer“ Thread könnte immer noch die Umschaltung verhindern, indem er alle Unterbrechungen sperrt!

```
cli  
while (true);
```

Lösung des Problems

- Unterscheidung zwischen Kern- und User-Modus
- Sperren von Unterbrechungen ist nur im Kern-Modus erlaubt
Annahme: BS-Kern sorgfältig konstruiert

RA: Privilegierungsstufen (CPU-Modi)

CPU-Modi

- Kern-Modus: alles ist erlaubt
- Nutzer-Modus: bestimmte Operationen werden unterbunden z. B. das Sperren von Unterbrechungen

Umschalten zwischen den Modi

- eine spezielle Instruktion löst eine Exception (Trap) aus
- **ein** fester Einsprungpunkt im Kern pro Interrupt/Exception-Vektor, dahinter Verteilung auf die verschiedenen Systemaufrufe
- Unterbrechung erzwingt diese Umschaltung
 - manche CPU haben mehr als zwei Privilegstufen, z. B. IA32 hat 4 „Ringe“
 - Notwendig: mindestens zwei unterschiedlich privilegierte Modi

Preemptives (nicht kooperatives) Scheduling

Hardware-seitig

- Umschaltung in Kern
- rette PC, Flags, ... auf den Kern-Stack des unterbrochenen Threads

im Kern

```
interrupt_handler()
{
    if (io_pending) {
        send_message (io_thread);
        // thread ändert Zustand von
        // „aktiv“ nach „bereit“
        switch_to (io_thread);
        // Ausführung wird hier
        // fortgesetzt, wenn auf diesen
        // Thread zurückgeschaltet wird
    }
    schedule;
    iret    // back to user mode
}
```

iret: Wiederherstellen von Modus, PC, Flags, ...
• (springt zurück in User)

Wegweiser

Zusammenspiel/Kommunikation
mehrerer Threads

Nutzung gemeinsamen Speichers

- race conditions
- Kritischer Abschnitt

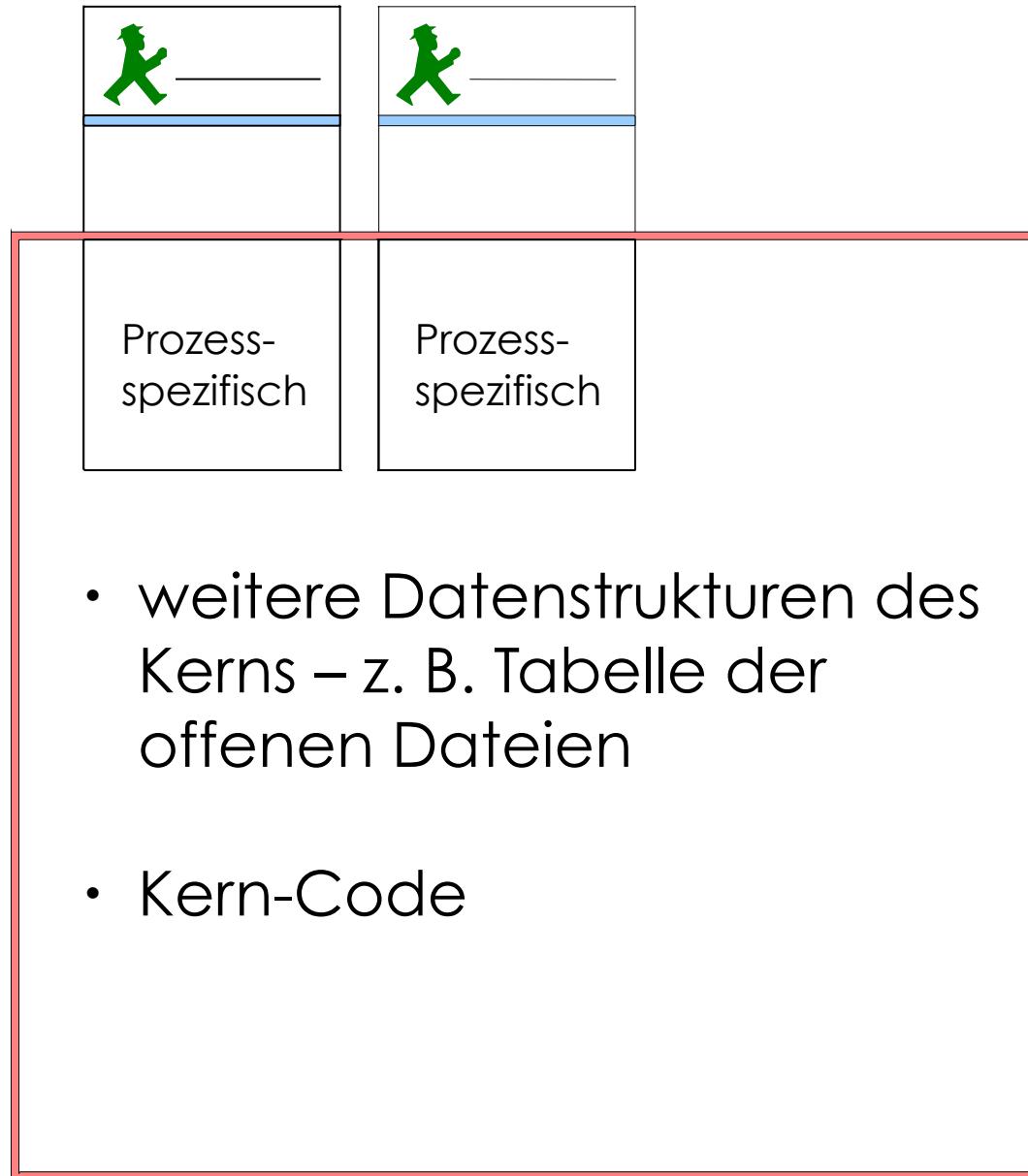
Die Lösung: Wechselseitiger Ausschluss
und dessen Durchsetzung

- mit/ohne HW-Unterstützung
- im Ein-/Mehrprozessor-Fall
- mit/ohne busy waiting

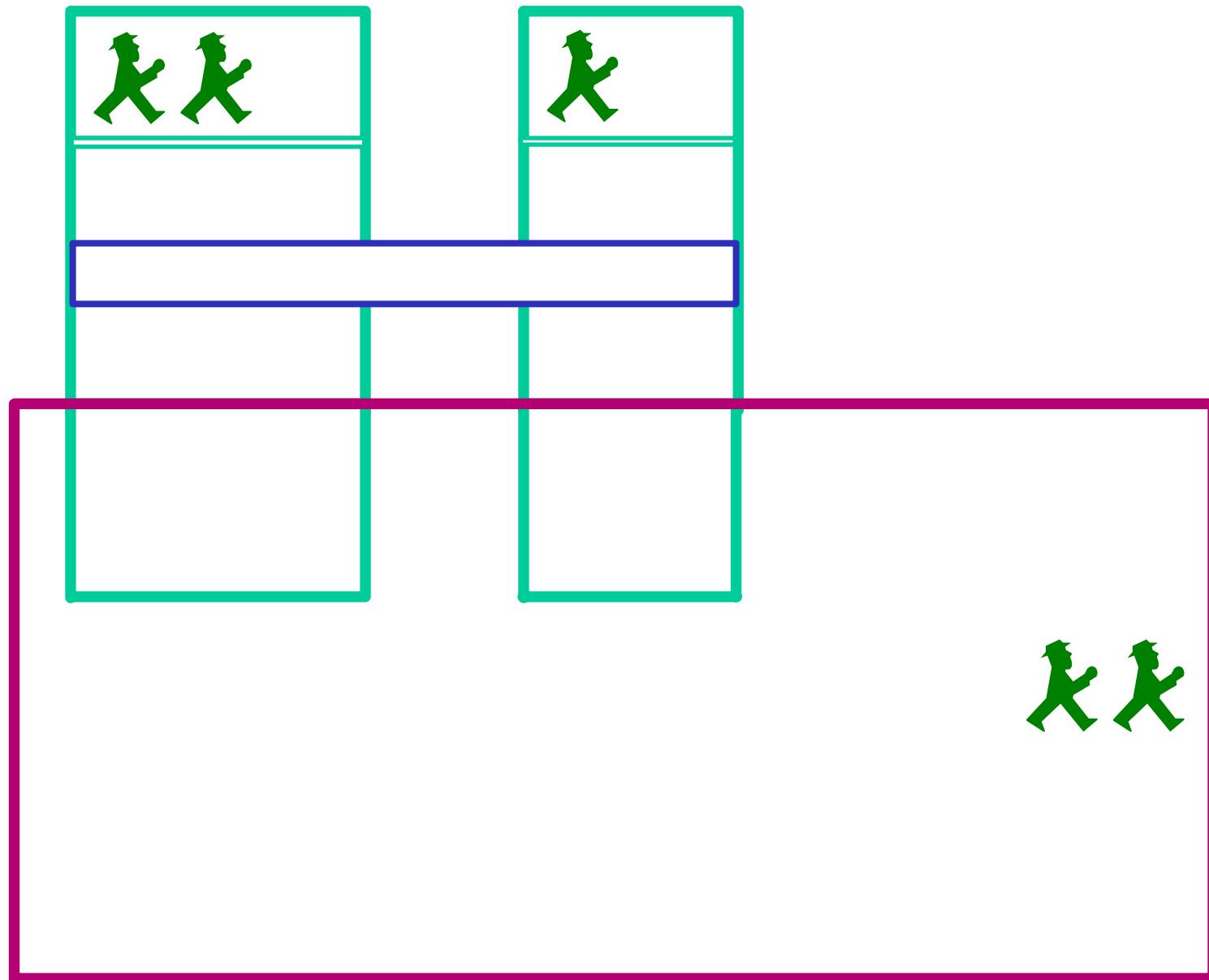
Grundsatz

**Beim Einsatz paralleler Threads dürfen
keine Annahmen über die
relative Ablaufgeschwindigkeit von
Threads gemacht werden.**

Kern-Adressraum

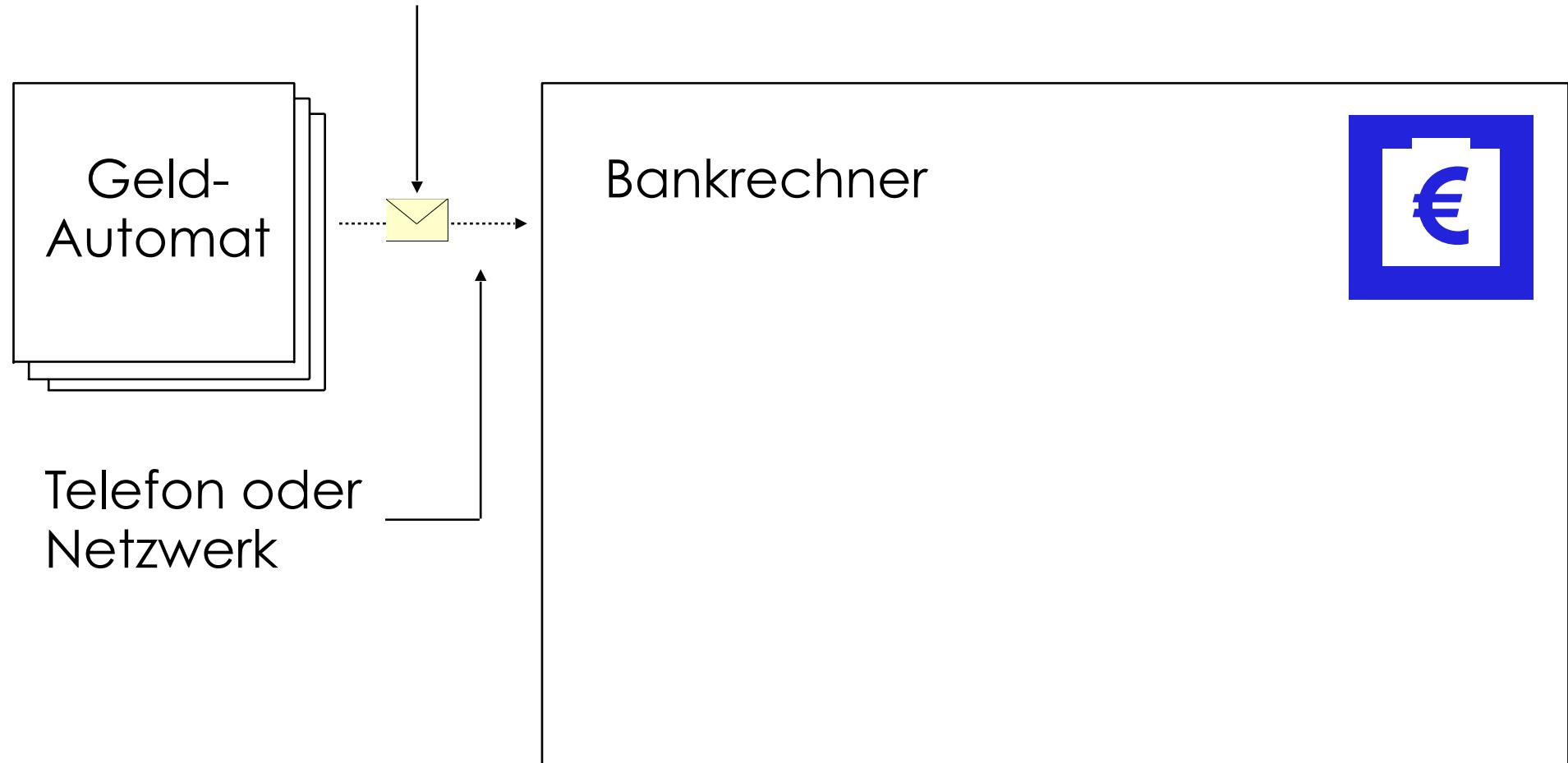


Kommunikation via “Shared Memory”



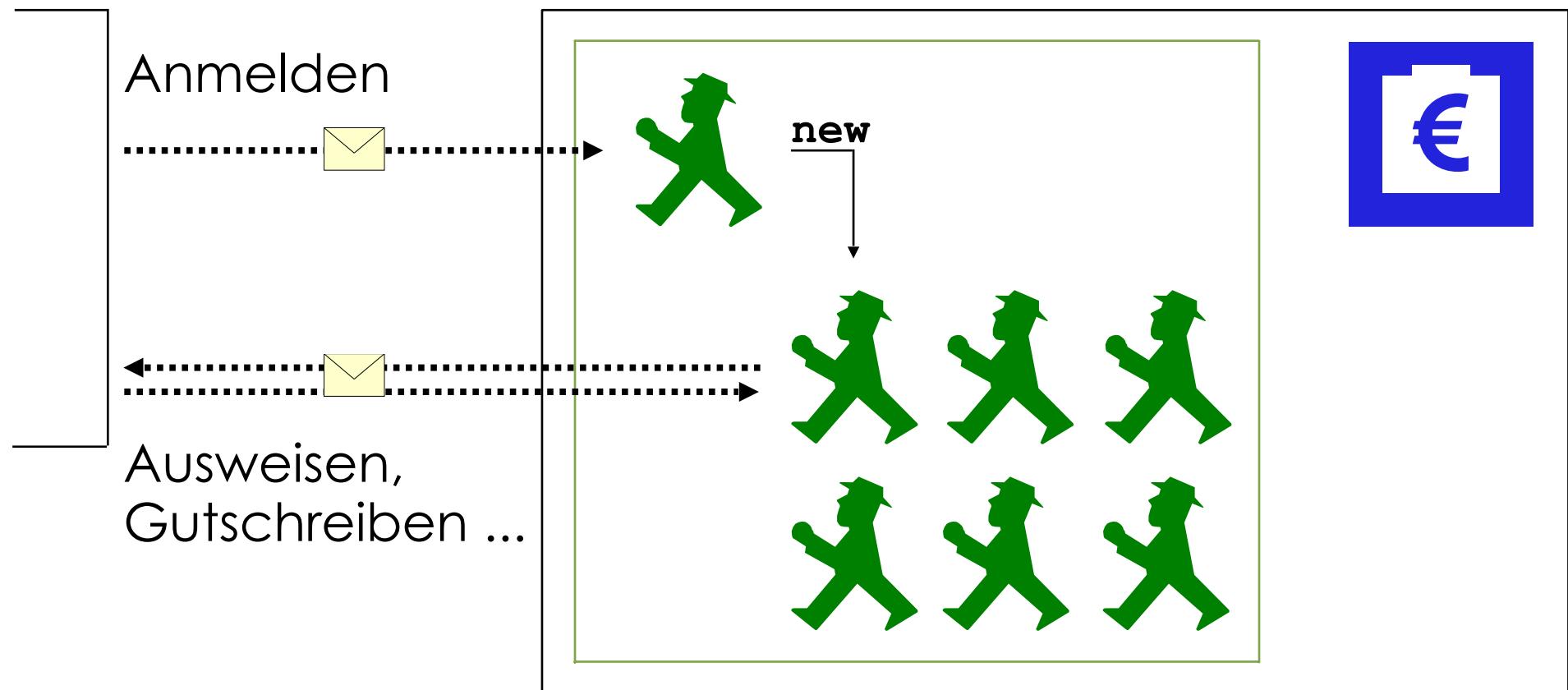
Beispiel Geldautomat

Anmelden, ausweisen, abheben, einzahlen, ...



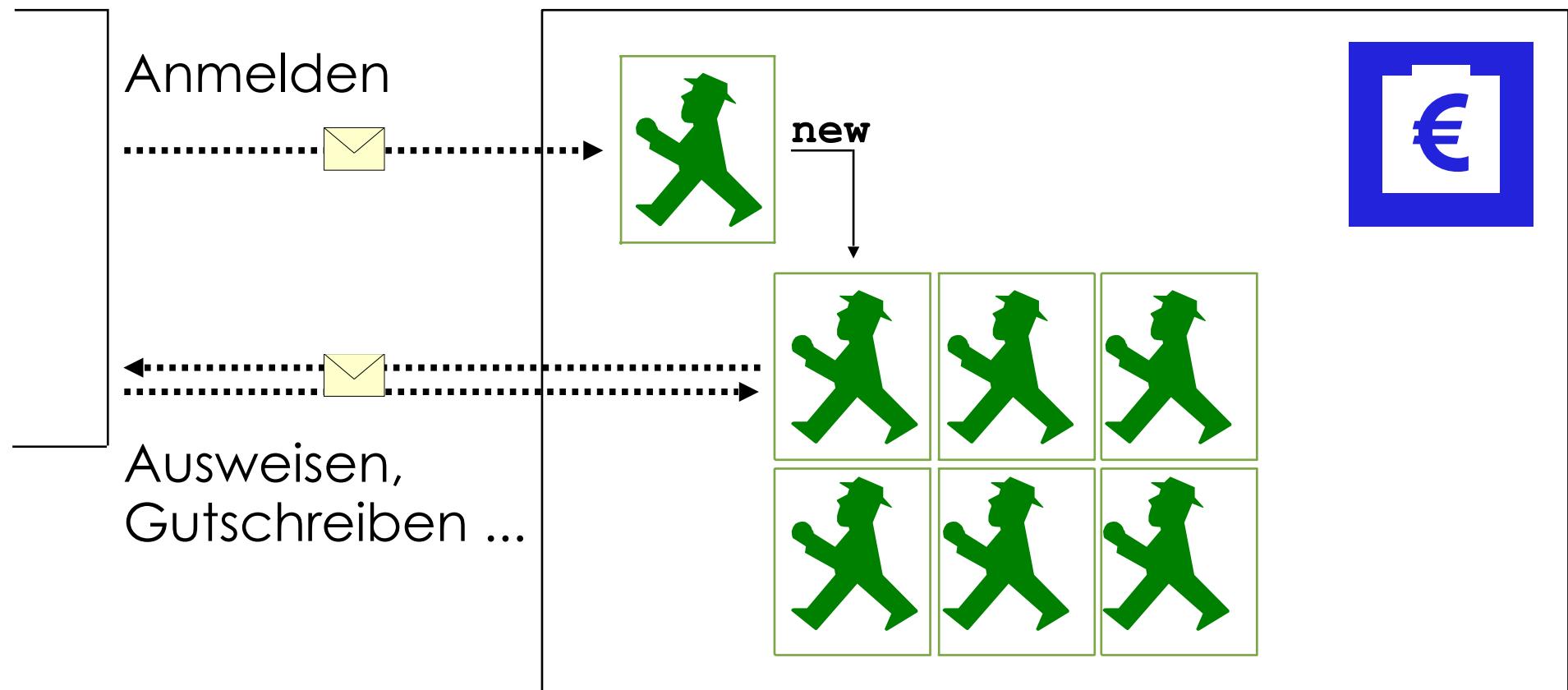
(grob nach Nichols, Buttler, Farrell)

Thread-Struktur



Erzeuge Arbeits-Thread

Oder mit Prozessen



Erzeuge Arbeits-Prozess

Wegweiser

Zusammenspiel/Kommunikation
mehrerer Threads

Nutzung gemeinsamen Speichers

- race conditions
- Kritischer Abschnitt

Die Lösung: Wechselseitiger Ausschluss
und dessen Durchsetzung

- mit/ohne HW-Unterstützung
- im Ein-/Mehrprozessor-Fall
- mit/ohne busy waiting

Kritischer Abschnitt

Beispiel: Geld abbuchen

- Problem:
Wettkämpfe zwischen den Threads
„race conditions“
- Den Programmteil, in dem auf gemeinsamem Speicher gearbeitet wird, nennt man „Kritischer Abschnitt“

```
int Kontostand;  
//Variable im gemeinsamen  
//Speicher  
  
bool abbuchen(int Betrag) {  
  
    if (Betrag <= Kontostand) {  
  
        Kontostand -= Betrag;  
        return true;  
  
    } else return false;  
}
```

Beispiel für einen möglichen Ablauf

```
Kontostand = 20;  
COBEGIN  
    T1: abbuchen(1);  
    T2: abbuchen(20);  
COEND
```

T1:

...

T2:

...



Beispiel für einen möglichen Ablauf

```
Kontostand = 20;  
COBEGIN  
    T1: abbuchen(1);  
    T2: abbuchen(20);  
COEND
```

```
if (Betrag <= Kontostand) {  
    Kontostand -= Betrag;  
    return true;  
} else return false;
```

```
if (Betrag <= Kontostand) {  
    Kontostand -= Betrag;  
    return true;  
} else return false;
```

→ Resultat: T1 darf abbuchen, T2 nicht, **Kontostand == 19**

Mögliche Ergebnisse

```
Kontostand = 20;  
COBEGIN  
    T1: abbuchen(1);  
    T2: abbuchen(20);  
COEND
```

	Kontostand	Erfolg T1	Erfolg T2
1	19	True	False
2			
3			
4			
5			

Variante 2

```
Kontostand = 20;  
COBEGIN  
    T1: abbuchen(1);  
    T2: abbuchen(20);  
COEND
```

```
if (Betrag <= Kontostand) {
```

```
if (Betrag <= Kontostand) {  
    Kontostand -= Betrag;  
    return true;  
} else return false;
```

```
Kontostand -= Betrag;  
return true;  
} else return false;
```

→ Resultat: T1 und T2 buchen ab, **Kontostand == -1**

Subtraktion unter der Lupe

Hochsprache

```
int Kontostand;  
//Variable im gemeinsamen  
//Speicher  
  
bool abbuchen(int Betrag) {  
  
    if (Betrag <= Kontostand) {  
  
        Kontostand -= Betrag;  
  
        return true;  
  
    } else return false;  
}
```

Maschinensprache

```
load    R, Kontostand  
sub     R, Betrag  
store   R, Kontostand
```

Variante 3 – Die kundenfreundliche Bank

T1 : abbuchen (1) ;

load R, Kontostand

sub R, Betrag
store R, Kontostand

T2 : abbuchen (20) ;

load R, Kontostand
sub R, Betrag
store R, Kontostand

→ Resultat: T1 und T2 buchen ab, **Kontostand == 19**