

BETRIEBSSYSTEME UND SICHERHEIT

mit Material von Olaf Spinczyk,
Universität Osnabrück

Prozesse und Threads

<https://tud.de/inf/os/studium/vorlesungen-bs>

HORST SCHIRMEIER

Inhalt

- Wiederholung
- Prozesse konkret: UNIX-Prozessmodell
 - *Shells* und E/A
 - UNIX-Philosophie
 - Programmentwicklung
 - Prozesserzeugung
 - Prozesszustände
- Leichtgewichtige Prozessmodelle
 - „Gewicht“ von Prozessen
 - Leicht- und federgewichtige Prozesse
- Systeme mit leichtgewichtigen Prozessen
 - Windows
 - Linux

Silberschatz, Kap. ...
3.1-3.3: Process Concept
21.1, 21.4: Linux

Tanenbaum, Kap. ...
2.1: Prozesse
10.1-10.3: UNIX u. Linux

Silberschatz, Kap. ...
4: Threads

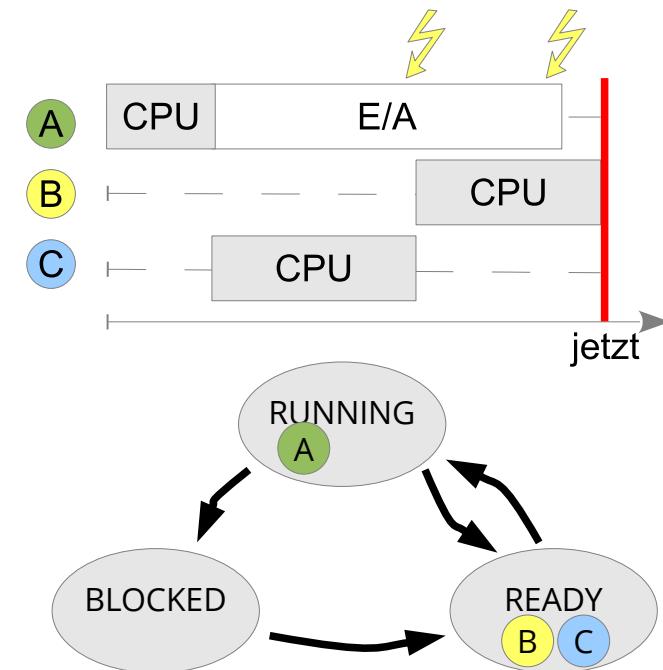
Tanenbaum, Kap. ...
2.2: Threads

Inhalt

- **Wiederholung**
- Prozesse konkret: UNIX-Prozessmodell
 - Shells und E/A
 - UNIX-Philosophie
 - Programmentwicklung
 - Prozesserzeugung
 - Prozesszustände
- Leichtgewichtige Prozessmodelle
 - „Gewicht“ von Prozessen
 - Leicht- und federgewichtige Prozesse
- Systeme mit leichtgewichtigen Prozessen
 - Windows
 - Linux

Wiederholung: Prozesse ...

- sind „**Programme in Ausführung**“
 - Dynamisch, nicht statisch
 - Abwechselnde Folge von „CPU-Stößen“ und „E/A-Stößen“
- benötigen „Betriebsmittel“ des Rechners
 - CPU, Speicher, E/A-Geräte
- haben einen Zustand
 - READY, RUNNING, BLOCKED
- werden **konzeptionell** als unabhängige, nebenläufige Kontrollflüsse betrachtet
- unterliegen der Kontrolle des Betriebssystems
 - Betriebsmittel-Zuteilung
 - Betriebsmittel-Entzug



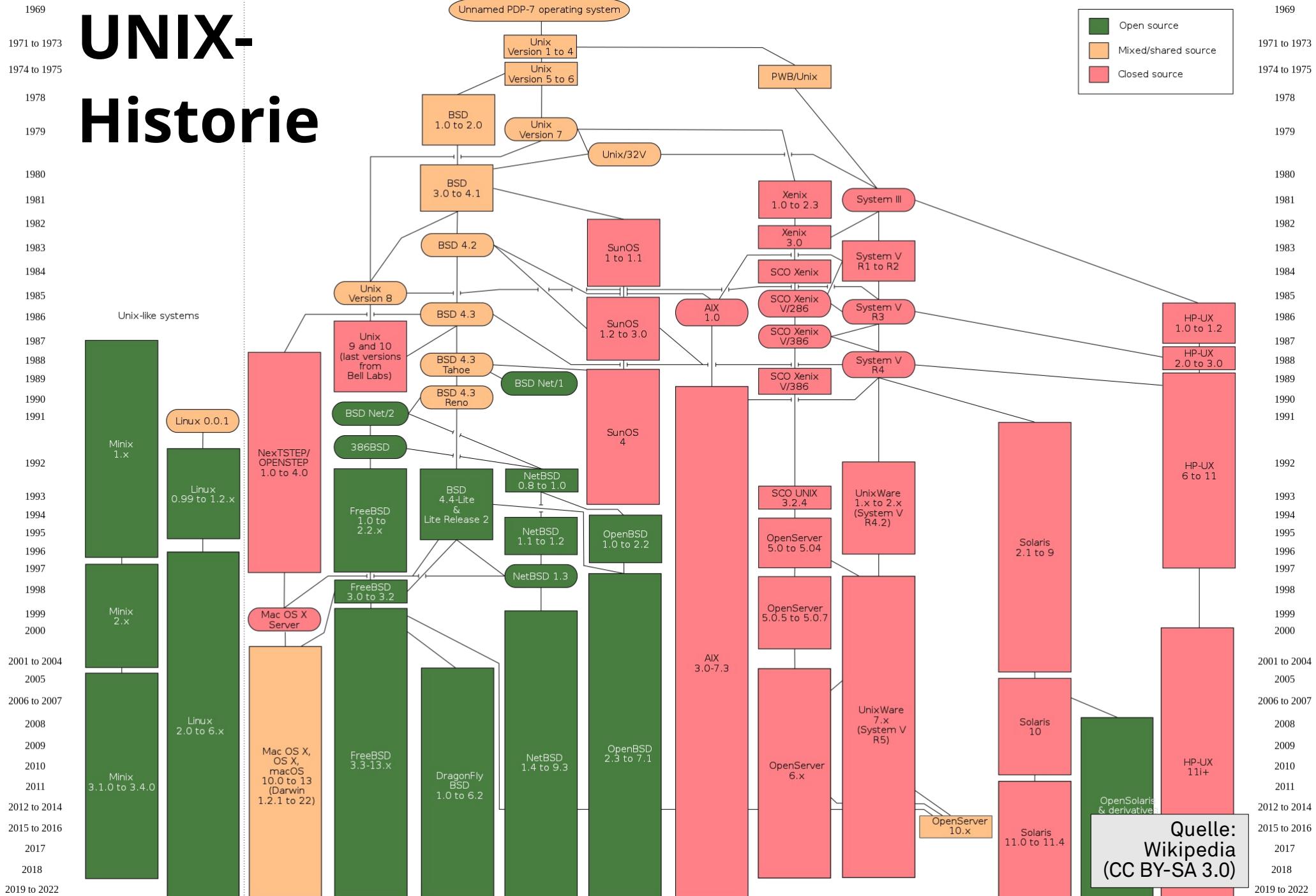
Inhalt

- Wiederholung
- **Prozesse konkret: UNIX-Prozessmodell**
 - Shells und E/A
 - UNIX-Philosophie
 - Programmentwicklung
 - Prozesserzeugung
 - Prozesszustände
- Leichtgewichtige Prozessmodelle
 - „Gewicht“ von Prozessen
 - Leicht- und federgewichtige Prozesse
- Systeme mit leichtgewichtigen Prozessen
 - Windows
 - Linux

UNIX (K. Thompson, D. Ritchie, 1968)

- Eine lange Geschichte ...
- Ursprung: Bell Labs
 - Alternative zu „Multics“
- Version 1 entstand auf einer DEC PDP 7
 - Assembler, 8K 18-Bit-Worte
- Version 3 in der Programmiersprache „C“ realisiert

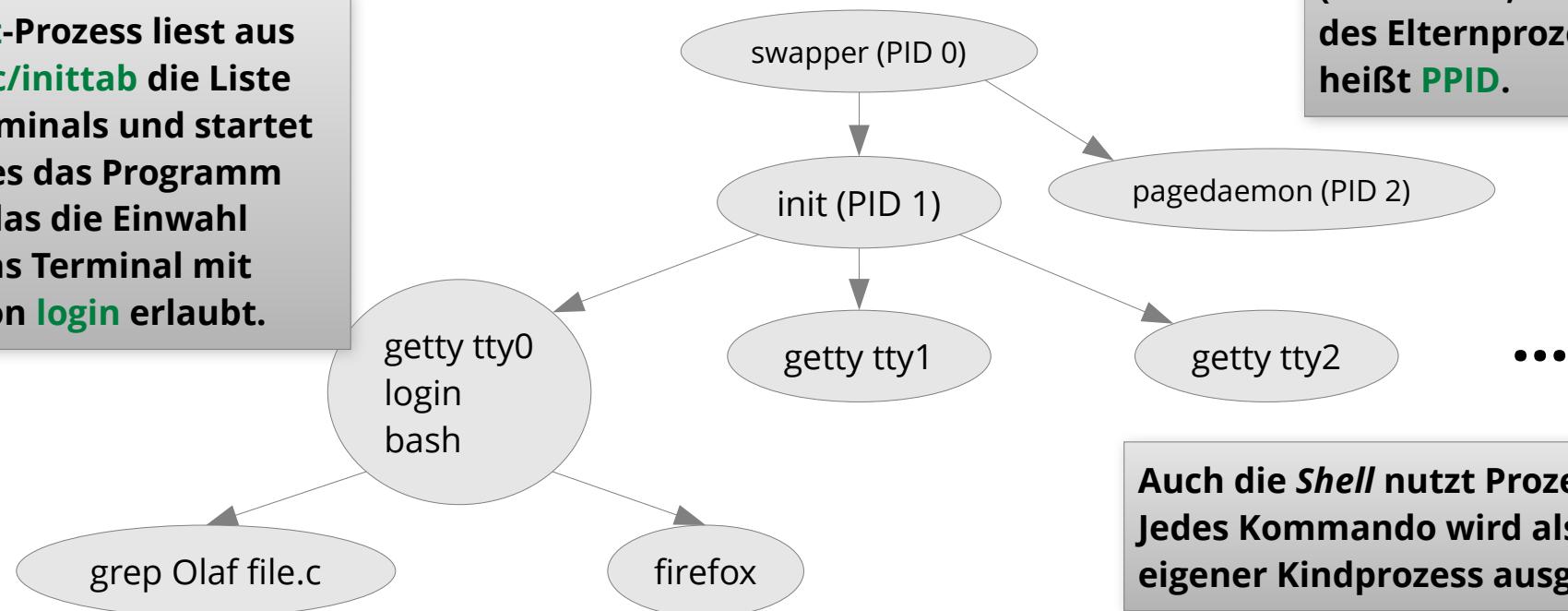
UNIX-Historie



UNIX-Prozesse ...

- sind primäres **Strukturierungskonzept** für Aktivitäten
 - Anwendungsprozesse und Systemprozesse
- können leicht und schnell weitere Prozesse erzeugen
 - Elternprozess → Kindprozess
- bilden eine **Prozess-Hierarchie**:

Der **init**-Prozess liest aus der **/etc/inittab** die Liste der Terminals und startet für jedes das Programm **getty**, das die Einwahl über das Terminal mit Hilfe von **login** erlaubt.



Jeder UNIX-Prozess hat eine eindeutige Nummer (Prozess-ID, PID). Die PID des Elternprozesses heißt **PPID**.

Auch die **Shell** nutzt Prozesse:
Jedes Kommando wird als eigener Kindprozess ausgeführt.

UNIX-Shells

- „Schale“ (*shell*), die den „Kern“ (*kernel*) umgibt
- Textbasierte Nutzerschnittstelle zum Starten von Kommandos:
 - Suche im Dateisystem entsprechend \$PATH (z.B. /usr/bin:/bin:...)

```
hsc@ios:~$ which emacs
/usr/bin/emacs
```

Das Kommando **which** zeigt an, wo ein bestimmtes Kommando gefunden wird.

- Jedes ausgeführte Kommando ist ein eigener Kindprozess.
- Typischerweise blockiert die *Shell*, bis das Kommando terminiert
- Man kann aber auch Kommandos stoppen und fortsetzen („*job control*“) oder sie im Hintergrund ausführen ...

UNIX-Shells: Job Control

```
hsc@ios:~$ emacs foo.c
```

Ctrl-Z

```
[1]+  Stopped      emacs foo.c
hsc@ios:~$ kate bar.c &
[2] 19504
hsc@ios:~$ jobs
[1]+  Stopped      emacs foo.c
[2]-  Running      kate bar.c &
hsc@ios:~$ bg %1
[1]+ emacs foo.c &
hsc@ios:~$ jobs
[1]-  Running      emacs foo.c &
[2]+  Running      kate bar.c &
```

- Kommando wird gestartet
- die *Shell* blockiert

- Kommando wird gestoppt
- die *Shell* läuft weiter

- Durch das **&** am Ende wird **kate** im Hintergrund gestartet

- **jobs** zeigt alle gestarteten Kommandos an

- **bg** schickt ein gestopptes Kommando in den Hintergrund

Ausgewählte Shell-Befehle

pwd	Aktuelles Verzeichnis ausgeben (<i>print working directory</i>)
ls	Verzeichnisinhalt auflisten (<i>list</i>)
mkdir	Verzeichnis erstellen (<i>make directory</i>)
cd	Verzeichnis wechseln (<i>change directory</i>)
cp	Datei kopieren (<i>copy</i>)
mv	Datei umbenennen (<i>move</i>)
rm	Datei löschen (<i>remove</i>)
chmod	Dateirechte ändern (<i>change modifiers</i>)
ln	Verknüpfung zu Datei erzeugen (<i>link</i>)
cat	Dateien aneinanderhängen und ausgeben (<i>concatenate</i>)
less	Seitenweise Ausgabe/„Pager“ (vgl. <i>more</i>)
ps	Prozessliste (<i>process status</i>)
man	Anleitungen lesen (<i>browse manual pages</i>)

Standard-E/A-Kanäle von Prozessen

- Normalerweise verbunden mit dem *Terminal*, in dem die *Shell* läuft, die den Prozess gestartet hat:
 - **Standard-Eingabe** zum Lesen von Benutzereingaben (Tastatur)
 - **Standard-Ausgabe** Textausgaben des Prozesses (*Terminal*-Fenster)
 - **Standard-Fehlerausgabe** separater Kanal für Fehlermeldungen (normalerweise auch das *Terminal*)
- Praktisch alle Kommandos akzeptieren auch Dateien als Ein- oder Ausgabekanäle (statt des *Terminals*).
- *Shells* bieten eine einfache Syntax, um die Standard-E/A-Kanäle umzuleiten ...

Standard-E/A-Kanäle umleiten

Umleitung der Standard-Ausgabe
in die Datei „d1“ mit >

```
hsc@ios:~$ ls -l > d1
hsc@ios:~$ grep "May 4" < d1 > d2
hsc@ios:~$ wc < d2
    2   18  118
```

Umleitung der Standard-Eingabe
auf die Datei „d2“ mit <

Das gleiche noch etwas kompakter ...

```
hsc@ios:~$ ls -l | grep "May 4" | wc
    2   18  118
```

Mit | (pipe) verbindet die *Shell* die Standard-Ausgabe
des linken mit der Standard-Eingabe des rechten Prozesses.

Die UNIX-Philosophie

Doug McIlroy, der Erfinder der UNIX-Pipes, fasste die Philosophie hinter UNIX einmal wie folgt zusammen:

“This is the Unix philosophy:

- Write programs that do one thing and do it well.*
- Write programs to work together.*
- Write programs to handle text streams,
because that is a universal interface.”*

Für gewöhnlich wird das abgekürzt:

„*Do one thing, do it well.*“

Programmentwicklung

```
#include <stdio.h>
```

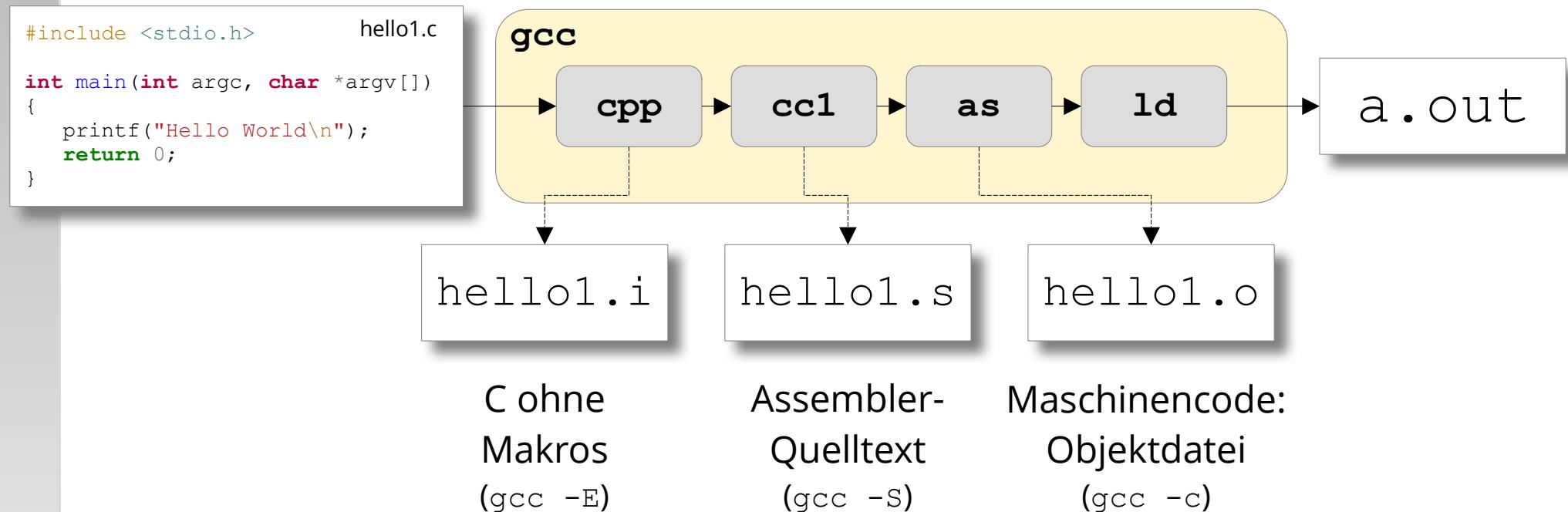
hello1.c

```
int main(int argc, char *argv[])
{
    printf("Hello World\n");
    return 0;
}
```

- mkdir Beispiel
- cd Beispiel
- wget <https://os.inf.tu-dresden.de/Studium/Bs/hello1.c>
- ls -l
- cat hello1.c

Übersetzungs vorgang

- Präprozessieren, Compilieren, Assemblieren und Linken in einem Schritt: **gcc hello1.c**
 - Dabei entsteht die ausführbare Datei **a.out**
(Name beeinflussbar über gcc-Parameter `-o`)



UNIX-Prozesssteuerung: *System Calls*

Ein erster Überblick ...

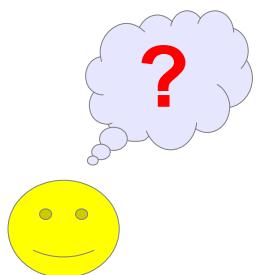
- **getpid** (2) liefert PID des laufenden Prozesses
- **getppid** (2) liefert PID des Elternprozesses (PPID)
- **getuid** (2) liefert die Benutzerkennung des laufenden Prozesses (UID)

- **fork** (2) erzeugt neuen Kindprozess
- **exit** (3), **_exit** (2) beendet den laufenden Prozess
- **wait** (2) wartet auf die Beendigung eines Kindprozesses
- **execve** (2) lädt und startet ein Programm im Kontext des laufenden Prozesses

UNIX-Prozesse im Detail: fork()

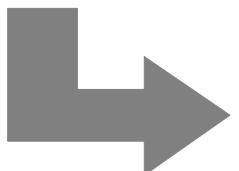
System Call: pid_t fork (void)

- Dupliziert den laufenden Prozess (Prozesserzeugung!)
- Der Kindprozess erbt ...
 - Adressraum (*code, data, bss, heap, stack*)
 - Benutzerkennung
 - Standard-E/A-Kanäle
 - Prozessgruppe, Signaltabelle (dazu später mehr)
 - offene Dateien, aktuelles Arbeitsverzeichnis (dazu viel später mehr)
- Nicht kopiert wird ...
 - Process ID (PID), Parent Process ID (PPID)
 - anhängige Signale, Accounting-Daten, ...
- Ein Prozess ruft **fork** auf,
aber zwei kehren zurück!



Verwendung von fork()

```
... /* includes */  
int main () {  
    int pid;  
    printf("Elternpr.: PID %d PPID %d\n", getpid(), getppid());  
    pid = fork(); /* Prozess wird dupliziert!  
                     Beide laufen an dieser Stelle weiter. */  
    if (pid > 0)  
        printf("Im Elternprozess, Kind-PID %d\n", pid);  
    else if (pid == 0)  
        printf("Im Kindprozess, PID %d PPID %d\n",  
               getpid(), getppid());  
    else  
        printf("Oh, ein Fehler!\n");  
}
```



```
hsc@ios:~$ ./fork  
Elternpr.: PID 7553 PPID 4014  
Im Kindprozess, PID 7554 PPID 7553  
Im Elternprozess, Kind-PID 7554
```

Diskussion: Schnelle Prozesserzeugung

- Das Kopieren des Adressraums kostet viel Zeit
 - Insbesondere bei direkt folgendem `exec..()` pure Verschwendungs!
 - Historische Lösung: **vfork**
 - Der Elternprozess wird suspendiert, bis der Kindprozess `exec..()` aufruft oder mit `_exit()` terminiert.
 - Der Kindprozess benutzt einfach Code und Daten des Elternprozesses (kein Kopieren!).
 - Der Kindprozess darf keine Daten verändern.
 - teilweise nicht so einfach: z.B. kein `exit()` aufrufen, sondern `_exit()`!
 - Heutige Lösung: **copy-on-write**
 - Mit Hilfe der MMU teilen sich Eltern- und Kindprozess dasselbe Code- und Datensegment. Erst wenn der Kindprozess Daten ändert, wird das Segment kopiert.
 - Wenn nach dem `fork()` direkt ein `exec..()` folgt, kommt das nicht vor.
- ➔ **fork() mit copy-on-write** ist kaum langsamer als **vfork()**.

UNIX-Prozesse im Detail: `_exit()`

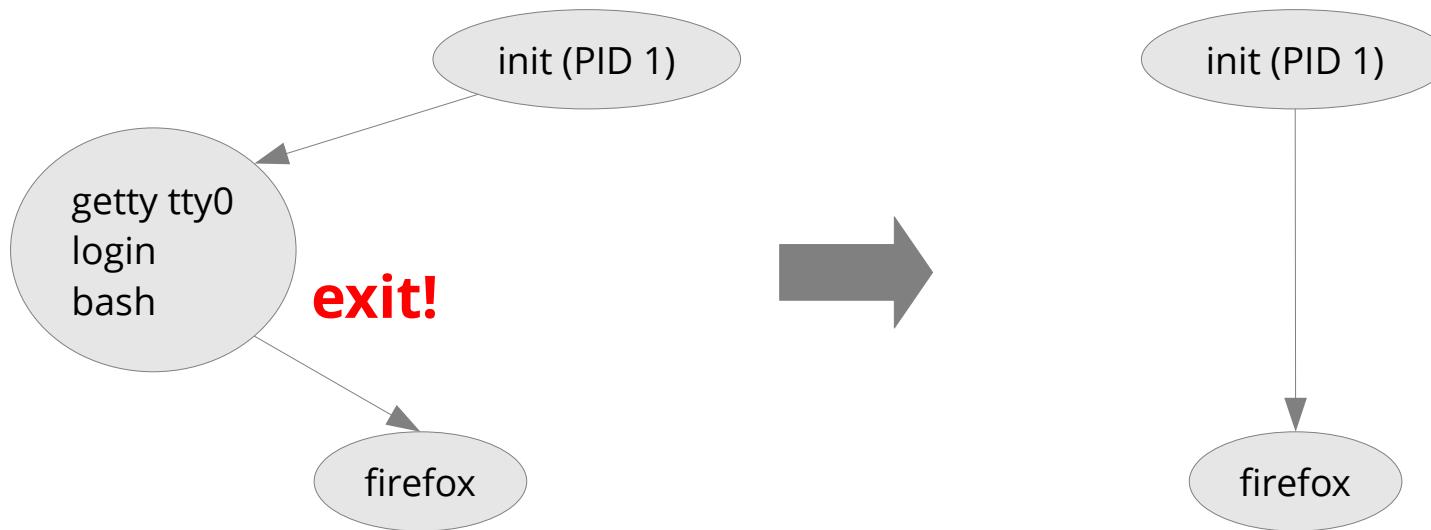
System Call: void _exit (int)

- **Terminiert den laufenden Prozess** und übergibt das Argument als „*exit status*“ an den Elternprozess.
 - Aufruf kehrt nicht zurück!
- Gibt die belegten Ressourcen des Prozesses frei.
 - offene Dateien, belegter Speicher, ...
- Sendet dem eigenen Elternprozess das Signal SIGCHLD.
- Die Bibliotheksfunktion **exit** (3) räumt zusätzlich noch die von der libc belegten Ressourcen auf.
 - Gepufferte Ausgaben werden beispielsweise herausgeschrieben!
 - Normale Prozesse sollten **exit** (3) benutzen, nicht **_exit**.

Diskussion: Verwaiste Prozesse

(engl. „*orphan processes*“)

- Ein UNIX-Prozess wird zum Waisenkind, wenn sein Elternprozess terminiert.
- Was passiert mit der Prozesshierarchie?



**init (PID 1) adoptiert alle verwaisten Prozesse.
So bleibt die Prozesshierarchie intakt.**

UNIX-Prozesse im Detail: wait()

*System Call: pid_t wait (int *)*

- Blockiert den aufrufenden Prozess, **bis ein Kindprozess terminiert.** Der Rückgabewert ist dessen PID. Über das Zeigerargument erhält der Aufrufer u.a. den „exit status“.
- Wenn ein Kindprozess bereits terminiert ist, kehrt der Aufruf sofort zurück.

Verwendung von wait()

```
... /* includes, main() { ... */  
pid = fork(); /* Kindprozess erzeugen */  
if (pid > 0) {  
    int status;  
    sleep(5); /* Bibliotheksfunktion: 5 Sek. schlafen */  
    if (wait(&status) == pid && WIFEXITED(status))  
        printf ("Exit Status: %d\n", WEXITSTATUS(status));  
}  
else if (pid == 0) {  
    exit(42);  
}  
...
```

Ein Prozess kann auch von außen „getötet“ werden, d.h. er ruft nicht `exit` auf. In diesem Fall würde `WIFEXITED` 0 liefern.



```
hsc@ios:~$ ./wait  
Exit Status: 42
```

Diskussion: Zombies

- Bevor der *exit status* eines terminierten Prozesses mit Hilfe von **wait** abgefragt wird, ist er ein „Zombie“.
- Die Ressourcen solcher Prozesse können freigegeben werden, aber die Prozessverwaltung muss sie noch kennen.
 - Insbesondere der *exit status* muss gespeichert werden.

```
hsc@ios:~$ ./wait &
hsc@ios:~$ ps
  PID TTY          TIME CMD
  4014 pts/4    00:00:00 bash
 17892 pts/4    00:00:00 wait
 17895 pts/4    00:00:00 wait <defunct>
 17897 pts/4    00:00:00 ps
hsc@ios:~$ Exit Status: 42
```

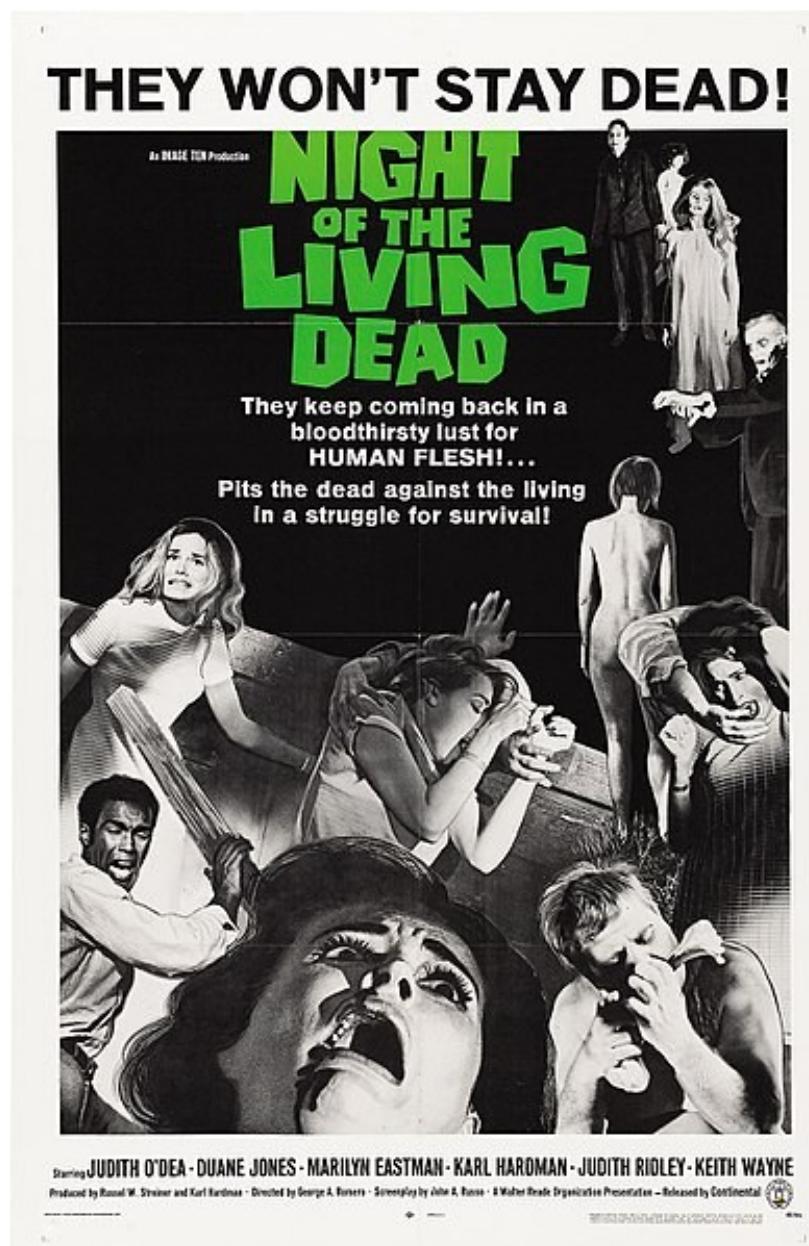
Beispielprogramm von eben während der 5 Sekunden Wartezeit.

Zombies werden von **ps** als **<defunct>** dargestellt.

Zombies ...

- Film vom 1968
- Regie: G. A. Romero

Wikipedia: *In 1999 the Library of Congress entered it into the United States National Film Registry with other films deemed „historically, culturally or aesthetically important.“*



Quelle: Wikipedia (Public Domain)

UNIX-Prozesse im Detail: execve()

System Call: **int execve (const char *kommando,
const char *args[],
const char *envp[])**

- lädt und startet das angegebene Kommando
- Der Aufruf kehrt nur im Fehlerfall zurück.
- Der komplette Adressraum wird ersetzt.
- Es handelt sich aber weiterhin um *denselben* Prozess!
 - Selbe PID, PPID, offenen Dateien, ...
- Die **libc** biete einige komfortable Hilfsfunktionen, die intern execve aufrufen: **execl**, **execv**, **execlp**, **execvp**, ...

Verwendung von exec..()

```
... /* includes, main() { ... */  
char cmd[100], arg[100];  
while (1) {  
    printf ("Kommando?\n");  
    scanf ("%99s %99s", cmd, arg);  
    pid = fork(); /* Prozess wird dupliziert!  
                    Beide laufen an dieser Stelle weiter. */  
    if (pid > 0) {  
        int status;  
        if (wait(&status) == pid && WIFEXITED(status))  
            printf ("Exit Status: %d\n", WEXITSTATUS(status));  
    }  
    else if (pid == 0) {  
        execvp(cmd, cmd, arg, NULL);  
        printf ("exec fehlgeschlagen\n");  
    }  
...  
}
```

Diskussion: Warum kein forkexec()?

- Durch die Trennung von **fork** und **execve** hat der Elternprozess mehr Kontrolle:
 - Operationen im Kontext des Kindprozesses ausführen
 - Voller Zugriff auf die Daten des Elternprozesses
- *Shells* nutzen diese Möglichkeit zum Beispiel zur ...
 - Umleitung der Standard-E/A-Kanäle
 - Aufsetzen von *Pipes*

UNIX-Prozesszustände

- Ein paar mehr, als wir bisher kannten ...

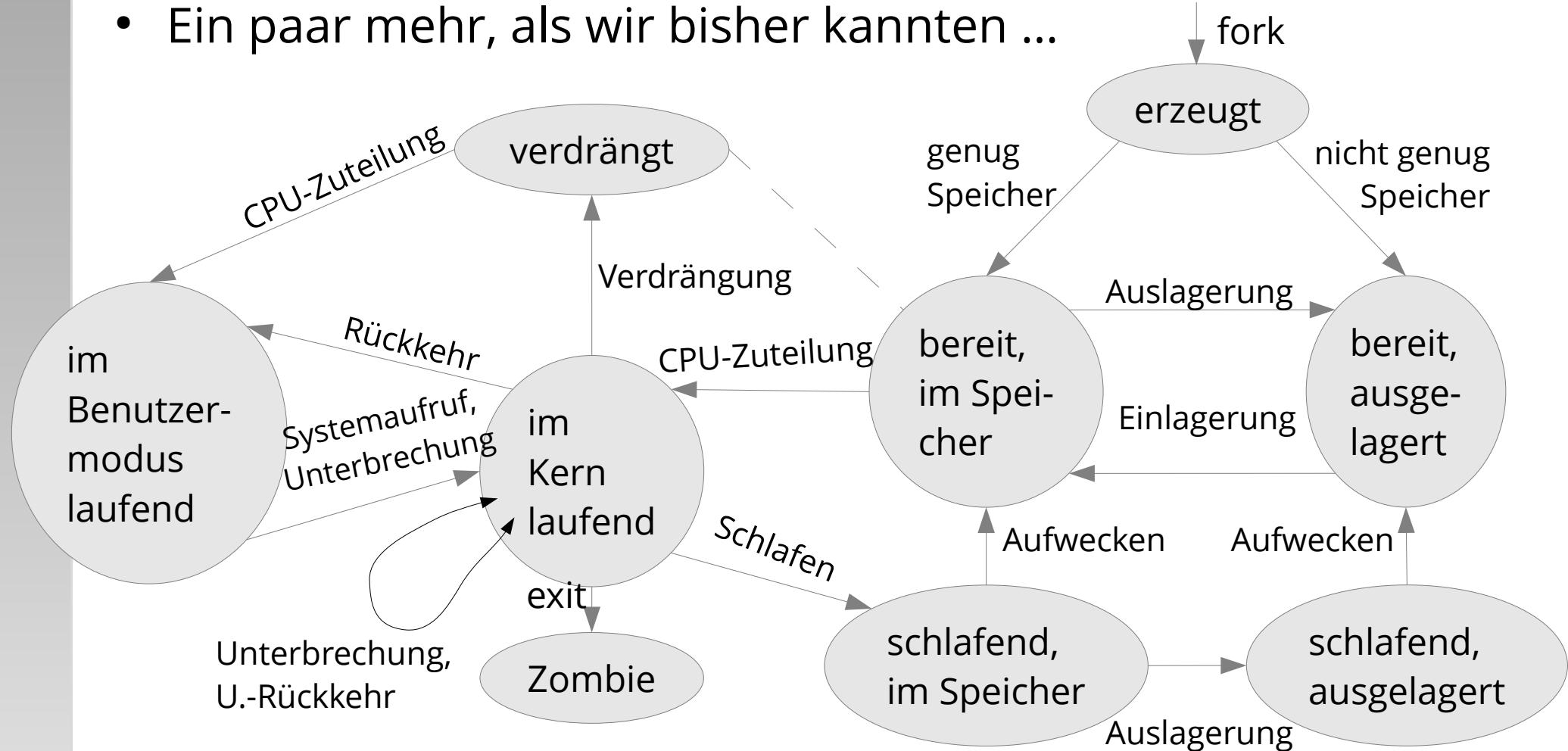


Bild in Anlehnung an M. Bach „UNIX – Wie funktioniert das Betriebssystem?“

Inhalt

- Wiederholung
- Prozesse konkret: UNIX-Prozessmodell
 - Shells und E/A
 - UNIX-Philosophie
 - Programmentwicklung
 - Prozesserzeugung
 - Prozesszustände
- **Leichtgewichtige Prozessmodelle**
 - „Gewicht“ von Prozessen
 - Leicht- und federgewichtige Prozesse
- Systeme mit leichtgewichtigen Prozessen
 - Windows
 - Linux

Das „Gewicht“ von Prozessen

- Das **Gewicht** eines Prozesses ist ein bildlicher Ausdruck für die Größe seines Kontexts und damit die Zeit, die für einen Prozesswechsel benötigt wird.
 - 1) CPU-Zuteilungsentscheidung
 - 2) alten Kontext sichern
 - 3) neuen Kontext laden
- Klassische UNIX-Prozesse sind „schwergewichtig“.

Leichtgewichtige Prozesse (*Threads*)

- Die **1:1-Beziehung zwischen Kontrollfluss und Adressraum** wird aufgebrochen.
 - Eng kooperierende *Threads* (deutsch „Fäden“) können sich einen Adressraum teilen (*code + data + bss + heap*, aber nicht stack!).
- **Vorteile:**
 - **Aufwändige Operationen** können in einen leichtgewichtigen Hilfsprozess **ausgelagert** werden, während der Elternprozess erneut auf Eingabe reagieren kann.
 - Typisches Beispiel: Webserver
 - Programme, die aus mehreren unabhängigen Kontrollflüssen bestehen, profitieren unmittelbar von **Multiprozessor-Hardware**.
 - **Schneller Kontextwechsel**, wenn man im selben Adressraum bleibt.
 - (Je nach *Scheduler* eventuell mehr Rechenzeit.)
- **Nachteil:**
 - Programmierung ist schwierig: Zugriff auf gemeinsame Daten muss **koordiniert** werden.

Federgewichtige Prozesse

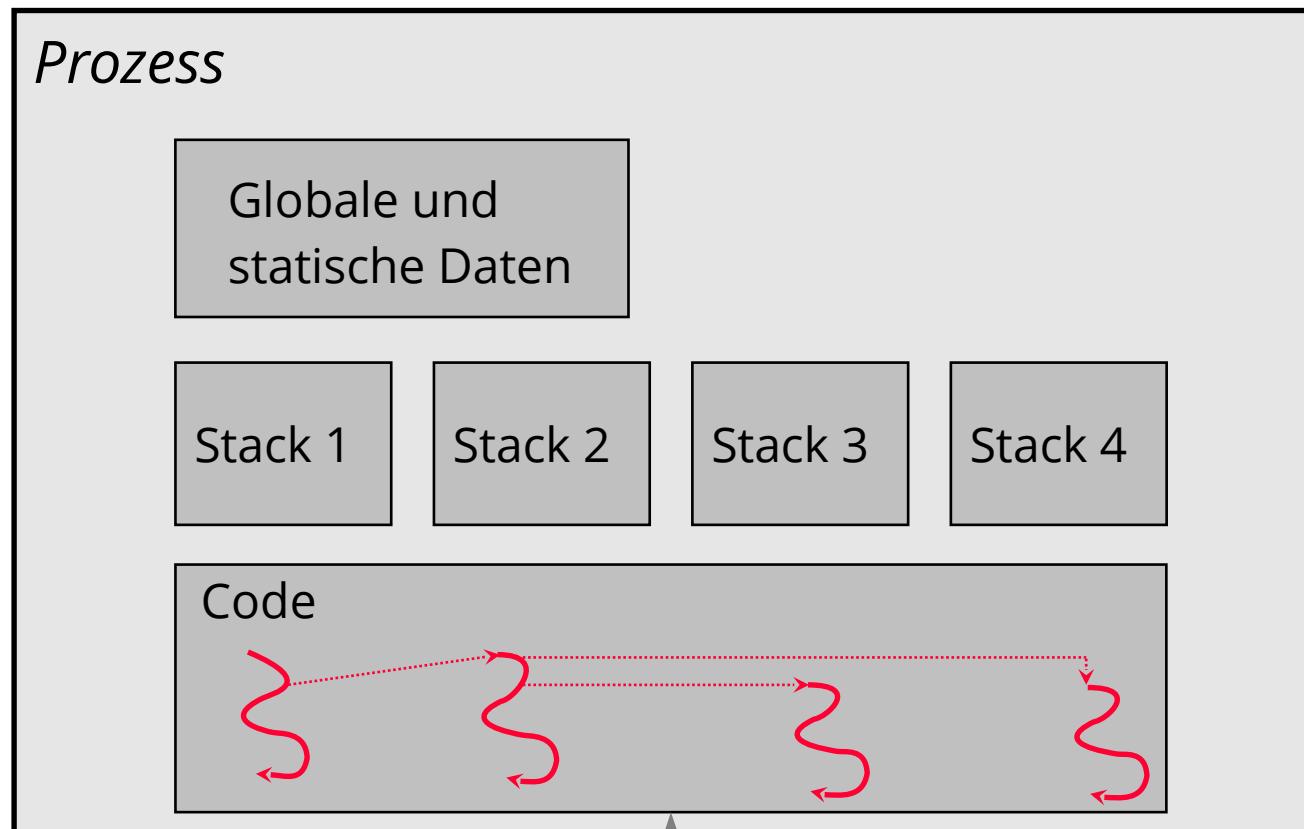
(engl. **User-Level Threads**)

- Werden komplett auf der Anwendungsebene implementiert. Das Betriebssystem weiß nichts davon.
 - realisiert durch Bibliothek: *User-Level Thread Package*
- **Vorteile:**
 - Extrem **schneller Kontextwechsel**: Nur wenige Prozessorregister sind auszutauschen. Ein *Trap* in den Kern entfällt.
 - Jede Anwendung kann sich das passende *Thread-Package* wählen.
- **Nachteile:**
 - Blockierung eines federgewichtigen Prozesses führt zur **Blockierung des ganzen Programms**.
 - kein Geschwindigkeitsvorteil durch **Multi-Prozessoren**
 - (kein zusätzlicher Rechenzeitanteil)

Inhalt

- Wiederholung
- Prozesse konkret: UNIX-Prozessmodell
 - Shells und E/A
 - UNIX-Philosophie
 - Programmentwicklung
 - Prozesserzeugung
 - Prozesszustände
- Leichtgewichtige Prozessmodelle
 - „Gewicht“ von Prozessen
 - Leicht- und federgewichtige Prozesse
- **Systeme mit leichtgewichtigen Prozessen**
 - Windows
 - Linux

Threads in Windows (1)



Ein Prozess enthält 1 bis N *Threads*, die auf denselben globalen Daten operieren.

Threads in Windows (2)

- **Prozess:** Umgebung und Adressraum für *Threads*
 - Ein Win32-Prozess enthält immer mindestens 1 *Thread*.
- **Thread:** Code-ausführende Einheit
 - Jeder *Thread* verfügt über einen eigenen *Stack* und Registersatz (insbes. Instruktionszeiger / PC = *program counter*).
 - *Threads* bekommen vom *Scheduler* Rechenzeit zugeteilt.
- Alle *Threads* sind *Kernel-Level Threads*
 - *User-Level Threads* möglich („*Fibers*“), aber unüblich
- Strategie: Anzahl der *Threads* gering halten
 - Überlappte (asynchrone) E/A

Threads in Linux

- Linux implementiert **POSIX Threads** in Form der **pthread**-Bibliothek
- Möglich macht das ein Linux-spezifischer *System Call*

Linux System Call:

```
int clone (int (*fn)(void *), void *stack,  
           int flags, void *arg, ...)
```

- Universelle Funktion, parametrisiert durch **flags**
 - CLONE_VM Adressraum gemeinsam nutzen
 - CLONE_FS Information über Dateisystem teilen
 - CLONE_FILES Dateideskriptoren (offene Dateien) teilen
 - CLONE_SIGHAND gemeinsame Signalbehandlungstabelle
- Für Linux sind alle *Threads* und Prozesse intern „*Tasks*“:
 - Der *Scheduler* macht also keinen Unterschied.

Zusammenfassung

- Prozesse sind die zentrale Abstraktion für Aktivitäten in heutigen Betriebssystemen.
- UNIX-Systeme stellen diverse *System Calls* zur Verfügung, um Prozesse zu erzeugen, zu verwalten und miteinander zu verknüpfen.
 - alles im Sinne der Philosophie: „***Do one thing, do it well.***“
- Leichtgewichtige Fadenmodelle haben viele Vorteile.
 - in UNIX-Systemen bis in die 90er Jahre nicht verfügbar
 - in Windows von Beginn an (ab NT) integraler Bestandteil