

# Il monitor

## Il costrutto monitor [Hoare 74]

**Definizione:** Costrutto sintattico che associa un insieme di operazioni (*public o entry*) ad una struttura dati comune a più processi, tale che:

- Le operazioni entry siano le sole operazioni permesse su quella struttura.
- Le operazioni entry siano mutuamente esclusive: un solo processo per volta può essere attivo nel monitor.

# Struttura del Monitor (*pseudocodice*)

```
monitor tipo_risorsa {
    <dichiarazioni variabili locali>;
    <inizializzazione variabili locali>;

    public void op1 ( ) {
        <corpo della operazione op1 >;
    }

    ...
    public void opn ( ) {
        <corpo della operazione opn>;
    }

    <eventuali operazioni non public>
}
```

- Le variabili locali sono accessibili solo all'interno del monitor.
- Le operazioni **public** (o entry) sono le sole operazioni che possono essere utilizzate dai processi per accedere alle variabili locali. L'accesso avviene in modo mutuamente esclusivo.
- Le variabili locali mantengono il loro valore tra successive esecuzioni delle operazioni del monitor (variabili permanenti).
- Le operazioni non dichiarate **public** non sono accessibili dall'esterno. Sono invocabili solo all'interno del monitor (dalle funzioni **public** e da quelle non **public**).

## Uso del monitor (*pseudocodice*)

```
tipo_risorsa ris;
```

→ crea una istanza del monitor, cioè una struttura dati organizzata secondo quanto indicato nella dichiarazione dei dati locali.

```
ris.opi(...);
```

→ chiamata di una generica operazione dell'oggetto **ris**.

## Uso del monitor

Solitamente, al monitor è associata una risorsa:

Scopo del monitor è controllare l'accesso alla risorsa da parte processi concorrenti, in accordo a determinate politiche. Le variabili locali definiscono lo stato della risorsa associata al monitor.

L'accesso alla risorsa avviene mediante **due livelli di sincronizzazione**:

1. Il primo garantisce che un solo processo alla volta possa aver accesso alle variabili comuni del monitor. Ciò è ottenuto garantendo che le operazioni *public* siano eseguite in mutua esclusione (eventuale sospensione dei processi nella coda *entry queue*).
2. Il secondo controlla l'ordine con il quale i processi hanno accesso alla risorsa. La procedura chiamata verifica il soddisfacimento di una condizione logica (**condizione di sincronizzazione**) che assicura l'ordinamento. Se la condizione logica non è soddisfatta, il processo viene posto in **attesa** ed il monitor viene liberato.

# Monitor: sincronizzazione dei processi

Esempio: allocazione di una risorsa con priorità

```
monitor Risorsa()
{ boolean risorsa_libera=true;
  int turno=...;

  ...
  public void acquisizione(int id)
  { if (turno!=id)
      <il processo esce dal monitor e aspetta>
      risorsa_libera=false;
      <attribuzione nuovo valore a turno>
    }

  public void rilascio(int id)
  { risorsa_libera=true;
    <eventuale attribuzione nuovo valore a turno>
    <risveglia il più prioritario tra i proc. in attesa>
  }
}
```

# Monitor: sincronizzazione dei processi

- Il **primo livello** di sincronizzazione (mutua esclusione) viene realizzato direttamente dal linguaggio: ogni primitiva public è sempre mutuamente esclusiva.
- Il **secondo livello** di sincronizzazione viene realizzato dal programmatore in base alle politiche di accesso date, sfruttando un nuovo strumento di sincronizzazione: la **variabile condizione (condition)**:
  - L'accesso alla risorsa controllata dal monitor (da parte di un processo che esegue una public) è vincolato al soddisfacimento della condizione di sincronizzazione;
  - Nel caso in cui la condizione di sincronizzazione non sia verificata, il processo si sospende liberando il monitor; la sospensione del processo avviene tramite una **variabile condizione**.

## Variabili tipo condizione

La dichiarazione di una variabile cond di tipo condizione ha la forma:

**condition cond;**

- Ogni variabile di tipo condizione rappresenta una **coda** nella quale i processi si sospendono.

### Operazioni sulle variabili condition:

- Le operazioni del monitor agiscono su tali variabili mediante le operazioni:

**wait(cond) ;**

**signal(cond) ;**

# Operazioni sulle variabili condizione

## wait:

- L'esecuzione dell'operazione **wait(cond)** sospende il processo, introducendolo nella coda individuata dalla variabile cond, e il monitor viene liberato. Al risveglio, il processo riacquisisce l'accesso mutamente esclusivo al monitor e riprende l'esecuzione.

## signal:

- L'esecuzione dell'operazione **signal(cond)** riattiva un processo in attesa nella coda individuata dalla variabile cond; se non vi sono processi in coda, non produce effetti.

# Monitor: uso di wait e signal

Esempio:

```
monitor Risorsa()
{   boolean risorsa_libera=true;
    condition C;
    int turno=...;

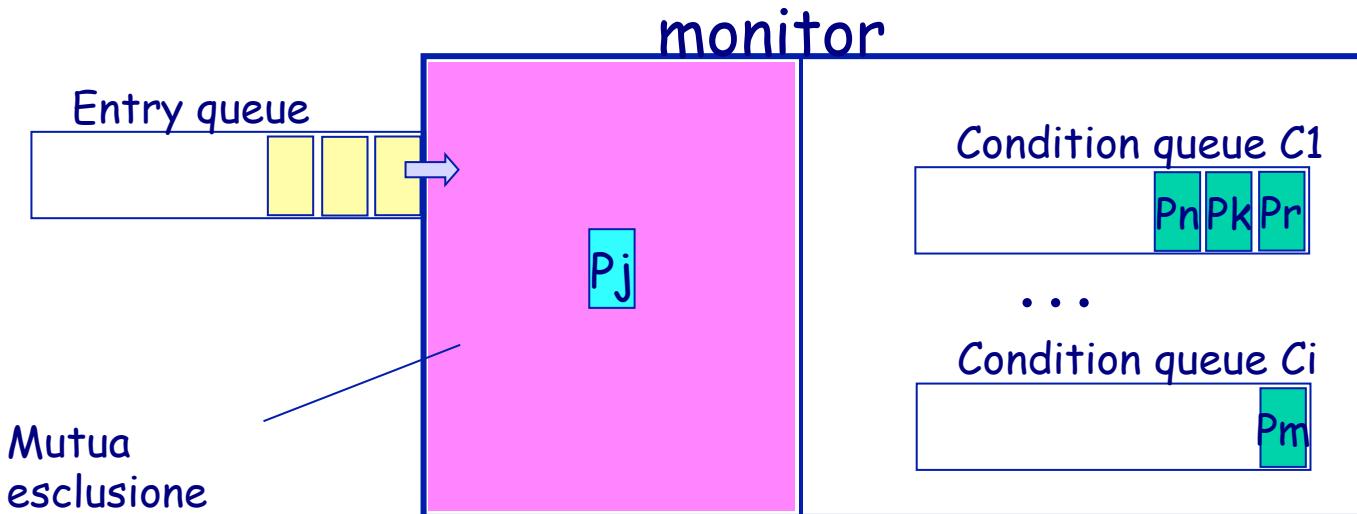
...
public void acquisizione(int id)
{   while (turno!=id)
    {
        C.wait();
        risorsa_libera=false;
        <attribuzione nuovo valore a turno>
    }
public void rilascio(int id)
{   risorsa_libera=true;
    <eventuale attribuzione nuovo valore a turno>
    C.signal();
} }
```

# Accesso al monitor: code

Il controllo nell'accesso al monitor e alla risorsa da esso rappresentata viene esercitato tramite la sospensione dei processi in alcune code:

**Primo livello** (mutua esclusione): se un processo che vuole accedere al monitor (tramite un'operazione public) lo trova occupato, esso viene sospeso nella entry queue

**Secondo livello**: se la condizione di sincronizzazione di un processo che esegue nel monitor (tramite un'operazione public) non è soddisfatta, esso viene sospeso nella condition queue associata alla condizione di sincronizzazione (condition queue).



# Semantiche dell'operazione signal



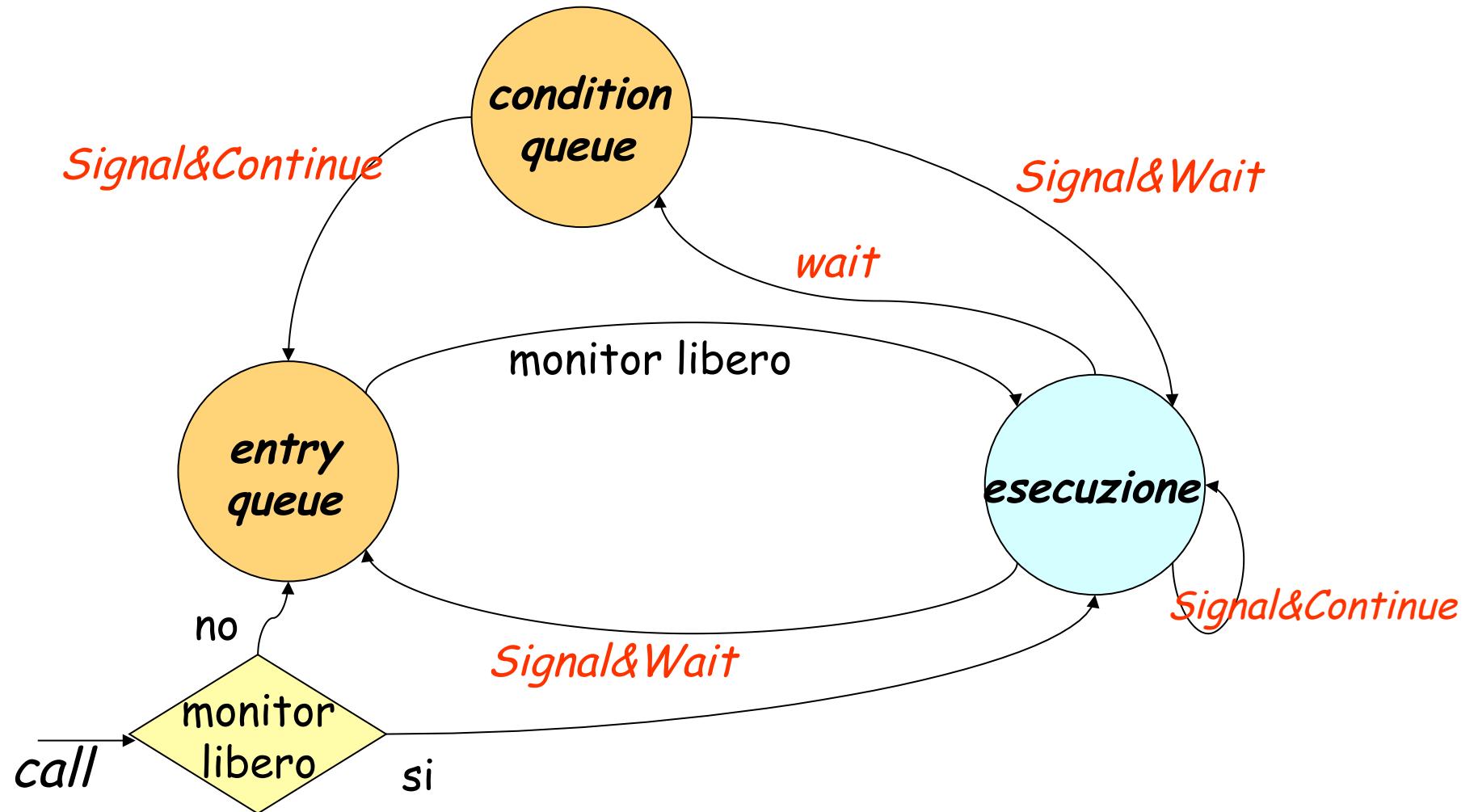
Come conseguenza della signal entrambi i processi, quello segnalante Q e quello segnalato P, **possono concettualmente proseguire la loro esecuzione.**

Possibili strategie:

*signal\_and\_wait.* P riprende immediatamente l'esecuzione ed il processo Q viene sospeso.

*signal\_and\_continue.* Q prosegue la sua esecuzione mantenendo l'accesso esclusivo al monitor, dopo aver *risvegliato* il processo .

# Semantiche della signal



## Signal\_and\_wait

- Q si sospende nella coda dei processi che attendono di usare il monitor (*entry queue*).
- Il primo processo ad operare nel monitor dopo la signal è certamente P:
  - ➡ Non è possibile che Q o altri processi possano modificare la condizione di sincronizzazione prima che P termini l'esecuzione della operazione public.

## signal\_and\_continue

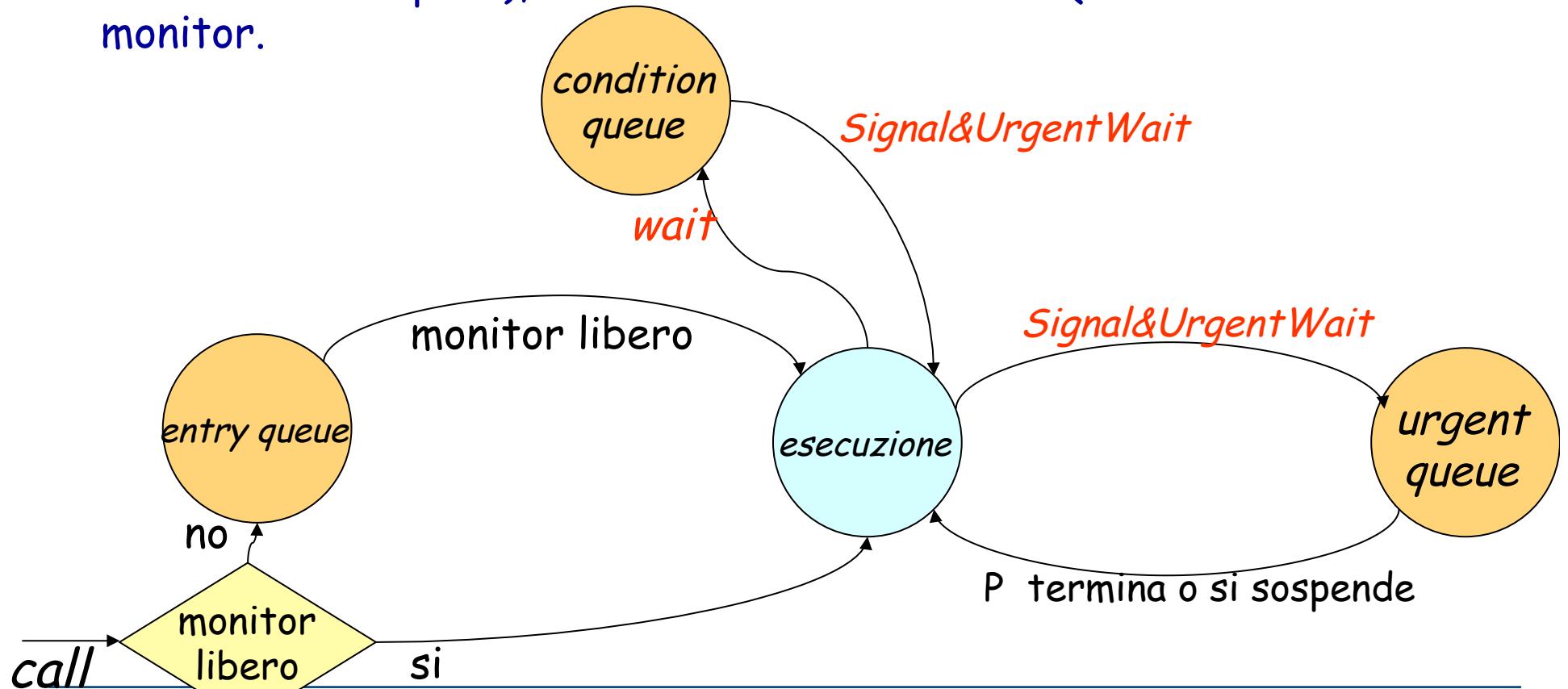
- Il processo segnalato P viene trasferito dalla coda associata alla variabile condizione alla entry\_queue e potrà rientrare nel monitor una volta che Q l'abbia rilasciato.
- Poiché altri processi possono entrare nel monitor prima di P, questi potrebbero modificare la condizione di sincronizzazione (lo stesso potrebbe fare Q).
- E' pertanto necessario che quando P rientra nel monitor ritesti la condizione:

```
while(!B) wait (cond);  
<accesso alla risorsa>
```

# Signal\_and\_urgent\_wait

signal\_and\_urgent\_wait. E` una variante della signal\_and\_wait:

Q ha la priorità rispetto agli altri processi che aspettano di entrare nel monitor. Viene quindi sospeso in una coda interna al monitor (*urgent queue*). Quando P ha terminato la sua esecuzione (o si è nuovamente sospeso), trasferisce il controllo a Q senza liberare il monitor.



- Un caso particolare della `signal_and_urgent_wait` (e della `signal_and_wait`) si ha quando essa corrisponde ad una istruzione return: **signal\_and\_return**.
- Il processo completa cioè la sua operazione con il risveglio del processo segnalato. Cede ad esso il controllo del monitor senza rilasciare la mutua esclusione.

- E' possibile anche **risvegliare tutti i processi sospesi** sulla variabile condizione utilizzando la :  
**signal\_all**

che è una variante della `signal_and_continue`.

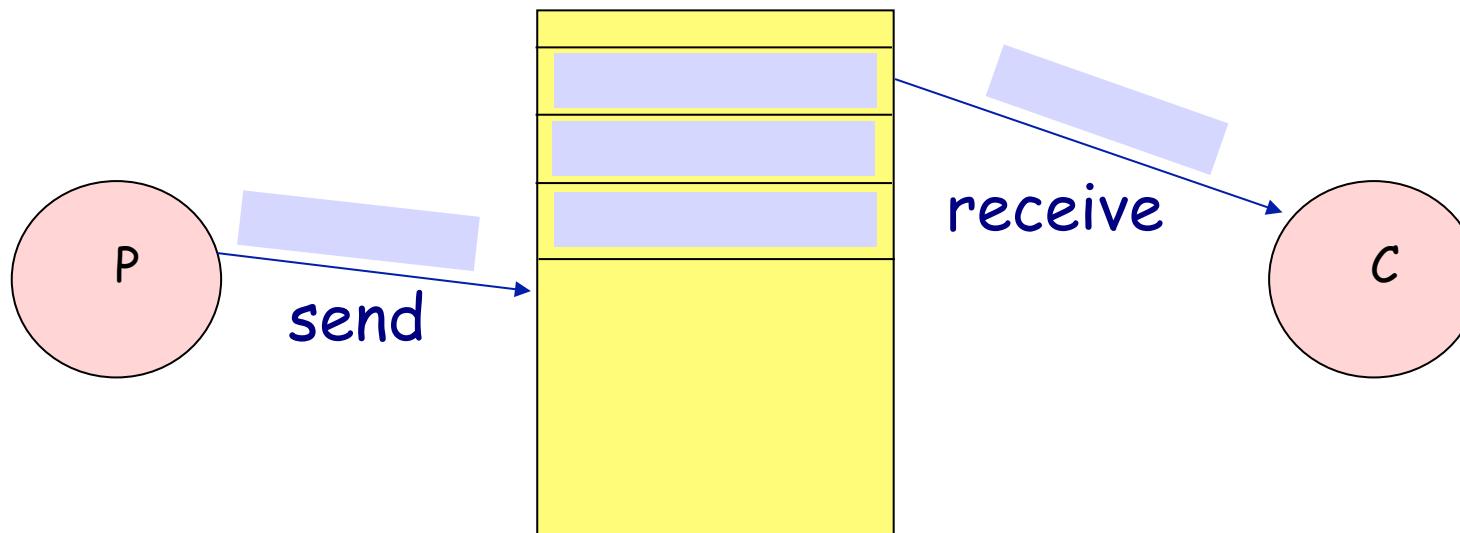
- Tutti i processi risvegliati vengono messi nella `entry_queue` dalla quale, uno alla volta potranno rientrare nel monitor.

# Esempio: monitor come gestore di risorse (mailbox)

Utilizziamo il monitor per risolvere il problema della comunicazione tra processi mediante un buffer di dimensione N ("*produttori e consumatori*"):

- la struttura dati che rappresenta il buffer fa parte delle variabili locali al monitor e quindi le operazioni *Send* e *Receive* possono accedere solo in modo **mutuamente esclusivo** a tale struttura.
- il monitor rappresenta il buffer dei messaggi (gestito in modo circolare)
- i processi Produttori (o Consumatori) inseriranno (o preleveranno) i messaggi mediante le funzioni *entry Send* (o *Receive*) definite nel monitor.

## Esempio: Produttore Consumatore (buffer di capacita` n)



1. Il produttore non può inserire un messaggio nel buffer se questo è pieno.
2. Il consumatore non può prelevare un messaggio dal buffer se questo è vuoto

**[HP: semantica signal&wait]**

```

monitor buffer_circolare{
    messaggio buffer[N];
    int contatore=0; int testa=0; int coda=0;
    condition non_pieno;
    condition non_vuoto;

    /* procedure e funzioni entry: */
    public void send(messaggio m){ /*proc. entry -> mutua esclusione*/
        if (contatore==N) non_pieno.wait;
        buffer[coda]=m;
        coda=(coda + 1)%N;
        ++contatore;
        non_vuoto.signal;
    }

    public messaggio receive(){ /*proc. entry -> mutua esclusione*/
        messaggio m;
        if (contatore == 0) non_vuoto.wait;
        m=buffer[testa];
        testa=(testa + 1)%N;
        --contatore;
        non_pieno.signal;
        return m;}
    }/* fine monitor */

```

**Se la semantica fosse signal&continue ??**

# Realizzazione del costrutto monitor tramite semafori

HP: il kernel offre il semaforo come strumento “primitivo” di sincronizzazione.

Realizziamo il **costrutto linguistico monitor** utilizzando i semafori.

Per ogni istanza di un monitor il compilatore del linguaggio concorrente prevede:

- un semaforo **mutex** inizializzato a 1 per la mutua esclusione delle operazioni public del monitor:
  - la richiesta di un processo di eseguire un'operazione public equivale all'esecuzione di una **p** (**mutex**). Alla fine di ogni operazione public viene eseguita una **v(mutex)**.
- per ogni variabile di tipo **condition**:
  - un semaforo **condsem** inizializzato a 0 sul quale il processo si può sospendere tramite una **wait(condsem)**.
  - un contatore **condcount** inizializzato a 0 per tenere conto dei processi sospesi su condsem.

## Signal\_and\_continue

Prologo di ogni operazione public: P(mutex) ;

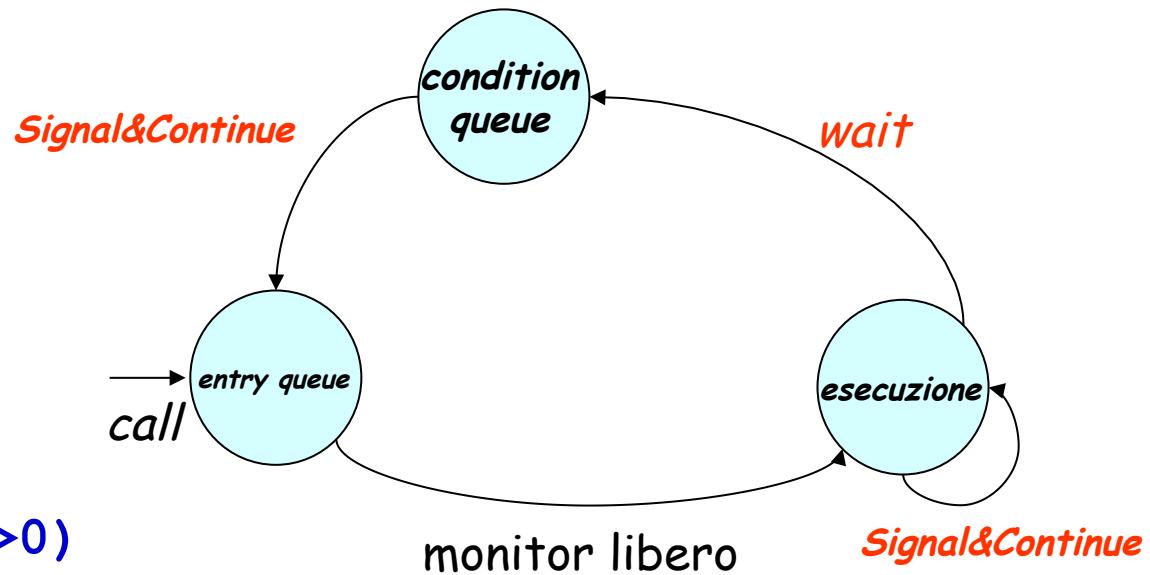
Epilogo di ogni operazione public: V(mutex) ;

wait(cond)

```
{    condcount++;
    V(mutex);
    P(condsem);
    P(mutex);
}
```

signal(cond)

```
{    if (condcount>0)
    {
        condcount--;
        V(condsem);
    }
}
```

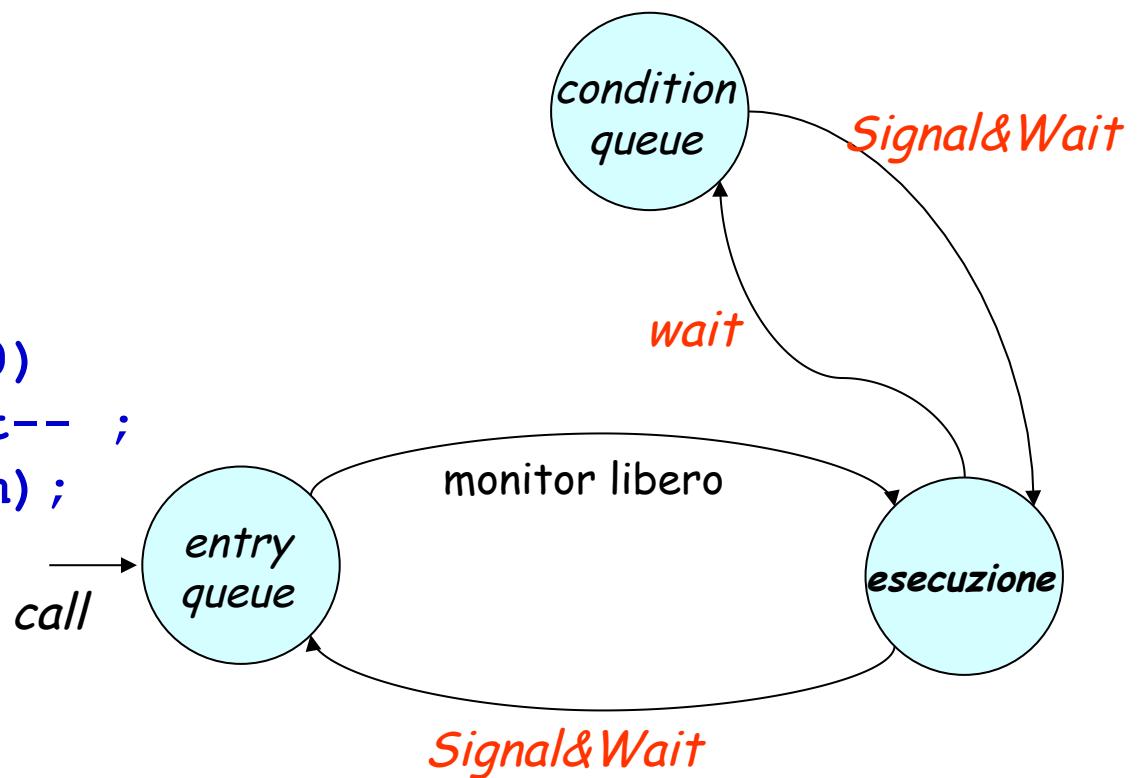


# Signal\_and\_wait

Prologo di ogni operazione public P(mutex);  
Epilogo di ogni operazione public V(mutex);

```
wait(cond)
{
    condcount++;
    V(mutex);
    P(condsem);
}

signal(cond)
{
    if (condcount>0)
    {
        condcount--;
        V(condsem);
        P(mutex);
    }
}
```



## Ulteriori operazioni sulle variabili condizione

Sospensione con indicazione della priorità:

`wait(cond, p);`

→ i processi sono accodati rispettando il valore (crescente o decrescente) di p e vengono risvegliati nello stesso ordine.

Verifica dello stato della coda:

`queue(cond);`

→ fornisce il valore vero se esistono processi sospesi nella coda associata a cond , true altrimenti.

## Esempio: allocazione di risorse in uso esclusivo

Si vuole che una risorsa venga assegnata a quello tra tutti i processi sospesi che la userà per il periodo di tempo inferiore:

```
monitor allocatore
{ boolean occupato = false;
  condition libero;

  public void Richiesta(int tempo)
  { if (occupato) libero.wait(tempo);
    occupato = true;
  }
  public void Rilascio()
  { occupato = false;
    libero.signal;
  }
}
```

I processi sono inseriti nella coda secondo l'ordine crescente di p e quindi il primo processo risvegliato è quello che richiede meno tempo.

# Esempio di uso del costrutto monitor

I filosofi a cena  
(E. Dijkstra, 1965)

# Il problema

- 5 filosofi sono seduti attorno a un tavolo circolare; ogni filosofo ha un piatto di spaghetti tanto scivolosi che necessitano di 2 forchette per poter essere mangiati; sul tavolo vi sono in totale 5 forchette.
- Ogni filosofo ha un comportamento ripetitivo, che alterna due fasi:
  - una fase in cui **pensa**,
  - una fase in cui **mangia**.

Rappresentando ogni filosofo con un thread,  
realizzare una politica di sincronizzazione che eviti  
situazioni di deadlock.



## Osservazioni

- i filosofi non possono mangiare tutti insieme: ci sono solo 5 forchette, mentre ne servirebbero 10;
- 2 filosofi vicini non possono mangiare contemporaneamente perché condividono una forchetta e pertanto quando uno mangia, l'altro è costretto ad attendere

# Soluzione n. 1

Quando un filosofo ha fame:

1. prende la forchetta a sinistra del piatto
  2. poi prende quella che a destra del suo piatto
  3. mangia per un po'
  4. poi mette sul tavolo le due forchette.
- **Possibilità di deadlock:** se tutti i filosofi afferrassero contemporaneamente la forchetta di sinistra, tutti rimarrebbero in attesa di un evento che non si potra' mai verificare.

## Soluzione n. 2

Ogni filosofo verifica se entrambe le forchette sono disponibili:

- ❑ in caso affermativo, acquisisce le due forchette (in modo atomico);
  - ❑ in caso negativo, aspetta.
- in questo modo non si puo` verificare deadlock (non c'e` possesso e attesa)

# Realizzazione soluzione 2

**Quali processo?**

- filosofo

**Risorsa condivisa?**

la tavola apparecchiata

-> definiamo la classe **tavola**, che rappresenta il monitor allocatore delle forchette

# Struttura Filosofo;

tavola m; // istanza del monitor

```
process filosofo {  
    while(true)  
    { m.prendiForchette(i) ;  
        <mangia...>  
        m.rilasciaForchette(i) ;  
        <pensa...>  
    }  
}
```

# Monitor

```
monitor tavola
{ int forchette[5] ={2,2,2,2,2};
//le forchette disponibili per ogni filosofo i
//inizialmente sono 2

condition codaF[5]; //1 coda per ogni filosofo i

// metodi public :
public void prendiForchette(int i){...}
public void rilasciaForchette(int i){...}

// metodi privati:
int destra(int i){...}
int sinistra(int i) {...}
}
```

# Metodi public

```
public void prendiForchette(int i)
{
    while (forchette[i] != 2)
        wait(codaF[i]);

    forchette[sinistra(i)]--;
    forchette[destra(i)]--;

}
```

```
public void rilasciaForchette(int i)
{
    forchette[sinistra(i)]++;
    forchette[destra(i)]++;
    if (forchette[sinistra(i)]==2)
        signal(codaF[sinistra(i)]);
    if (forchette[destra(i)]==2)
        signal(codaF[destra(i)]);
}
```

# Metodi privati

```
int destra(int i)
{ int ret;
  if (i==0)
    ret=NF-1;
  else ret=i-1;
  return ret;
}
```

```
int sinistra(int i)
{ int ret;
  ret=(i+1)%NF;
  return ret;
}
```