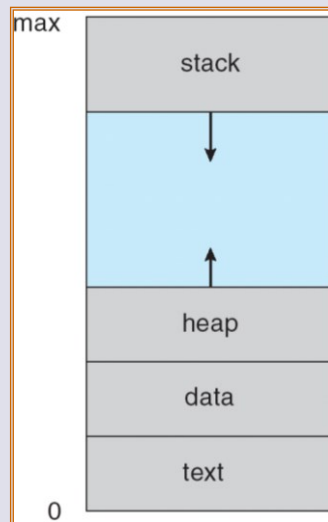


# Gestione dei Processi

## Processo

- Un sistema operativo esegue una varietà di programmi:
  - Sistemi batch – lavori o jobs
  - Sistemi in time-sharing – programmi utente o tasks
- I termini *job* e *process* sono usati quasi intercambiabilmente
- **Processo** – un programma in esecuzione; l'esecuzione del programma deve procedere in modo sequenziale
- Un processo include:
  - program counter
  - stack
  - sezione dati

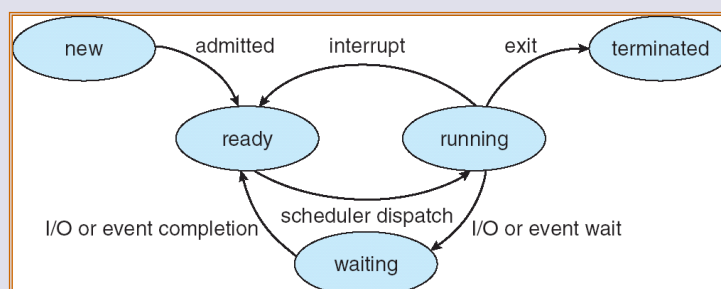
## Un processo in memoria



Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Stato di un processo

- Quando un processo è in esecuzione cambia il proprio *stato*
  - **new**: il processo è stato creato
  - **ready**: il processo è in attesa di essere assegnato alla CPU
  - **running**: istruzioni del processo sono in esecuzione
  - **waiting**: il processo è in attesa di un evento
  - **terminated**: il processo ha finito l'esecuzione

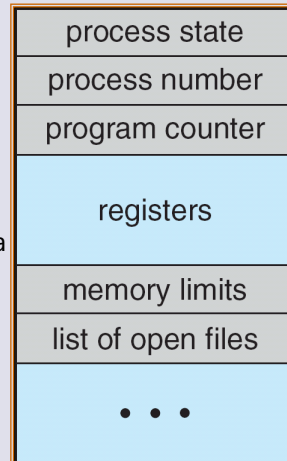


Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Process Control Block (PCB)

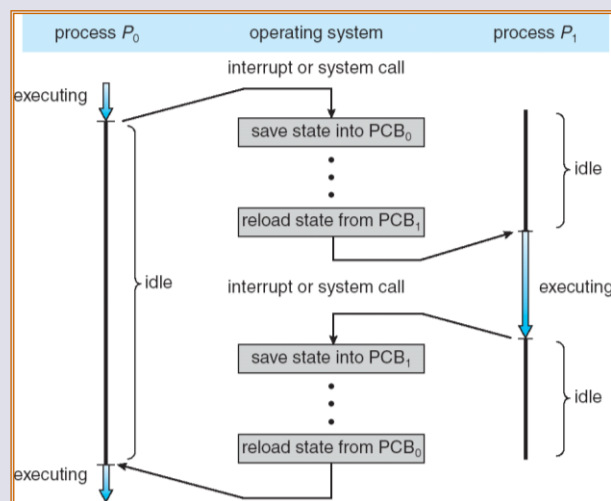
Informazioni associate al processo

- Stato del processo
- Program counter
- Contenuto registri CPU
- Informazioni per lo scheduling della CPU
- Informazioni per la gestione della memoria
- Informazioni di accounting
- Informazioni sullo stato dell'I/O



Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Passaggio CPU da Processo a Processo



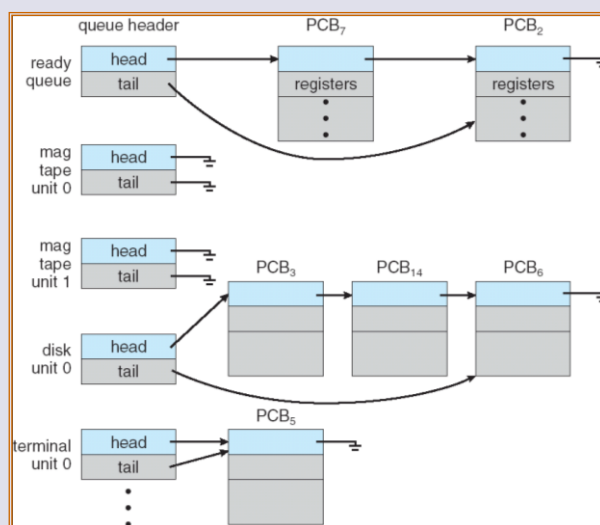
Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Code per lo scheduling dei processi

- **Job queue** – insieme di tutti i processi del sistema
- **Ready queue** – insieme di tutti i processi che risiedono in memoria pronti e in attesa di essere eseguiti
- **Device queues** – insieme di processi in attesa di un I/O su device
- Processi migrano tra le varie code

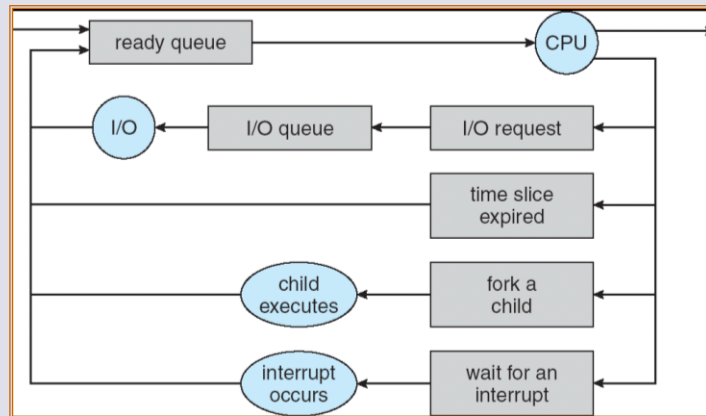
Sistemi Operativi A.A 2017/2018

## Ready Queue e varie I/O Device Queues



Sistemi Operativi A.A 2017/2018

## Rappresentazione dello scheduling dei processi



Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

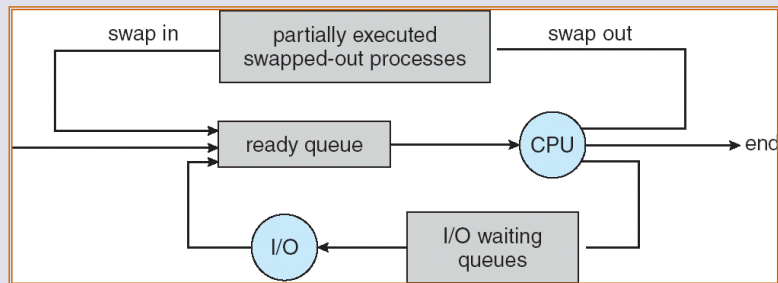
## Schedulers

- **Scheduler a lungo termine** (o job scheduler) – in un sistema batch seleziona quali processi tra quelli in attesa devono essere portati nella ready queue
- **Scheduler a breve termine** (o CPU scheduler) – seleziona quale processo deve essere eseguito e allocato sulla CPU

Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Scheduling a medio termine

Serve ad eliminare dalla memoria processi parzialmente eseguiti riducendo il grado di multiprogrammazione



Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Schedulers (Continua)

- Scheduler a breve termine è invocato molto frequentemente (millisecondi)  $\Rightarrow$  (deve essere veloce)
- Scheduler a lungo termine è invocato di rado (secondi, minuti)  $\Rightarrow$  (può essere lento)
- Lo scheduler di lungo termine controlla il *grado di multiprogrammazione*
- I processi possono essere:
  - **A prevalenza di I/O (*I/O-bound*)** – passa più tempo a fare I/O che computazioni
  - **A prevalenza di CPU (*CPU-bound*)** – spende più tempo a fare computazioni

Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Cambio di contesto

- Quando la CPU viene assegnata ad un altro processo, il sistema deve salvare lo stato del processo e caricare lo stato del nuovo processo (context-switch)
- Il cambio di contesto comporta un calo delle prestazioni; il sistema non fa nessun lavoro utile alla computazione mentre effettua il cambio di contesto
- Il tempo impiegato dipende dal supporto hardware

Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Creazione dei processi

- *Processo genitore* (parent) crea *processi figli* (children), che a loro volta creano altri processi, formando un albero di processi (process tree)
- Condivisione delle risorse (es. file aperti), si hanno 3 possibilità:
  - Processo genitore e processi figli condividono tutte le risorse
  - I processi figli condividono con i genitori alcune risorse
  - Processi genitori e figli non condividono nessuna risorsa
- Esecuzione, si hanno 2 possibilità:
  - Processo genitore e figli sono eseguiti in concorrenza
  - Processo genitore aspetta fino alla terminazione dei processi figli

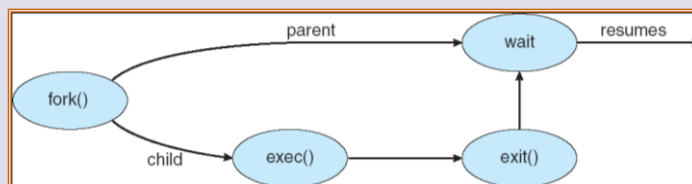
Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Creazione dei processi (Continua)

- Spazio indirizzi (memoria), due possibilità:
  - Processo figlio ha un duplicato del processo padre
  - Processo figlio creato con un programma caricato dentro
- UNIX:
  - La chiamata di sistema **fork** crea un nuovo processo duplicato del padre, l'unica cosa che cambia tra padre e figlio è il valore ritornato da fork: padre ritorna id del processo figlio nel figlio ritorna 0
  - La chiamata di sistema **exec** viene usata dopo una **fork** per sostituire lo spazio di memoria con quello di un nuovo programma

Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Creazione dei processi UNIX



Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

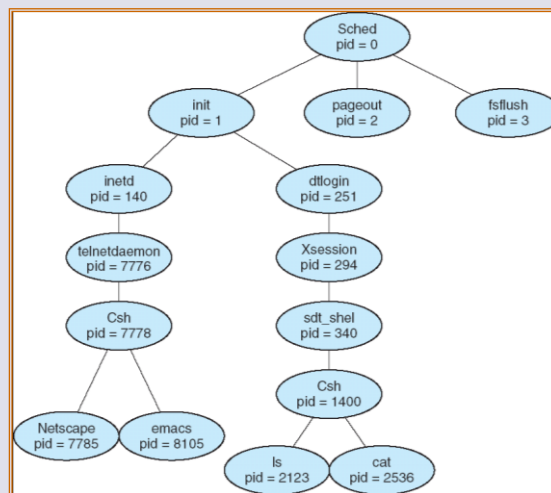


## Programma C che crea un processo separato

```
#include <stdio.h>
#include <unistd.h>
#include <wait.h>
int main()
{
    pid_t pid; /* process id */
    /* fork another process */
    pid = fork();
    if (pid < 0) { /* error occurred */
        fprintf(stderr, "Fork Failed");
        exit(-1);
    }
    else if (pid == 0) { /* child process */
        execlp("/bin/ls", "ls", NULL);
    }
    else { /* parent process */
        /* parent will wait for the child to complete */
        wait (NULL);
        printf ("Child Complete");
        exit(0);
    }
}
```

Sistemi Operativi A.A 2017/2018

## Un albero di processi su Solaris



Sistemi Operativi A.A 2017/2018

## Terminazione dei processi

- Un processo esegue la sua ultima istruzione e chiede al sistema di terminarsi (**exit**)
  - Fornisce il valore risultato al processo padre che lo riceve dalla `wait`
  - Le risorse del processo sono rilasciate dal sistema operativo
- Un processo genitore può terminare l'esecuzione dei processi figli (**abort**)
  - Se il compito assegnato al figlio non è più richiesto
  - Se il processo padre termina:
    - ▶ Alcuni sistemi operativi non permettono ai figli di continuare se il processo padre termina
      - Tutti i figli sono terminati – *terminazione a cascata*
    - ▶ Altri sistemi operativi assegnano i figli al processo iniziale
- *Processo Zombie*: un processo figlio terminato ma che ha ancora pid e PCB per poter dare risultato al processo padre tramite `wait()`

Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Unix/Linux

- Altre funzioni disponibili:
  - `getpid()` – ritorna l'identificatore del processo attualmente in esecuzione
  - `getppid()` – ritorna l'identificatore del processo padre
  - `execv(char* path, char*[] args)`
  - `execve(char* path, char*[] args, char*[] env);`

Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Gestione processi in Java

- Il metodo *exec* della classe `RunTime` permette di eseguire un processo. Esempio (su Windows):

```
Process p = RunTime.getRuntime().exec("notepad.exe");  
System.out.println("attendo che finisca...");  
p.waitFor(); // attende che il processo generato finisca  
System.out.println("finito!");
```

Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Gestione processi in Java

- Tramite l'oggetto `Process` si può accedere agli stream di input/output del processo in esecuzione
  - *p.getInputStream()* //stream per accedere all'**output** del processo
  - *p.getOutputStream()* //stream per fornire **input** al processo
  - *p.getErrorStream()* //stream per accedere all'**stderr** del processo
- Inoltre si può terminare il processo tramite metodo `destroy`
  - *p.destroy()*

Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Esempio

```
class TestProcess1 {
    static public void main(String[] args) {
        try {
            Process p = Runtime.getRuntime().exec("notepad.exe");
            System.out.println("attendo 5 sec...");
            Thread.sleep(5*1000); //aspetta 5 secondi
            p.destroy();
        } catch(IOException e) {
            e.printStackTrace();
        } catch(InterruptedException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Sistemi Operativi A.A 2017/2018

## Esempio

```
class TestProcess2 {
    static public void main(String[] args) {
        try {
            Process p = Runtime.getRuntime().exec("cmd /c dir");
            InputStream is = p.getInputStream(); //stream per prendere output comando dir
            BufferedReader br = new BufferedReader(new InputStreamReader(is,"Cp850"));
            String line;
            while((line = br.readLine()) != null)
                System.out.println("> "+line);
            p.waitFor();
        } catch (IOException | InterruptedException ex) { ex.printStackTrace(); }
    }
}
```

Esegue comando **dir**  
da riga di comando (cmd.exe)

Stampa le righe prodotte  
in uscita dal comando **dir**

Codifica caratteri  
accentati usata da  
windows

Sistemi Operativi A.A 2017/2018

## Processi Cooperativi

- **Processo indipendente** un processo che non viene influenzato e non influenza l'esecuzione di altri processi
- **Processo cooperativo** un processo che può influenzare e può essere influenzato da altri processi
- Vantaggi di processi cooperativi
  - Condivisione di informazioni
  - Velocizzazione delle elaborazioni
  - Modularità
  - Convenienza

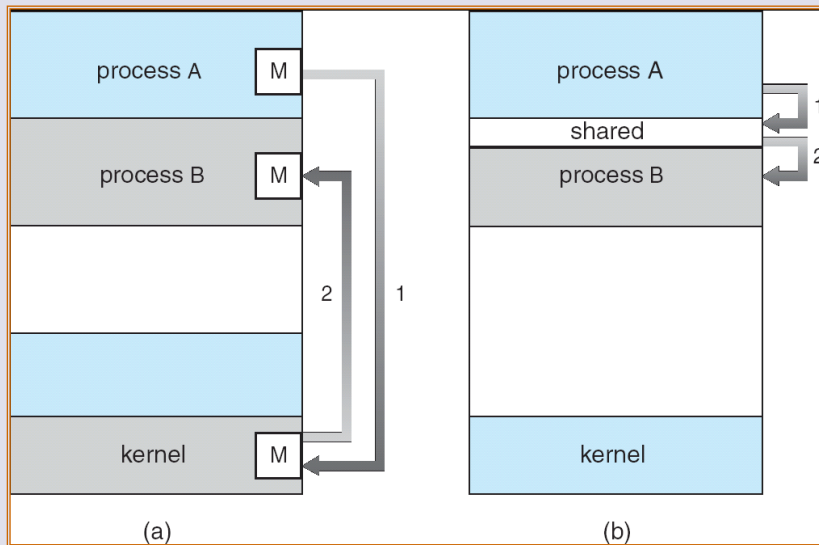
Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## InterProcess Communication (IPC)

- Meccanismi usati dai processi per comunicare e sincronizzare le loro azioni
- Due modelli principali per lo scambio di informazioni tra processi:
  - **Memoria condivisa** – viene creata una zona di memoria condivisa tra due o più processi
  - **Scambio di messaggi**
- I moderni sistemi operativi spesso forniscono entrambe le modalità.
  - Memoria condivisa, più efficiente, usata per scambiare grandi quantità di dati
  - Scambio di messaggi, meno efficienti, utili per sincronizzare processi

Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Modelli di comunicazione



Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## InterProcess Communication (IPC)

- IPC fornisce due operazioni di base:
  - **send(messaggio)** – messaggio a grandezza fissa o variabile
  - **receive(messaggio)**
- Se i processi  $P$  e  $Q$  vogliono comunicare, devono:
  - Stabilire un *canale di comunicazione* tra loro
  - Scambiare messaggi tramite send/receive
- Implementazione del canale di comunicazione:
  - Livello fisico (es. memoria condivisa, hardware bus)
  - Livello logico (es. proprietà logiche)

Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Comunicazione diretta

- I processi devono nominarsi esplicitamente:
  - **send** ( $P, message$ ) – invia messaggio al processo  $P$
  - **receive**( $Q, message$ ) – riceve un messaggio dal processo  $Q$
- Proprietà logiche del canale di comunicazione
  - Canale stabilito automaticamente
  - Un collegamento viene stabilito tra due processi comunicanti
  - Tra due coppie di processi esiste esattamente un collegamento
  - Il collegamento può essere unidirezionale, ma di solito è bidirezionale

Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Comunicazione indiretta

- Messaggi sono diretti e ricevuti da una porta o mailbox
  - Una porta ha un id univoco
  - I processi possono comunicare solo se condividono una porta
- Proprietà del collegamento
  - Collegamento stabilito solo se i processi condividono una porta in comune
  - Un collegamento può essere associato a più processi
  - Ogni coppia di processi può condividere molti collegamenti
  - Collegamento può essere unidirezionale o bidirezionale

Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Comunicazione indiretta

- Operazioni
  - Creare una nuova porta
  - Inviare e ricevere messaggi tramite una porta
  - Distruggere una porta
- Le primitive definite sono del tipo:
  - `send(A, message)` – invia un messaggio alla porta A
  - `receive(A, message)` – riceve un messaggio dalla porta A

Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Comunicazione indiretta

- Condivisione di una porta
  - $P_1$ ,  $P_2$  e  $P_3$  condividono la porta A
  - $P_1$  invia;  $P_2$  and  $P_3$  ricevono
  - Chi prende il messaggio?
- Possibili soluzioni
  - Permettere che una porta possa essere associata a più a due processi
  - Permettere che solo un processo alla volta possa eseguire la receive su una porta
  - Permettere al sistema di decidere arbitrariamente a quale processo inviare il dato, al processo inviante viene notificato quale processo ha ricevuto il messaggio.

Sistemi Operativi A.A. 2017/2018



## Sincronizzazione

- L'invio/ricezione di messaggi può essere bloccante o non bloccante
- **Bloccante** è considerato **sincrono**
  - **Invio bloccante:** il processo viene bloccato fino a che il messaggio non viene ricevuto
  - **Ricezione bloccante:** il processo viene bloccato fino a che un messaggio è disponibile
- **Non bloccante** è considerato **asincrono**
  - **Invio non bloccante:** il processo invia il messaggio e continua
  - **Ricezione non bloccante:** il processo riceve un messaggio valido o un messaggio nullo

Sistemi Operativi A.A. 2017/2018

## Code di messaggi

- Coda di messaggi associata al collegamento:
  1. **Capacità zero** – 0 messaggi  
Processo inviante deve aspettare il ricevente (rendezvous)
  2. **Capacità limitata** – lunghezza finita di  $n$  messaggi  
Processo inviante deve aspettare se la coda è piena
  3. **Capacità illimitata** – lunghezza infinita  
Processo inviante non aspetta mai

Sistemi Operativi A.A. 2017/2018