Aufgabe 11: Threads

a) Beschreiben Sie die unterschiedlichen Thread-Formen:

- schwergewichtige,
- mittelgewichtige und
- leichtgewichtige Threads.

Diskutieren Sie die Vor- und Nachteile dieser verschiedenen Thread-Formen.

b) Es gibt verschiedene Möglichkeiten User-Level-Threads und Kernel-Threads aneinander zu binden. Diskutieren Sie die Unterschiede, Vor- und Nachteile der Modelle. Überlegen Sie welche Art von Programmen sich eignet, multithreaded programmiert zu sein.

c) Gegeben ist ein MIMD-Multiprozessor mit 6 Rechenwerken. Folgende Aufträge stehen in der Warteschlange:

Auftrag	benötigte Threads
1	3
2	4
3	2
4	3

Zeigen Sie, in welcher Reihenfolge die Aufträge gescheduled werden, wenn folgende drei Verfahren zum Gang-Scheduling von Ousterhout eingesetzt werden:

- Matrix-Scheduling
- fortlaufendes Scheduling
- ungeteiltes Scheduling

Literatur:

Singhal, M., Shivaratri N.:
Advanced Concepts in Operating Systems
McGraw-Hill, Inc., 1994

Kleiman, S., Shah D., Smallders B.:
Programming with Threads
SunSoft-Press, 1996

© 2000, Universität Erlangen Nürnberg, Informatik 4 2.7.2001 14:54
Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage zu Lehrzwecken außerhalb der Univ. Erlangen ist ohne Genehmigung der Autoren unzulässig

Lösung Aufgabe 11:

a) die unterschiedlichen Thread-Formen besitzen folgende Eigenschaften:

Schwergewichtige Threads (Prozesse): Diese Form entspricht den Unix-Prozessen. Jeder Thread und damit jeder Aktivitätsträger besitzt einen eigenen Adreßraum.

Vorteil:

- Kapselung der Daten der unterschiedlichen Aktivitätsträger.

Nachteil:

- Teure Umschaltung: jeder Threadwechsel führt zu einer Invalidierung des Adreßraumes. Dadurch werden Wechsel von Aktivitätsträgern ineffizient (Cache-Invalidierung, TLB-Invalidierung).
- Kommunikation: Inter-Prozess-Kommunikation ist schwierig und teuer.

Mittelgewichtige Threads (Kernel-Threads): Bei dieser Form bietet der Kernel mehrere Aktivitätsträger in einem Adressraum an. Das Management dieser Threads bleibt in der Hand des Kerns.

Vorteile:

- Kontrolle: Der Kern hat volle Kontrolle über die Threads. Koordinierung und Scheduling können dadurch aufeinander abgestimmt werden.
- Effizienz: Im Vergleich zu Prozessen sind Kernel-Threads effizienter. Bei Thread-Umschaltungen innerhalb eines Adreßraumes muß der Adreßraum nicht invalidiert werden.
- Anwendungen, die viele Systemcalls durchführen sind zur Verwendung von Kernel-Threads geeignet.

Nachteile:

- Management-Kosten: Thread-Management ist teuer: jede Management-Operation benötigt einen Systemcall. Bei Verwendung von Übergabe-Parametern müssen Schutz-Abfragen durchgeführt werden, um die Sicherheit des Kerns zu gewährleisten.
- Generalität: Da die Management-Strukturen im Kern verankert sind, können diese nicht an die Anwendungen angepaßt werden. Dadurch müssen alle potentiell verwendbaren Mechanismen im Thread-Management implementiert werden. Die Folge ist ein potentieller Overhead bei der Ausführung von Management-Aktionen.

© 2000, Universität Erlangen Nürnberg, Informatik 4 2.7.2001 14:54
Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage zu Lehrzwecken außerhalb der Univ. Erlangen ist ohne Genehmigung der Autoren unzulässig

Leichtgewichtige Threads (User-Level-Threads): Diese Threads werden im User-Level ausgeführt. Durch eine Bibliothek wird die Funktionalität der Threads dem Benutzer zur Verfügung gestellt. Dabei werden vom Kern zur Verfügung gestellte Aktivitätsträger als virtuelle Prozessoren verwendet.

Vorteile:

- Effizienz: Um zwischen Threads umzuschalten, ist kein System-Call notwendig. Dadurch wird eine noch effizientere Abarbeitung der Threads als bei Kernel-Threads verwirklicht. Die Umschaltung zweier Threads einer Applikation hat annähernd den gleichen Overhead wie ein einfacher Funktionsaufruf.
- Kompatibilität: Für die Verwendung von User-Level-Threads ist keine besondere Unterstützung vom Betriebssystem notwendig.
- Flexibilität: Für unterschiedliche Problemstellungen können die Thread-Libraries angepaßt werden. Insbesondere das Scheduling der Threads einer Applikation wird damit auf User-Level und damit vom Benutzer einstellbar.

Nachteile:

- Abhängigkeit: User-Level-Threads sind vom Kern abhängig. Werden zum Beispiel im Kern mehr virtuelle Prozessoren als physikalische Prozessoren zur Verfügung gestellt, so muß durch eine Strategie die Zuordnung gescheduled werden. Dieser Vorgang geschieht in aller Regel transparent für die User-Level-Threads, so daß diese keinen Einfluß auf diese Zuordnung haben. Die Folge sind Verhalten, die in der Spezifikation der Threads nicht geplant werden können. So zum Beispiel: keine Gewährleistungen, ineffizientere Abarbeitung, vermeidbare Spinlocks und Deadlocks.
- Verlust von Parallelität bei blockierenden Systemcalls: durch die Zuordnung mehrerer User-Level-Threads auf einen virtuellen Prozessor sind bei einem blockierenden Systemcall eines Threads sämtliche Threads des gleichen virtuellen Prozessors nicht lauffähig. Lösungen dieser Problematik bieten Konzepte wie die “Sleeping Threads” oder die “Scheduler Activations” an: wird ein Aktivitätsträger blockiert, so bietet der Kern einen Ersatz-Aktivitätsträger an (bzw. einen virtuellen Ersatz-Prozessor). Ein weiterer Lösungsvorschlag basiert auf einer Kommunikations-Möglichkeit zwischen den Schedulern in der User-Level Thread-Library und dem System-Scheduler (First-Class Threads aus dem Betriebssystem Psyche).

b) Bei der Arbeit mit Threads gibt es zwei Möglichkeiten, wie Programme realisiert sein können:

- Single Threaded: Das Programm besteht aus einem geradlinieg verlaufenden Kontrollfluss.
- Multi Threaded: Zwei oder mehr Kontrollverläufe (Threads) sind nebeneinander möglich.

Zum besseren Verständnis sind folgende Begriffe notwendig:

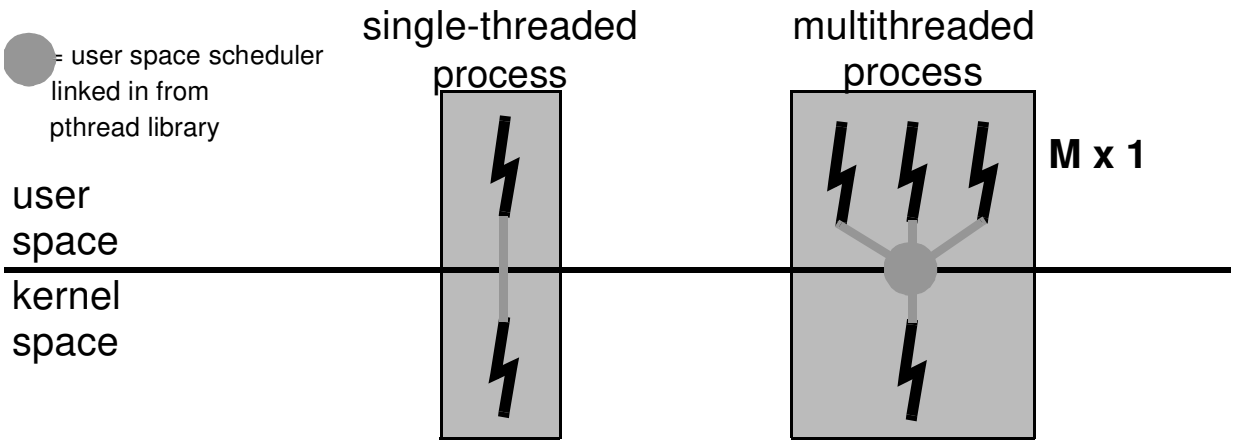
- Nebenläufigkeit (Concurrency): Zwei oder mehr Threads stehen zur Bearbeitung an.
- Parallelität (Parallelism): Zwei oder mehr Threads sind auf verschiedenen Prozessoren in Bearbeitung

Mit Amdahl’s Gesetz lässt sich die theoretische Obergrenze für die Beschleunigung eines Programmes durch Abarbeitung auf einem Multiprozessorsystem berechnen. Hierbei werden die Umschaltzeiten vernachlässigt.

© 2000, Universität Erlangen Nürnberg, Informatik 4 2.7.2001 14:54
Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage zu Lehrzwecken außerhalb der Univ. Erlangen ist ohne Genehmigung der Autoren unzulässig

Amdahl's Gesetz (Theoretischer Speedup):
Speedup = 1/(1-M) + M/N,
wobei N für die Anzahl der Prozessoren und M für den prozentualen Zeitanteil, in dem die Prozesse parallel bearbeitet werden, steht.

Many-to-One (M x 1)



Vorteile:

Schnelle Thread Management Operationen

Sparsamer Gebrauch von Systemressourcen

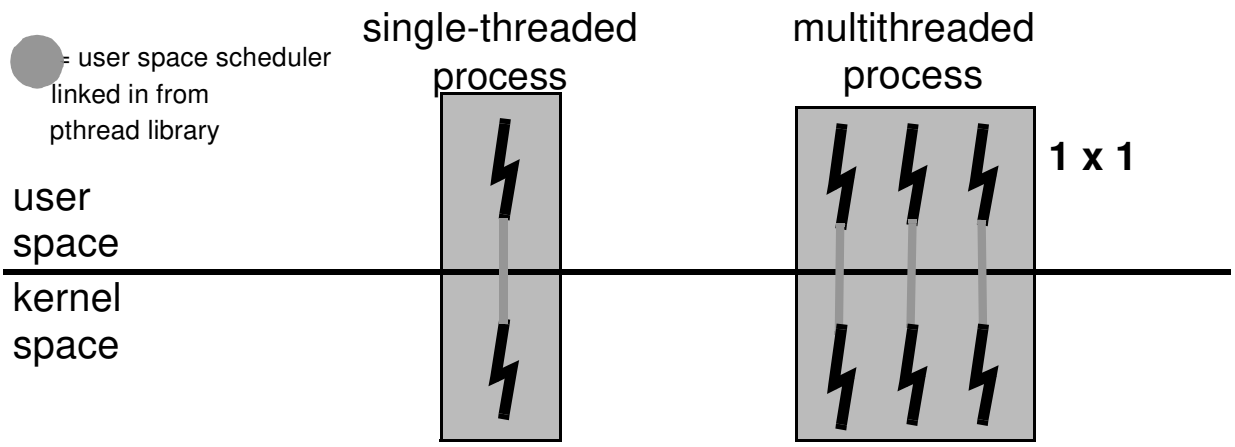
Nebenläufiges Programmiermodell, das ohne Modifikation auch auf mehreren

Nachteile:

- Keine echte Paralellität
- Verklemmung in Systemaufrufen möglich!
- Signalbehandlung ist kritisch
- Profiling einzelner Threads nicht möglich
- Debugging einzelner Threads nicht möglich

© 2000, Universität Erlangen Nürnberg, Informatik 4
Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage zu Lehrzwecken außerhalb der Univ. Erlangen ist ohne Genehmigung der Autoren unzulässig

One-to-One (1 x 1)



Vorteile:

Echte parallele Ausführung der Threads im Multiprozessor möglich

Gemeinsame Nutzung von Betriebsmitteln

Profiling einzelner Threads möglich

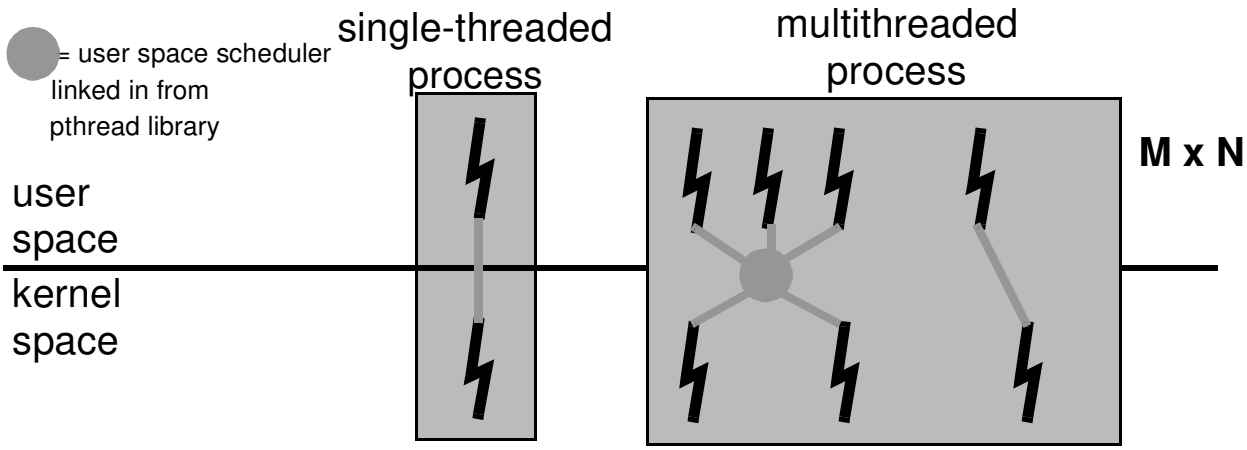
Debugging einzelner Threads möglich

Nachteile:

- Aufwendige Threadverwaltung im OS-Kern
- Hoher Verbrauch an Systemressourcen (Thread_Control Block, Stack)

© 2000, Universität Erlangen Nürnberg, Informatik 4 *2.7.2001 14:54*
Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage zu Lehrzwecken außerhalb der Univ. Erlangen ist ohne Genehmigung der Autoren unzulässig

Many-to-Many (M x N)



Vorteile:

Flexibles Modell

Effiziente parallele Ausführung

Verklemmung an Systemaufrufen kann durch Nachstarten von Kernel-Threads aufgelöst werden.

Nachteile:

- Scheduling auf zwei Ebenen (User- und Kernel-Ebene) steigert die Komplexität.
- Profiling und Debugging ungebundener Threads ist kritisch.

© 2000, Universität Erlangen Nürnberg, Informatik 4
Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage zu Lehrzwecken außerhalb der Univ. Erlangen ist ohne Genehmigung der Autoren unzulässig

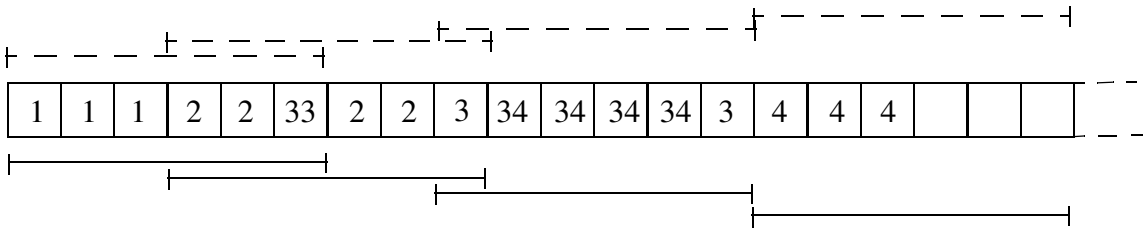
c) Gang-Scheduling von Ousterhout:

•*Matrix-Scheduling*: die Aufträge werden in einer Matrix angeordnet. Die Anzahl benötigter Threads darf die Zeilenlänge nicht überschreiten.

1	1	1	3	3	
2	2	2	2		
4	4	4			

•*fortlaufendes Scheduling*: die Matrix des vorhergehenden Falls wird linearisiert. Aufträge werden in einem Fenster eingeordnet, dessen Breite der Anzahl zur Verfügung stehenden Prozessoren entspricht. Passt der Auftrag nicht in das aktuelle Fenster, wird dieses so lange nach rechts verschoben, bis zum erstenmal das linke Feld des Fensters leer ist. Dies wird so oft wiederholt, bis der Auftrag eingetragen werden kann. Gescheduled wird durch ein Scheduling-Fenster, das nach den jeweiligen Zeitquanten so weitergeschoben wird, daß der linke Eintrag des Fensters zu einem Auftrag gehört, der in der vorherigen Zuordnung noch nicht vollständig oder garnicht zugeordnet war:

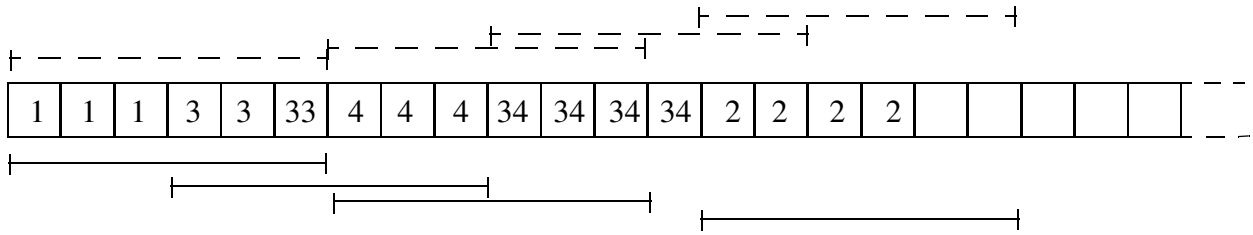
.



Einordnungs-Fenster

Scheduling-Fenster

•*ungeteiltes Scheduling*: Analoge Vorgehensweise zum fortlaufenden Scheduling. Allerdings werden die Aufträge nur zusammenhängend eingeordnet:



© 2000, Universität Erlangen Nürnberg, Informatik 4
Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage zu Lehrzwecken außerhalb der Univ. Erlangen ist ohne Genehmigung der Autoren unzulässig