Sistemas Operacionais

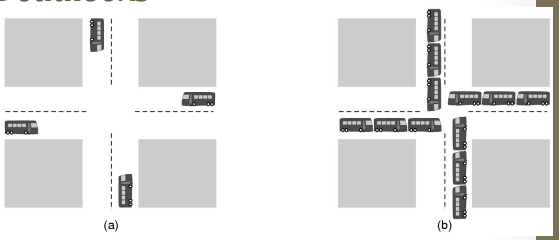
Profa. Dra. Kalinka Regina Lucas Jaquie Castelo Branco
kalinka@icmc.usp.br

Apresentação baseada nos slides
do Prof. Dr. Antônio Carlos Sementille e da Profa. Dra. Luciana A. F. Martimiano e nas transparências fornecidas no site de compra do livro "Sistemas Operacionais Modernos"

Deadlocks

- Dispositivos e recursos são compartilhados a todo momento: impressora, disco, arquivos, entre outros...;
- *Deadlock:* processos ficam parados sem possibilidade de poderem continuar seu processamento;

Deadlocks



Uma situação de *deadlock*

Deadlocks

- Recursos:
  - Preemptivos: podem ser retirados do processo sem prejuízos;
    - Memória;
    - CPU;
  - Não-preemptivos: não podem ser retirados do processo, pois causam prejuízos;
    - CD-ROM;
    - Unidades de fita;
    - *Deadlocks* ocorrem com esse tipo de recurso;

Deadlocks

- Requisição de recursos/dispositivos:
  - Requisição do recurso;
  - Utilização do recurso;
  - Liberação do recurso;
- Se o recurso requerido não está disponível, duas situações podem ocorrer:
  - Processo que requisitou o recurso fica bloqueado até que o recurso seja liberado, ou;
  - Processo que requisitou o recurso falha, e depois de um certo tempo tenta novamente requisitar o recurso;

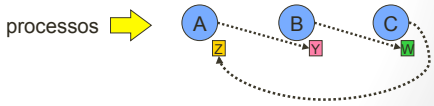
Deadlocks

- Quatro condições devem ocorrer para que um *deadlock* exista:
  - Exclusão mútua: um recurso só pode estar alocado para um processo em um determinado momento;
  - Uso e espera (*hold and wait*): processos que já possuem algum recurso podem requer outros recursos;
  - Não-preempção: recursos já alocados não podem ser retirados do processo que os alocou; somente o processo que alocou os recursos pode liberá-los;
  - Espera Circular: um processo pode esperar por recursos alocados a outro processo;

7

Deadlocks

- Espera circular por recursos.
- Exemplo:
  - O processo "A" espera pelo processo "B", que espera pelo processo "C", que espera pelo processo "A".



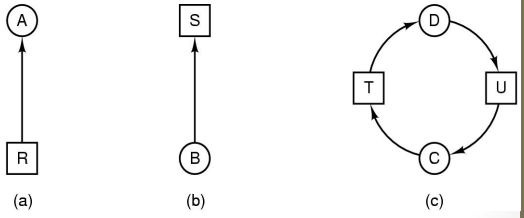
8

Deadlocks

- Geralmente, *deadlocks* são representados por grafos a fim de facilitar sua detecção, prevenção e recuperação
  - Ocorrência de ciclos pode levar a um *deadlock*;

9

Deadlocks
Grafos de alocação de recursos



a) **Recurso R** alocado ao **Processo A**
b) **Processo B** requisita **Recurso S**
c) Deadlock

10

Deadlocks

- Quatro estratégias para tratar *deadlocks:*
  - Ignorar o problema;
  - Detectar e recuperar o problema;
  - Evitar dinamicamente o problema – alocação cuidadosa de recursos;
  - Prevenir o problema por meio da não satisfação de uma das quatro condições citadas anteriormente;

11

Tratamento de Deadlocks

- Ignorar o problema.
  - Comparar a freqüência de ocorrência de *deadlocks* com a freqüência de outras falhas do sistema.
    - Falhas de *hardware*, erros de compiladores, erros do Sistema Operacional, etc.
  - Se o esforço em solucionar o problema for muito grande em relação a freqüência com que o *deadlock* ocorre, ele pode ser ignorado.

12

Deadlocks

- Ignorar o problema:
  - Frequência do problema;
  - Alto custo – estabelecimento de condições para o uso de recursos;
  - Algoritmo do AVESTRUZ;

13

Deadlocks

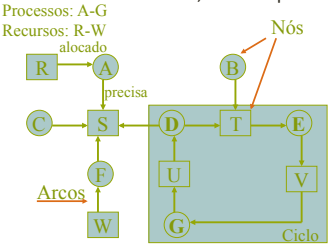
- Detectar e Recuperar o problema:
  - Processos estão com todos os recursos alocados;
  - Procedimento: Permite que os *deadlocks* ocorram, tenta detectar as causas e solucionar a situação;
  - Algoritmos:
    - Detecção com um recurso de cada tipo;
    - Detecção com vários recursos de cada tipo;
    - Recuperação por meio de preempção;
    - Recuperação por meio de *rollback* (volta ao passado);
    - Recuperação por meio de eliminação de processos;

14

Deadlocks

- Detecção com um recurso de cada tipo:
  - Construção de um grafo;
  - Se houver ciclos, existem potenciais *deadlocks*;

Processos: A-G
Recursos: R-W



Situação:
PA usa R e precisa de S;
PB precisa de T;
PC precisa de S;
PD usa U e precisa de S e T;
PE usa T e precisa de V;
PF usa W e precisa de S;
PG usa V e precisa de U;

Pergunta:
Há possibilidade de *deadlock*?

15

Deadlocks

- Detecção com vários recursos de cada tipo:
  - Classes diferentes de recursos – vetor de recursos existentes (E):
    - Se classe1=unidade de fita e E_1=2, então existem duas unidades de fita;
  - Vetor de recursos disponíveis (A):
    - Se ambas as unidades de fita estiverem alocadas, A_1=0;
  - Duas matrizes:
    - C: matriz de alocação corrente;
      - C_{ij}: número de instâncias do recurso j entregues ao processo i;
    - R: matriz de requisições;
      - R_{ij}: número de instâncias do recurso j que o processo i precisa;

16

Deadlocks

4 unidades de fita;
2 *plotter*;
3 impressoras;
1 unidade de CD-ROM

Recursos existentes
E = (4 2 3 1)
UF P I UCD

Matriz de alocação

$$C = \begin{matrix} \text{UF P I UCD} \\ \begin{bmatrix} 0 & 0 & 1 & 0 \\ 2 & 0 & 0 & 1 \\ 0 & 1 & 2 & 0 \end{bmatrix} \end{matrix} \begin{matrix} \\ P_1 \\ P_2 \\ P_3 \end{matrix}$$

Recursos

Três processos:
P_1 usa uma impressora;
P_2 usa duas unidades de fita e uma de CD-ROM;
P_3 usa um *plotter* e duas impressoras;
Cada processo precisa de outros recursos (R);

Recursos disponíveis
A = (2 1 0 0)
UF P I UCD

Matriz de requisições

$$R = \begin{matrix} \text{UF P I UCD} \\ \begin{bmatrix} 2 & 0 & 0 & 1 \\ 1 & 0 & 1 & 0 \\ 2 & 1 & 0 & 0 \end{bmatrix} \end{matrix} \begin{matrix} \\ P_1 \\ P_2 \\ P_3 \end{matrix}$$

17

Deadlocks

4 unidades de fita;
2 *plotter*;
3 impressoras;
1 unidade de CD-ROM

Requisições:
P_1 requisita duas unidades de fita e um CD-ROM;
P_2 requisita uma unidade de fita e uma impressora;
P_3 requisita duas unidades de fita e um *plotter*;

Recursos existentes
E = (4 2 3 1)

Recursos disponíveis
A = (2 1 0 0) **P_3 pode rodar**
A = (**0 0 0 0**)

Matriz de alocação

$$C = \begin{bmatrix} 0 & 0 & 1 & 0 \\ 2 & 0 & 0 & 1 \\ \mathbf{2} & \mathbf{2} & \mathbf{2} & \mathbf{0} \end{bmatrix} \begin{matrix} P_1 \\ P_2 \\ P_3 \end{matrix}$$

Matriz de requisições

$$R = \begin{bmatrix} 2 & 0 & 0 & 1 \\ 1 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} \begin{matrix} P_1 \\ P_2 \\ \mathbf{P_3} \end{matrix}$$

18

Deadlocks

4 unidades de fita;
2 *plotter*;
3 impressoras;
1 unidade de CD-ROM

Requisições:
P_1 requisita duas unidades de fita e um CD-ROM;
P_2 requisita uma unidade de fita e uma impressora;
P_3 requisita duas unidades de fita e um *plotter*;

Recursos existentes
E = (4 2 3 1)

Recursos disponíveis
A = (2 1 0 0) **P_3 pode rodar**
A = (**2 2 2 0**)

Matriz de alocação

$$C = \begin{bmatrix} 0 & 0 & 1 & 0 \\ 2 & 0 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} \begin{matrix} P_1 \\ P_2 \\ P_3 \end{matrix}$$

Matriz de requisições

$$R = \begin{bmatrix} 2 & 0 & 0 & 1 \\ 1 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} \begin{matrix} P_1 \\ P_2 \\ \mathbf{P_3} \end{matrix}$$

19

Deadlocks

4 unidades de fita;
2 *plotter*;
3 impressoras;
1 unidade de CD-ROM

Requisições:
P_1 requisita duas unidades de fita e um CD-ROM;
P_2 requisita uma unidade de fita e uma impressora;
P_3 requisita duas unidades de fita e um *plotter*;

Recursos existentes
E = (4 2 3 1)

Recursos disponíveis
A = (2 1 0 0)
A = (2 2 2 0) **P_2 pode rodar**
A = (**1 2 1 0**)

Matriz de alocação

$$C = \begin{bmatrix} 0 & 0 & 1 & 0 \\ \mathbf{3} & \mathbf{0} & \mathbf{1} & \mathbf{1} \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} \begin{matrix} P_1 \\ P_2 \\ P_3 \end{matrix}$$

Matriz de requisições

$$R = \begin{bmatrix} 2 & 0 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} \begin{matrix} P_1 \\ \mathbf{P_2} \\ P_3 \end{matrix}$$

20

Deadlocks

4 unidades de fita;
2 *plotter*;
3 impressoras;
1 unidade de CD-ROM

Requisições:
P_1 requisita duas unidades de fita e um CD-ROM;
P_2 requisita uma unidade de fita e uma impressora;
P_3 requisita duas unidades de fita e um *plotter*;

Recursos existentes
E = (4 2 3 1)

Recursos disponíveis
A = (2 1 0 0)
A = (2 2 2 0)
A = (**2 1 1 0**) **P_1 pode rodar**

Matriz de alocação

$$C = \begin{bmatrix} 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} \begin{matrix} P_1 \\ P_2 \\ P_3 \end{matrix}$$

Matriz de requisições

$$R = \begin{bmatrix} 2 & 0 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} \begin{matrix} \mathbf{P_1} \\ P_2 \\ P_3 \end{matrix}$$

21

Deadlocks

4 unidades de fita;
2 *plotter*;
3 impressoras;
1 unidade de CD-ROM

Requisições:
P_1 requisita duas unidades de fita e um CD-ROM;
P_2 requisita uma unidade de fita e uma impressora;
P_3 requisita duas unidades de fita e um *plotter*;

Recursos existentes
E = (4 2 3 1)

Recursos disponíveis
A = (2 1 0 0)
A = (2 2 2 0)
A = (2 2 1 0) **P_1 pode rodar**

Matriz de alocação

$$C = \begin{bmatrix} \mathbf{2} & \mathbf{0} & \mathbf{1} & \mathbf{1} \\ 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} \begin{matrix} P_1 \\ P_2 \\ P_3 \end{matrix}$$

Matriz de requisições

$$R = \begin{bmatrix} 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} \begin{matrix} \mathbf{P_1} \\ P_2 \\ P_3 \end{matrix}$$

22

Deadlocks

Ao final da execução, temos:

4 unidades de fita;
2 *plotters*;
3 impressoras;
1 unidade de CD-ROM

Recursos existentes
E = (4 2 3 1)

Recursos disponíveis
A = (4 2 3 1)

Matriz de alocação

$$C = \begin{bmatrix} 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} \begin{matrix} P_1 \\ P_2 \\ P_3 \end{matrix}$$

Matriz de requisições

$$R = \begin{bmatrix} 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} \begin{matrix} P_1 \\ P_2 \\ P_3 \end{matrix}$$

23

Deadlocks – Situação 1

4 unidades de fita;
2 *plotters*;
3 impressoras;
1 unidade de CD-ROM

Requisições:
P_2 requisita duas unidade de fita, uma impressora e uma unidade de CD-ROM.

Recursos existentes
E = (4 2 3 1)

Recursos disponíveis
A = (2 1 0 0) P_3 pode rodar
A = (2 2 2 0)

Matriz de alocação

$$C = \begin{bmatrix} 0 & 0 & 1 & 0 \\ 2 & 0 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} \begin{matrix} P_1 \\ P_2 \\ P_3 \end{matrix}$$

Matriz de requisições

$$R = \begin{bmatrix} 2 & 0 & 0 & 1 \\ \mathbf{2} & \mathbf{0} & \mathbf{1} & \mathbf{1} \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} \begin{matrix} P_1 \\ \mathbf{P_2} \\ P_3 \end{matrix}$$

Nessa situação, nenhum processo pode ser atendido!
DEADLOCK

24

Deadlocks

- Detecção com vários recursos de cada tipo:
  - Para esse algoritmo, o sistema, geralmente, procura periodicamente por *deadlocks*;
  - CUIDADO:
    - Evitar ociosidade da CPU → quando se tem muitos processos em situação de *deadlock*, poucos processos estão em execução;

25

Deadlocks

- Recuperação de *Deadlocks*:
  - Por meio de preempção: possibilidade de retirar temporariamente um recurso de seu atual dono (processo) e entregá-lo a outro processo;
  - Por meio de *rollback*: recursos alocados a um processo são armazenados em arquivos de verificação; quando ocorre um *deadlock*, os processos voltam ao estado no qual estavam antes do *deadlock* → **solução cara**;

26

Deadlocks

- Recuperação de *Deadlocks*:
  - Por meio de eliminação de processos: processos que estão no ciclo com *deadlock* são retirados do ciclo;
  - Melhor solução para processos que não causam algum efeito negativo ao sistema;
    - Ex1.: compilação – sem problemas;
    - Ex2.: atualização de um base de dados – problemas;

27

Deadlocks

- **Evitar dinamicamente o problema**:
  - Alocação individual de recursos → à medida que o processo necessita;
  - Soluções também utilizam matrizes;
  - Escalonamento cuidadoso → alto custo;
    - Conhecimento prévio dos recursos que serão utilizados;
  - Algoritmos:
    - Banqueiro para um único tipo de recurso;
    - Banqueiro para vários tipos de recursos;
  - Definição de Estados Seguros e Inseguros;

28

Deadlocks

- Estados seguros: não provocam *deadlocks* e há uma maneira de atender a todas as requisições pendentes finalizando normalmente todos os processos;
  - A partir de um estado seguro, existe a garantia de que os processos terminarão;
- Estados inseguros: podem provocar *deadlocks,* mas não necessariamente provocam;
  - A partir de um estado inseguro, não é possível garantir que os processos terminarão corretamente;

29

Deadlocks

- Algoritmos do Banqueiro:
  - Idealizado por Dijkstra (1965);
  - Considera cada requisição no momento em que ela ocorre, verificando se essa requisição leva a um estado seguro; Se sim, a requisição é atendida, se não o atendimento é adiado para um outro momento;
  - Premissas adotadas por um banqueiro (SO) para garantir ou não crédito (recursos) para seus clientes (processos);
  - Nem todos os clientes (processos) precisam de toda a linha de crédito (recursos) disponível para eles;

30

Deadlocks

- Algoritmo do Banqueiro para um único tipo de recurso:

Possui → | Máximo de linha de crédito = 22 →

A	0	6
B	0	5
C	0	4
D	0	7

Livre: 10 — **Seguro**

A	1	6
B	1	5
C*	2	4
D	4	7

Livre: 2 — **Seguro**

A	1	6
B	2	5
C	2	4
D	4	7

Livre: 1 — **Inseguro**

- Solicitações de crédito são realizadas de tempo em tempo;
- * C é atendido e libera 4 créditos, que podem ser usados por B ou D;

Deadlocks

- Algoritmo do Banqueiro para um único tipo de recurso:

Possui → | Máximo de linha de crédito = 22 →

A	0	6
B	0	5
C	0	4
D	0	7

Livre: 10 — **Seguro**

A	1	6
B	1	5
C	2	4
D	4	7

Livre: 2 — **Seguro**

A	1	6
B*	2	5
C	2	4
D	4	7

Livre: 1 — **Inseguro**

- Solicitações de crédito são realizadas de tempo em tempo;
- * B é atendido. Em seguida os outros fazem solicitação, ninguém poderia ser atendido;

Deadlocks

- Algoritmo do Banqueiro para vários tipos de recursos:
  - Mesma idéia, mas duas matrizes são utilizadas;

	Processos	Unidade de Fita	Plotters	Impressoras	Unidade de CD-ROM
A	3	0	1	1	
B	0	1	0	0	
C	1	1	1	0	
D	1	1	0	1	
E	0	0	0	0	

C = Recursos Alocados

Recursos → E = (6 3 4 2);
Alocados → P = (5 3 2 2);
Disponíveis → A = (1 0 2 0);

A	1	1	0	0
B	0	1	1	2
C	3	1	0	0
D	0	0	1	0
E	2	1	1	0

R = Recursos ainda necessários

Deadlocks

- Algoritmo do Banqueiro para vários tipos de recursos:

	Processos	Unidade de Fita	Plotters	Impressoras	Unidade de CD-ROM
A	3	0	1	1	
B	0	1	1	0	
C	1	1	1	0	
D	1	1	0	1	
E	0	0	0	0	

C = Recursos Alocados

Alocados → P = (5 3 **3** 2);
Disponíveis → A = (1 0 **1** 0);

A	1	1	0	0
B	0	1	**0**	2
C	3	1	0	0
D	0	0	1	0
E	2	1	1	0

R = Recursos ainda necessários

- Podem ser atendidos: D, A ou E, C;

Deadlocks

- Algoritmo do Banqueiro para vários tipos de recursos:

	Processos	Unidade de Fita	Plotters	Impressoras	Unidade de CD-ROM
A	3	0	1	1	
B	0	1	1	0	
C	1	1	1	0	
D	1	1	0	1	
E	0	0	0	0	

C = Recursos Alocados

Alocados → P = (5 3 **4** 2);
Disponíveis → A = (1 0 **0** 0);

A	1	1	0	0
B	0	1	0	2
C	3	1	0	0
D	0	0	1	0
E	2	1	**0**	0

R = Recursos ainda necessários

- *Deadlock → atender o processo E; Solução:*

Deadlocks

- Algoritmo do Banqueiro:
  - Desvantagens
    - Pouco utilizado, pois é difícil saber quais recursos serão necessários;
    - Escalonamento cuidadoso é caro para o sistema;
    - O número de processos é dinâmico e pode variar constantemente, tornando o algoritmo custoso;
  - Vantagem
    - Na teoria o algoritmo é ótimo;

Deadlocks

- Prevenir *Deadlocks*:
  - Atacar uma das quatro condições:

Condição	Abordagem
Exclusão Mútua	Alocar todos os recursos usando um *spool*
Uso e Espera	Requisitar todos os recursos inicialmente para execução – difícil saber; sobrecarga do sistema
Não-preempção	Retirar recursos dos processos – pode ser ruim dependendo do tipo de recurso; praticamente não implementável
Espera Circular	Ordenar numericamente os recursos, e realizar solicitações em ordem numérica Permitir que o processo utilize apenas um recurso por vez

Deadlocks

- *Deadlocks* podem ocorrer sem o envolvimento de recursos, por exemplo, se semáforos forem implementados erroneamente;

```
..                  ..
down(&empty);       down(&mutex);
down(&mutex);       down(&empty);
..                  ..
```

- Inanição (*Starvation*)
  - Todos os processos devem conseguir utilizar os recursos que precisam, sem ter que esperar indefinidamente;
  - Alocação usando FIFO;

Deadlocks

Potencial *deadlock*

```
semaphore resource_1;
semaphore resource_2;

void Process_A (void){
   down(&resource_1);
   down(&resource_2);
   use_both_resources();
   up(&resource_2);
   up(&resource_1);
}
 void Process_B (void){
   down(&resource_2);
   down(&resource_1);
   use_both_resources();
   up(&resource_1);
   up(&resource_2);}
```

Livre de *deadlock*

```
semaphore resource_1;
semaphore resource_2;

void Process_A (void){
   down(&resource_1);
   down(&resource_2);
   use_both_resources();
   up(&resource_2);
   up(&resource_1);
}
 void Process_B (void){
   down(&resource_1);
   down(&resource_2);
   use_both_resources();
   up(&resource_1);
   up(&resource_2);}
```