

Modellezés UPPAAL-ban

Futási szálak

dr. Bartha Tamás

Tartalom

- A diasor egy „tipikus” félévközi házi feladat megoldásának módját és menetét mutatja be
- Ezen felül demonstrál néhány hasznos UPPAAL modellezési fogást:
 - véletlen érték generálása és felhasználása
 - atomi műveletek modellezése
 - szinkron kommunikáció modellezése
 - globális osztott változó használatával
 - dedikált csatornatömbök alkalmazásával
 - állapottér csökkentése ideiglenes változók törlésével
 - adatstruktúrák és függvények használata
 - temporális kifejezések írása modellellenőrzéshez

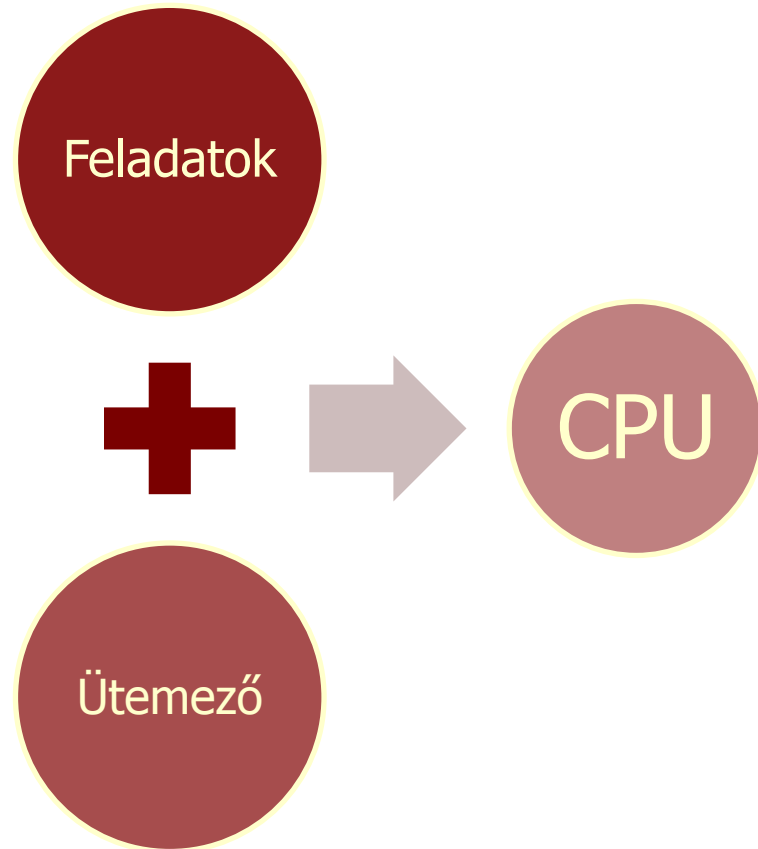
A „házi feladat”

- Egy egyszerű operációs rendszer feladatainak és futtatási szálainak kezelését kell modellezni
 - Periodikus feladatvégrehajtás, kötött idejű intervallumok
 - Intervallum elején a feladatok (véletlen választással) döntenek a futási igényről
 - Minden feladat adott processzorigénnyel rendelkezik
 - Véges számú futtatási szál, egy feladathoz egy szál
 - Intervallum végén a feladatokat leállítják, egy futási periódus lezárul, az op. rendszer „alaphelyzetbe” kerül
 - A folyamat innentől előlről kezdődik

A rendszert három fő komponens alkotja

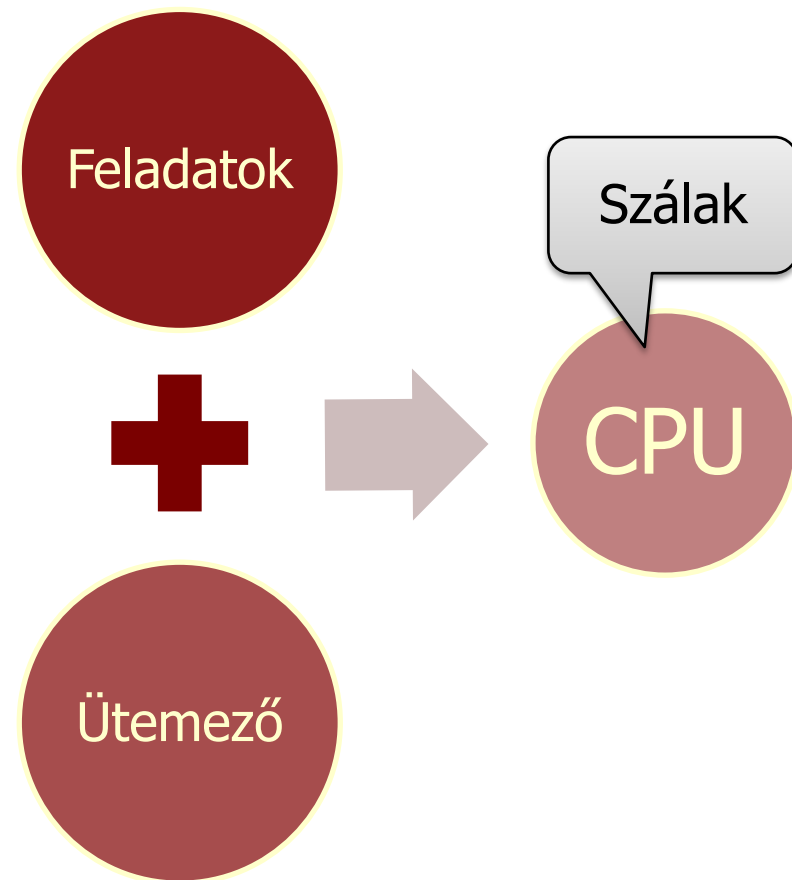
- Feladatok

- **Affinitás**: ekkora valószínűséggel „kíván futni” az adott feladat
- **Igény**: az adott feladat ($10 \cdot \text{Igény}$) százaléknyi processzorterhelést igényel
- **Prioritás**: a feladatok adott számú prioritási szinttel rendelkeznek
- csak $\leq 100\%$ lehet a kiválasztott feladatok igényelte összes processzorterhelés
- az igények szabta korláton belül a feladatokat prioritási sorrend szerint kell kiválasztani



A rendszert három fő komponens alkotja

- Ütemező
 - kiválasztja a „futásra jelentkező” feladatok közül a futókat
 - adott számú futtatási szál van
 - minden feladatot adott szálhoz
 - max. annyi futó feladat lehet, ahány szál van
- CPU
 - erőforrás, a feladatok futtatásához szükséges
 - két állapota van: aktív és inaktív
 - aktív állapotában futhatnak a feladatok
 - aktív állapot közben érkezhetsz megszakítás, ami preemptív



A rendszer alapvető működése

- A feladatok

- az alapállapotból kilépve egy 0 és 10 közötti p véletlen számot sorsolnak
- ezt hasonlítják össze az Affinitás paraméterükkel, ha $p \geq \text{Affinitás}$, akkor futásra jelentkeznek, ha kisebb, akkor lemondanak a futásról és inaktívvá válnak

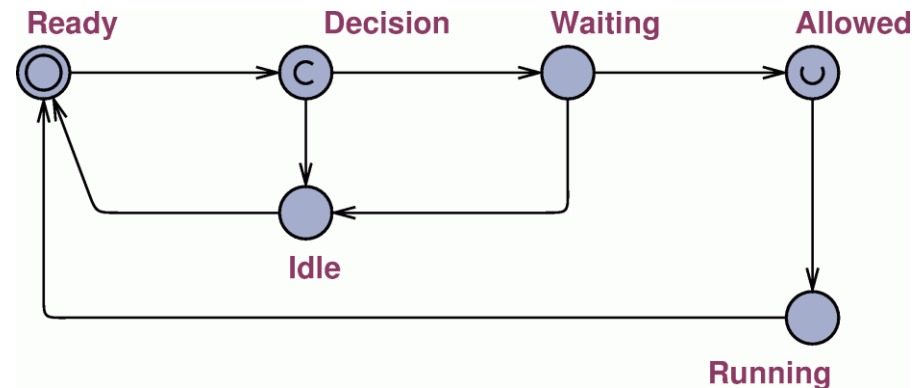
- Az ütemező

- regisztrálja a futásra jelentkezéseket és lemondásokat
- feldolgozza a jelentkezéseket: a korlátok betartása mellett prioritási szintben és az igényelt terhelés szerint is lefele haladva sorrendezi a feladatokat
- a futásra kiválasztott feladatokat szálakhoz rendeli és ezt egy globális adatstruktúrában adminisztrálja

Kezdjük el modellezni!

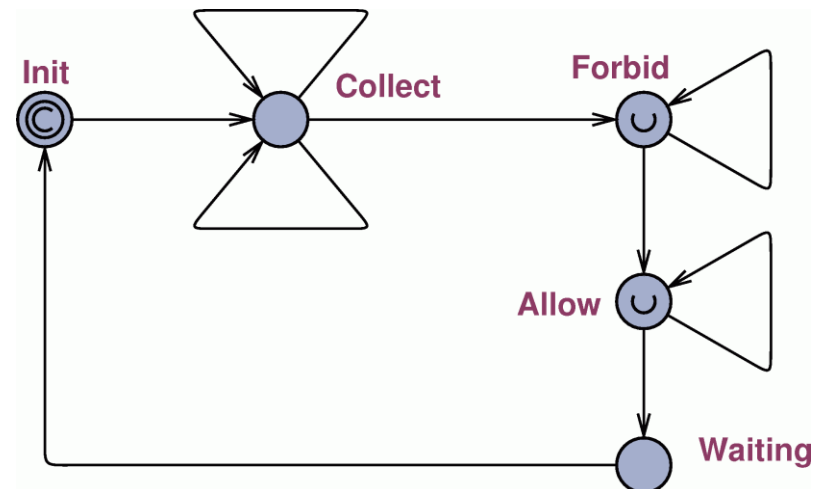
- Feladat

- Ready: kezdőállapot
- Decision: futási igényről dönt
- Idle: lemondott és inaktív
- Allowed: futásra kiválasztva
- Running: fut



- Ütemező

- Init: kezdőállapot
- Collect: futásra jelentkezések és lemondások összegyűjtése
- Forbid: értesíti a visszautasított feladatokat
- Allow: értesíti a kiválasztott feladatokat
- Waiting: periódus végére vár



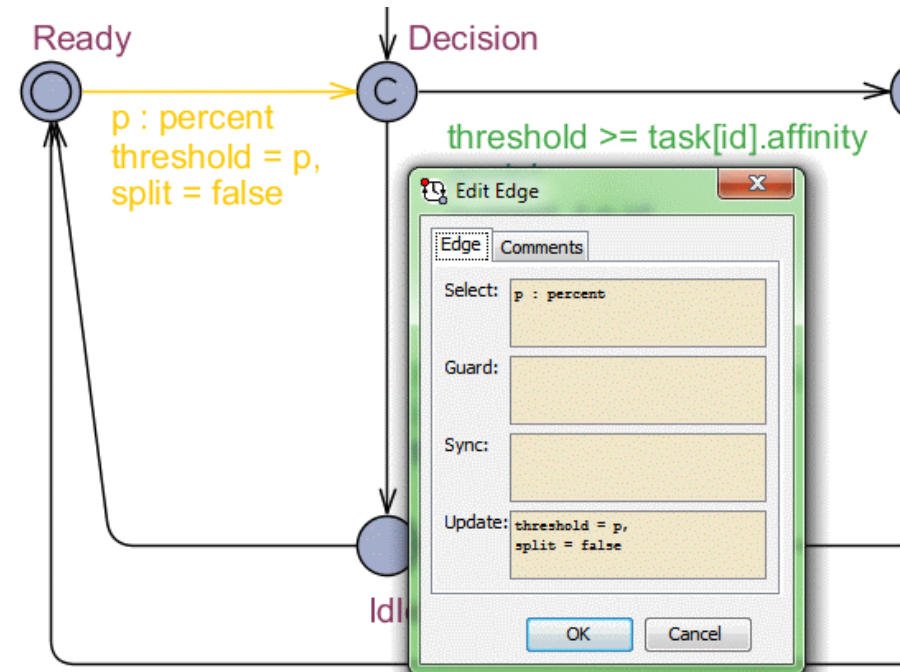
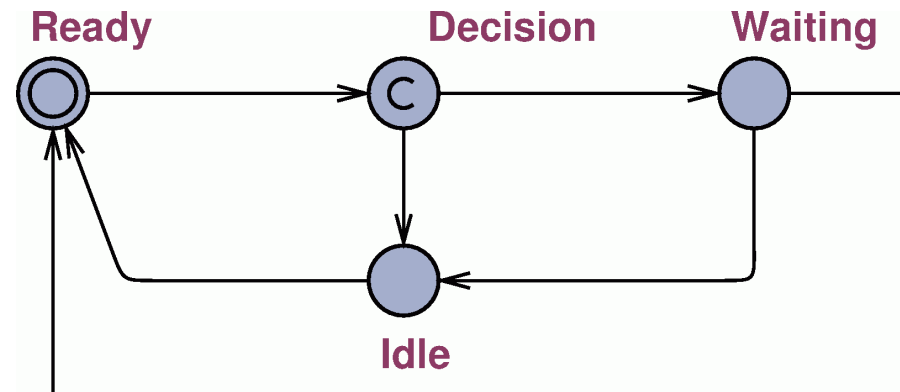
Első probléma: véletlen választás modellezése

- Egyszerű megoldás

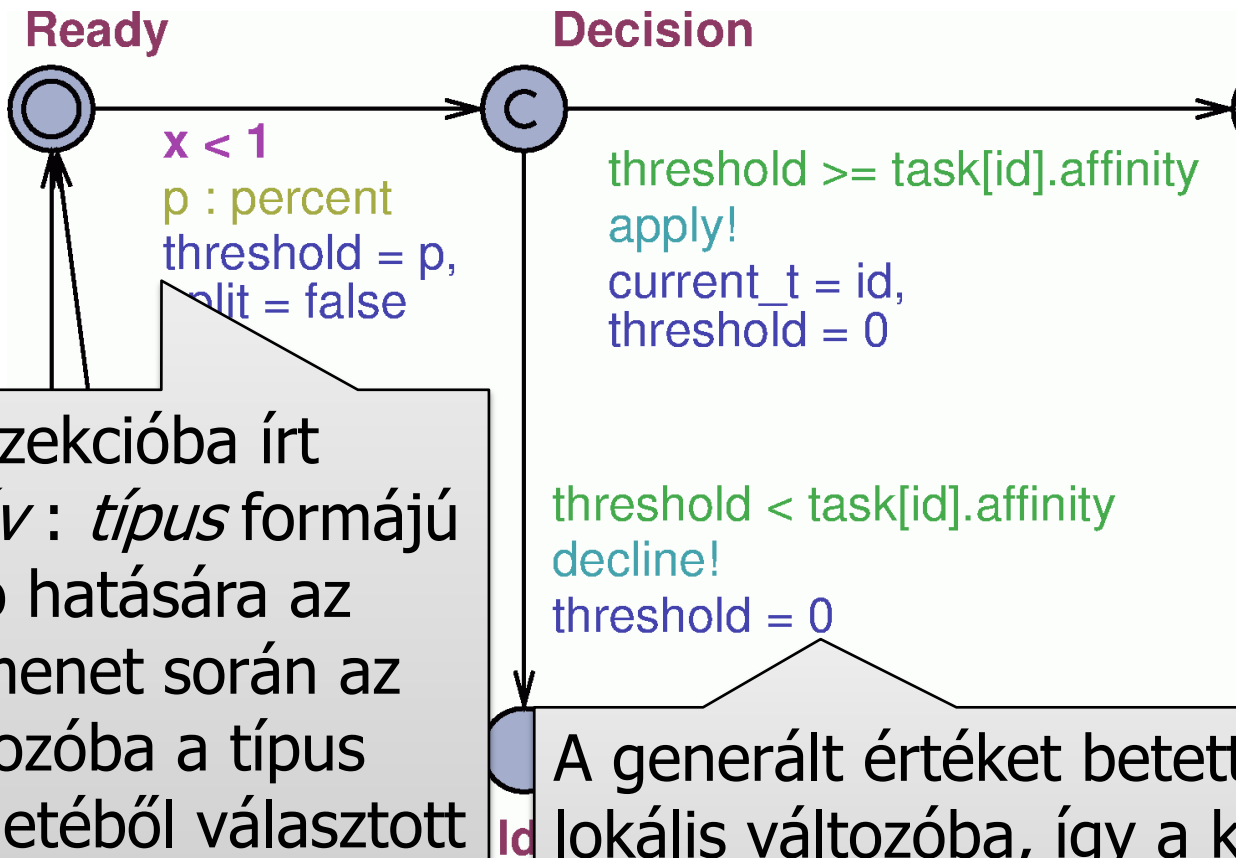
- Működik? Igen, mert az UPPAAL az engedélyezett állapotátmenetek közül véletlenszerűen választ
- Megfelelő? Nem, mert a valószínűségnek arányosnak kellene lennie az Affinitással

- Helyes megoldás

- Véletlen érték generálása az UPPAAL Select konstrukciójával



Véletlen választás modellezése



A Select szekcióba írt *változónév : típus* formájú deklaráció hatására az állapotátmenet során az adott változóba a típus értékkészletéből választott véletlen érték kerül.

Ez csak az adott állapotátmenet többi szekciójában használható!

A generált értéket betettük egy lokális változóba, így a következő lépésben össze tudjuk hasonlítani. A Committed állapot célja, hogy a két egymást követő lépést ne lehessen megszakítani.

Deklarációk

Globális

```
typedef int[0,10] percent;

const int Levels = 3;
typedef int[0,Levels-1] p_level;

const int Tasks = 5;
typedef int[0,Tasks-1] t_id;
t_id current_t;

typedef struct {
    percent affinity;
    percent demand;
    p_level pri;
} task_t;

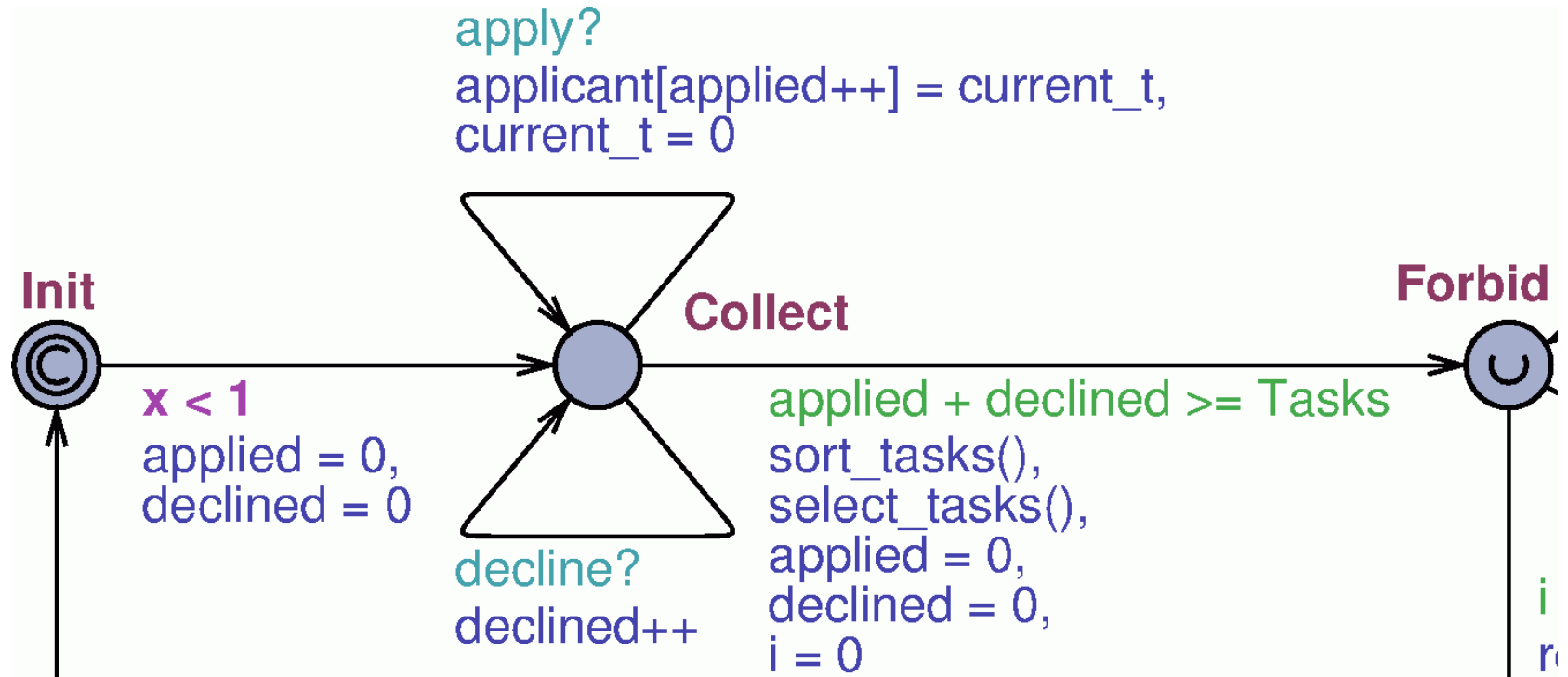
// affinity, demand, priority
const task_t task[Tasks] = {
    ...,
};
```

Lokális (Task)

Name:	Task	Parameters:	t_id id
-------	------	-------------	---------

```
clock x;
meta bool split = false;
percent threshold;
```

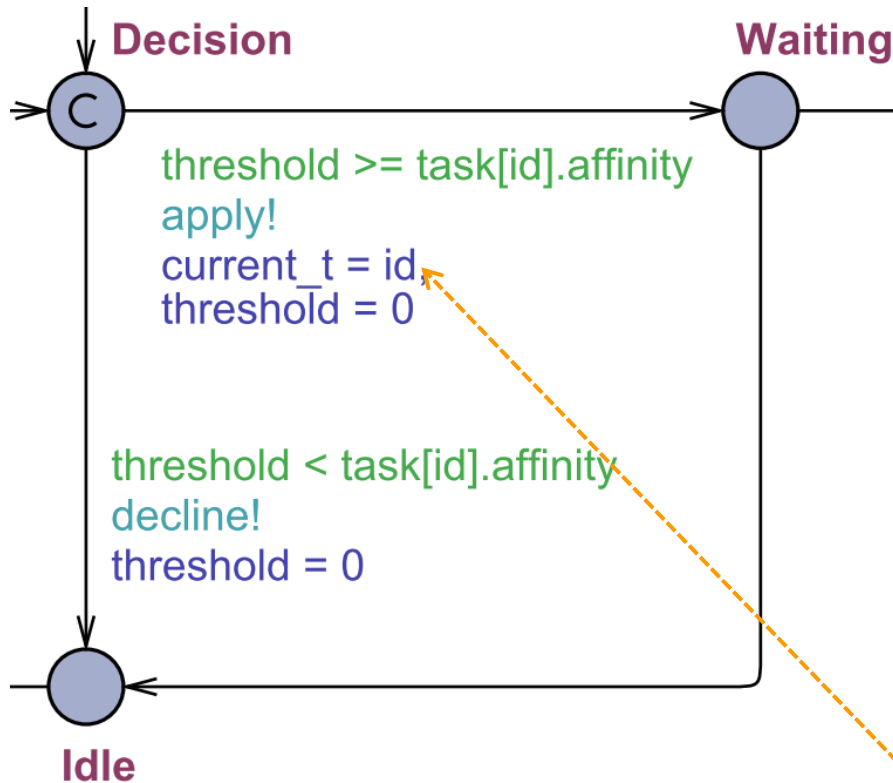
Hogyan működik a jelentkezések összeszámolása?



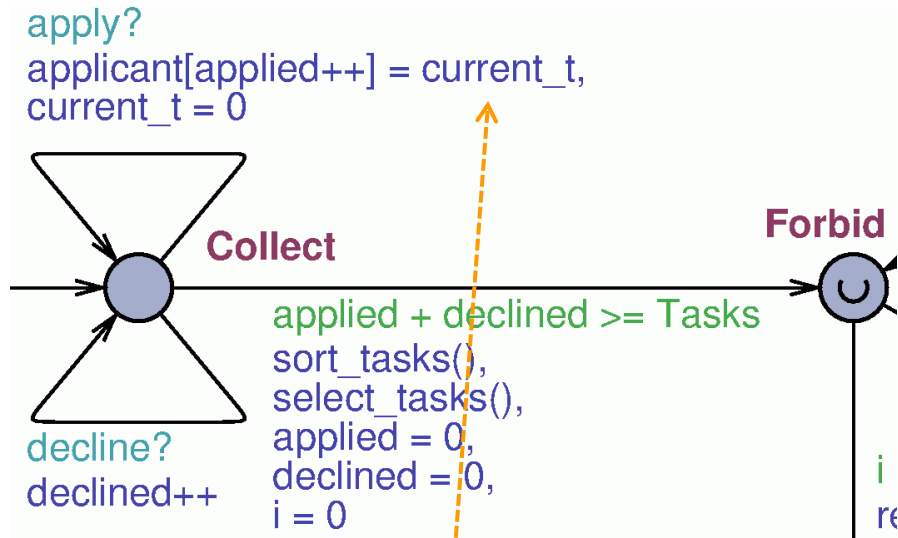
- Addig maradunk a **Collect** állapotban, amíg minden feladat vagy futásra jelentkezett, vagy a futásról lemondott
- A futásra jelentkezőket megjegyezzük egy lokális tömbben
- A **Forbid** állapotba lépéskor végrehajtott `sort_tasks()`, `select_tasks()` függvények végzik a feladatok kiválasztását

Jelentkezések és lemondások gyűjtése

Feladat



Ütemező

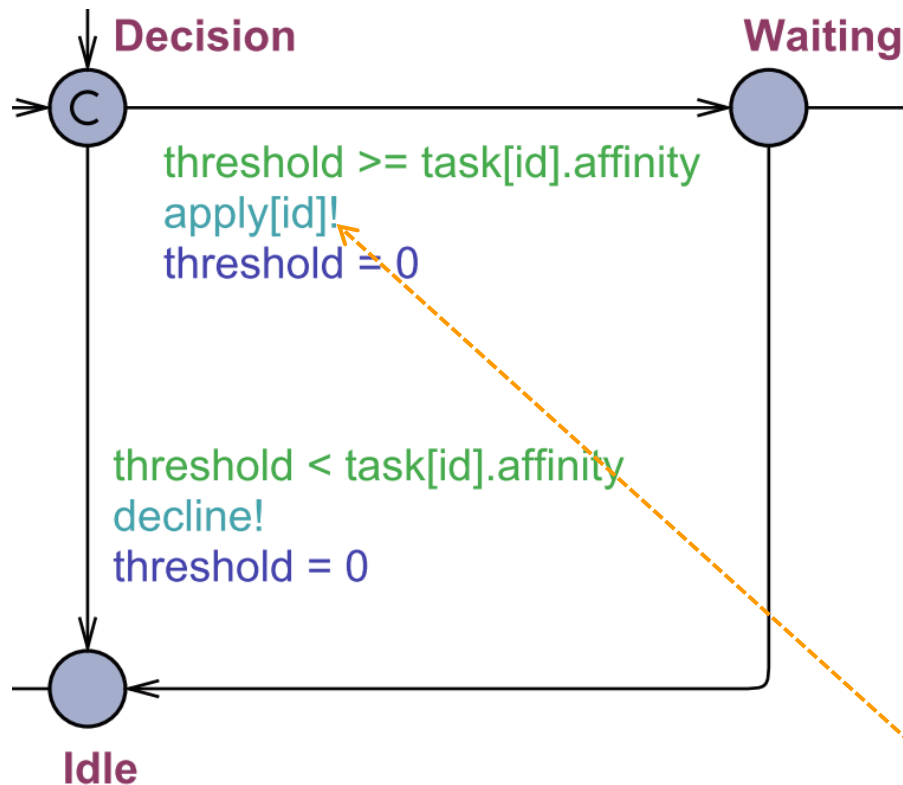


Szinkron kommunikáció modellezése globális változó segítségével.

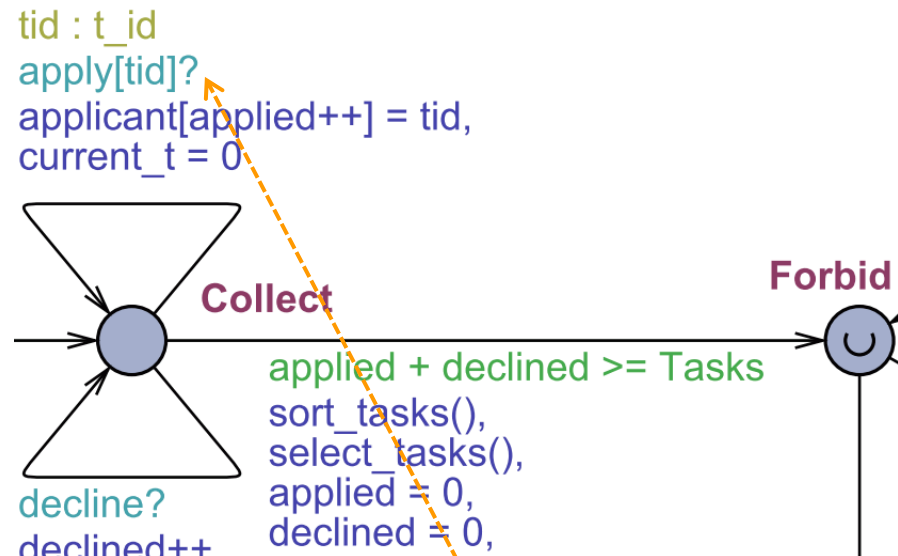
Garantált, hogy a „küldő” automata Update szekciója előbb hajtódik végre!

Szinkron kommunikáció modellezése 2.

Feladat



Ütemező

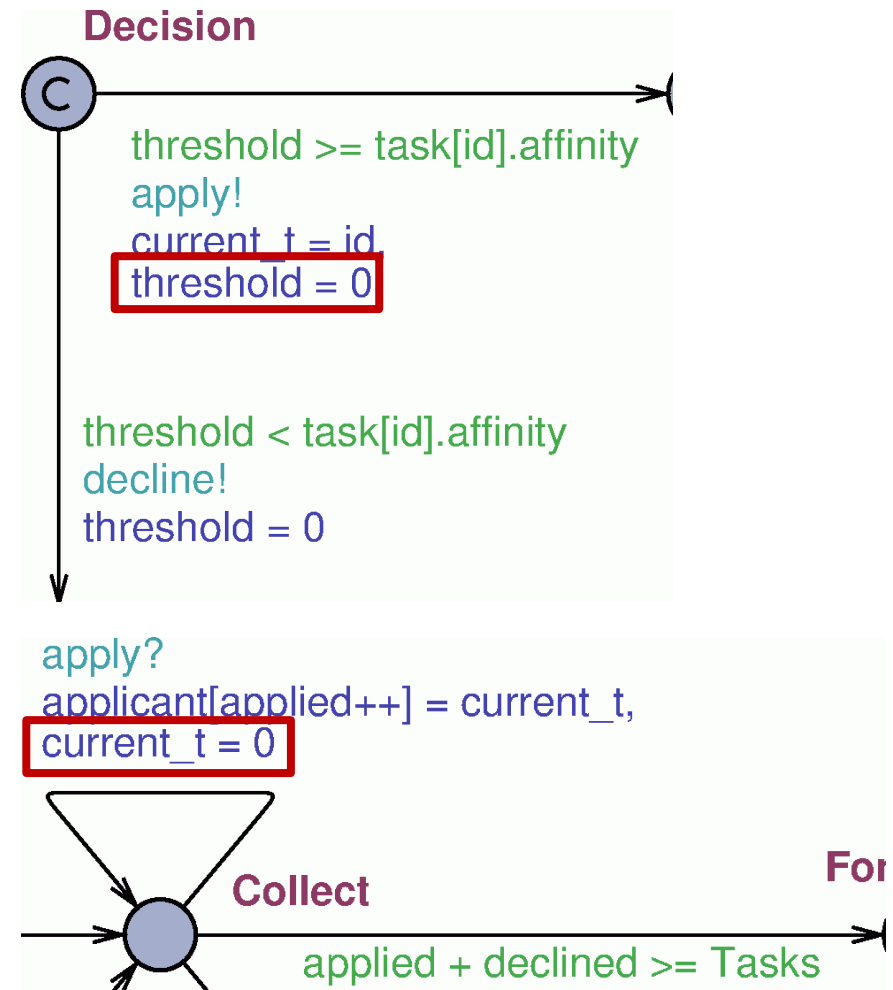


Szinkron kommunikáció modellezése csatorna tömbök segítségével.

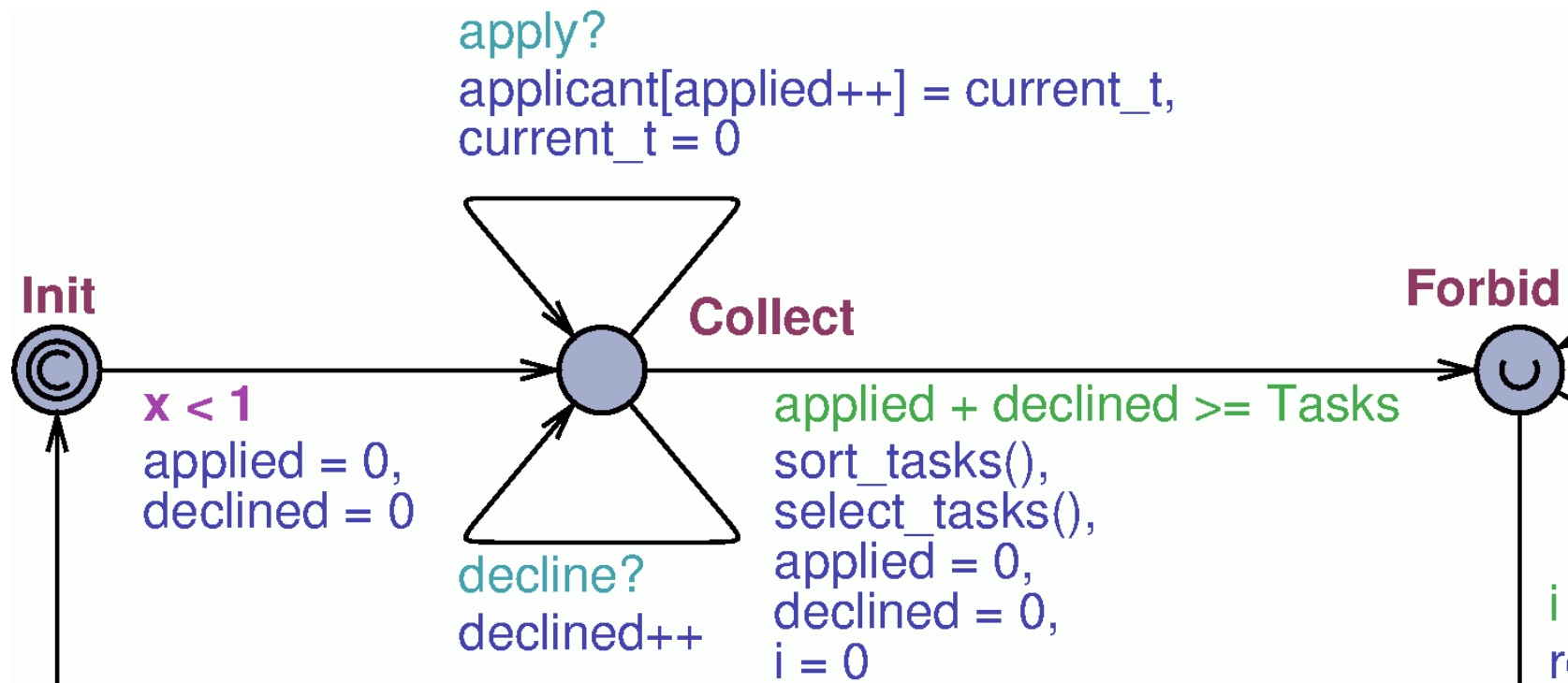
Csak kis értékű változók esetén használható!

Miért töröljük azonnal az ideiglenes változókat?

- Ideiglenes változó
 - minden értéke után új trajektóriasereg indul
 - megsokszorozza az állapotteret
 - csökkenti: visszaállítás
- Átlapolás
 - aszinkron automaták lépései több sorrendben
 - azonos eredmény más-más úton
 - csökkenti: szinkronizáció, Committed állapot



Térjünk vissza a feladat megoldásához



- A futásra jelentkezőket megjegyezzük egy lokális tömbben
- A Forbid állapotba lépéskor végrehajtott `sort_tasks()`, `select_tasks()` függvények végzik a feladatok kiválasztását
 - a korlátok betartása mellett prioritási szintben és az igényelt terhelés szerint is lefele haladva sorrendezi a feladatokat

Feladatok kiválasztása és visszautasítása

- `sort_tasks()`

- kétdimenziós tömböt használ a sorrendezéshez:

```
typedef struct {  
    int[0, Tasks] length;  
    t_id task[Tasks];  
} buffer_t;  
buffer_t buffer[Levels];
```

- `select_tasks()`

- prioritási szint szerint felfele haladva addig gyűjti a választott feladatokat, amíg valamelyik korlátba nem ütközik

- Legyen a paraméterezés:

```
// affinity, demand, priority  
const task_t task[Tasks] = {  
    {0, 2, 0},  
    {3, 3, 1},  
    {3, 4, 1},  
    {3, 1, 1},  
    {3, 5, 2}  
};
```

- Ha a jelentkezők: 0, 2, 3, 4

- Akkor a sorrend:

```
buffer[0] = [0]  
buffer[1] = [2, 3]  
buffer[2] = [4]
```

- Kiválasztva: 0, 2, 3

- Visszautasítva: 4

Feladatok sorrendezése CPU igény szerint

```
void insert_at(int[0,Tasks] pos, t_id tid) {
    int i;
    for (i = buffer.length; i > pos; i--) {
        buffer.task[i] = buffer.task[i - 1];
    }
    buffer.task[pos] = tid;
    buffer.length++;
}

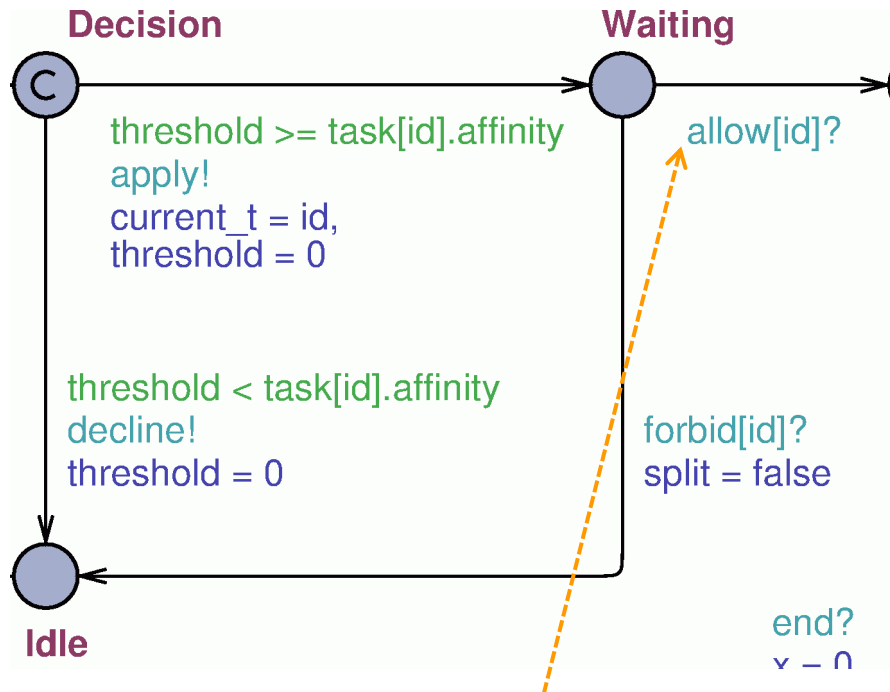
void sort_tasks() {
    int i, j, pri, pos;
    for (i = 0; i < applied; i++) {
        pri = task[applicant[i]].pri;
        for (j = 0, pos = -1; j < buffer[pri].length && pos < 0; j++) {
            if (task[applicant[i]].demand > task[buffer[pri].task[j]].demand)
                pos = j;
        }
        insert_at(pri, pos < 0 ? buffer[pri].length : pos, applicant[i]);
        applicant[i] = 0;
    }
}
```

Feladatok kiválasztása a korlátok betartásával

```
void select_tasks() {
    int i, pri;
    percent p = 0;
    rejected = 0;
    thread.num = 0;
    for (pri = 0; pri < Levels; pri++) {
        for (i = 0; i < buffer[pri].length; i++) {
            if (p + task[buffer[pri].task[i]].demand <= 10 &&
                thread.num < Threads) {
                thread.task[thread.num++] = buffer[pri].task[i];
                p = p + task[buffer[pri].task[i]].demand;
            }
            else applicant[rejected++] = buffer[pri].task[i];
            buffer[pri].task[i] = 0;
        }
        buffer[pri].length = 0;
    }
}
```

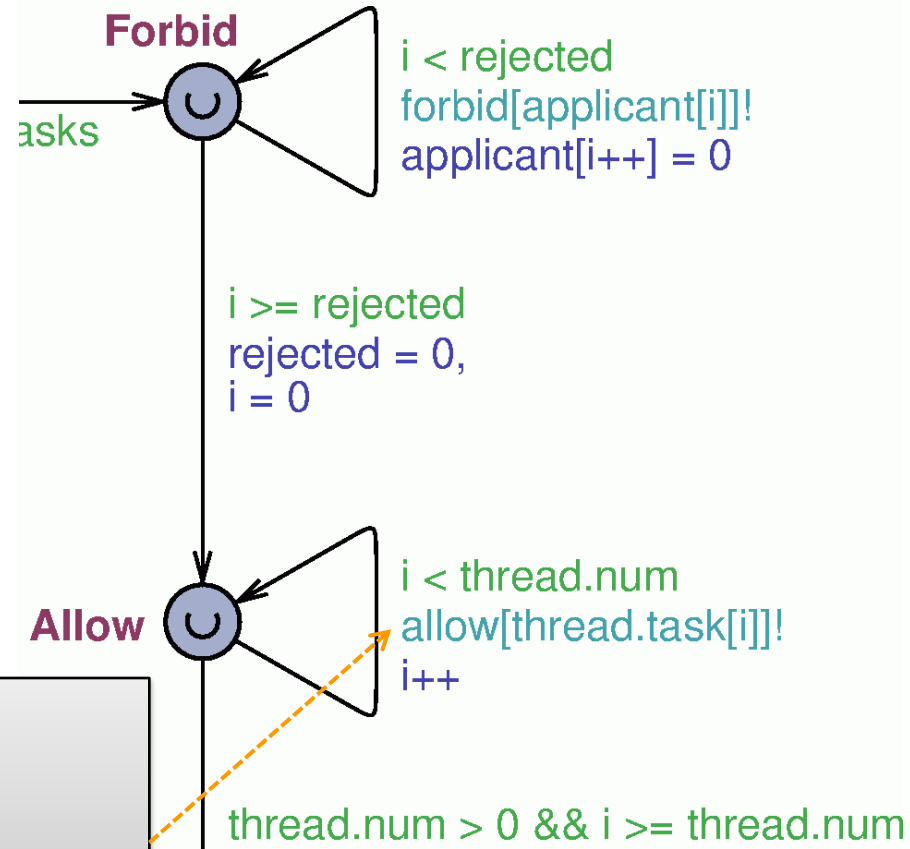
Értesítés az kiválasztásról és visszautasításról

Feladat



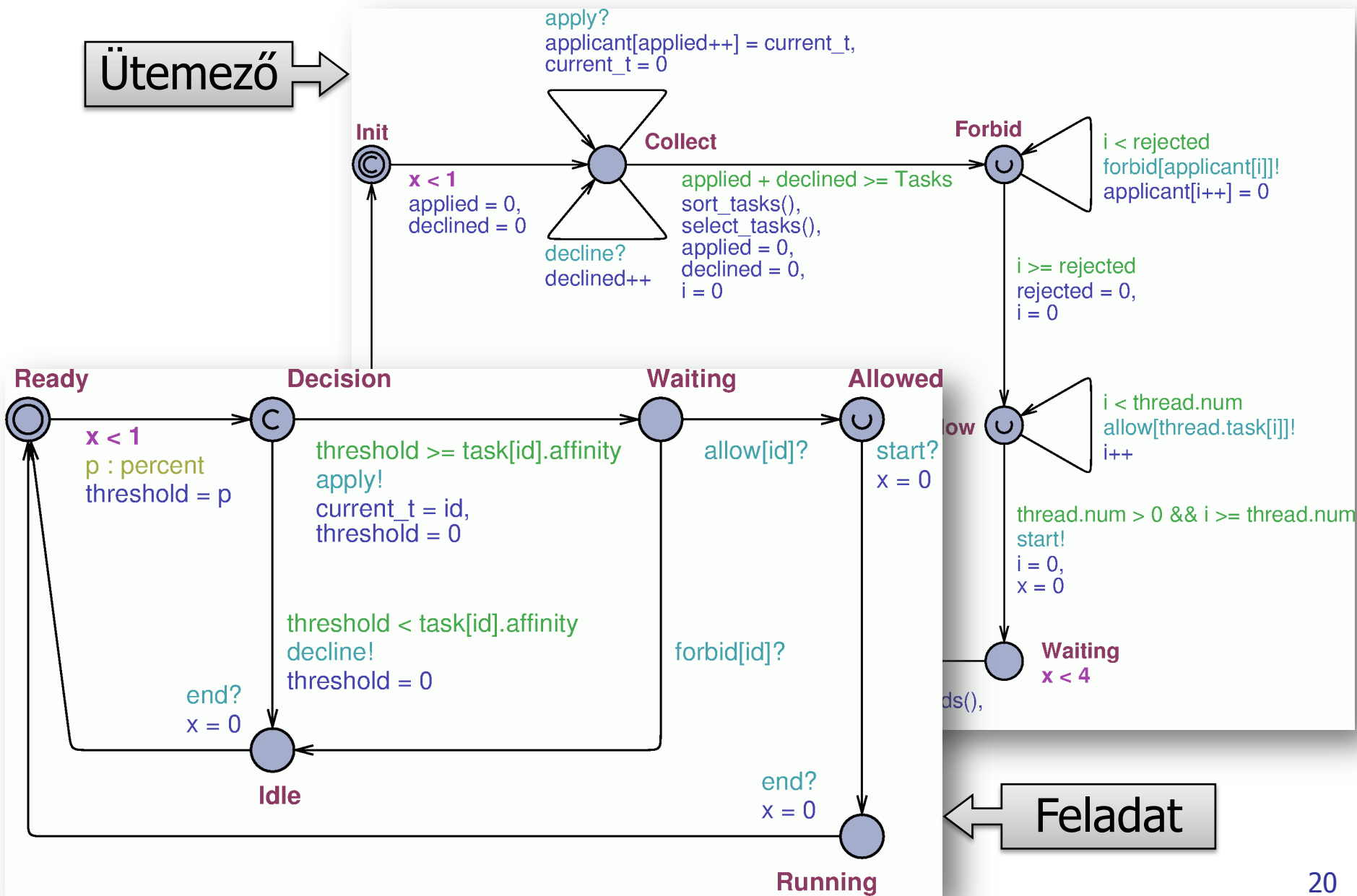
A kiválasztott és visszautasított feladatokat egyenként, külön csatornán értesítjük.
Az ideiglenes változókat töröljük.

Ütemező



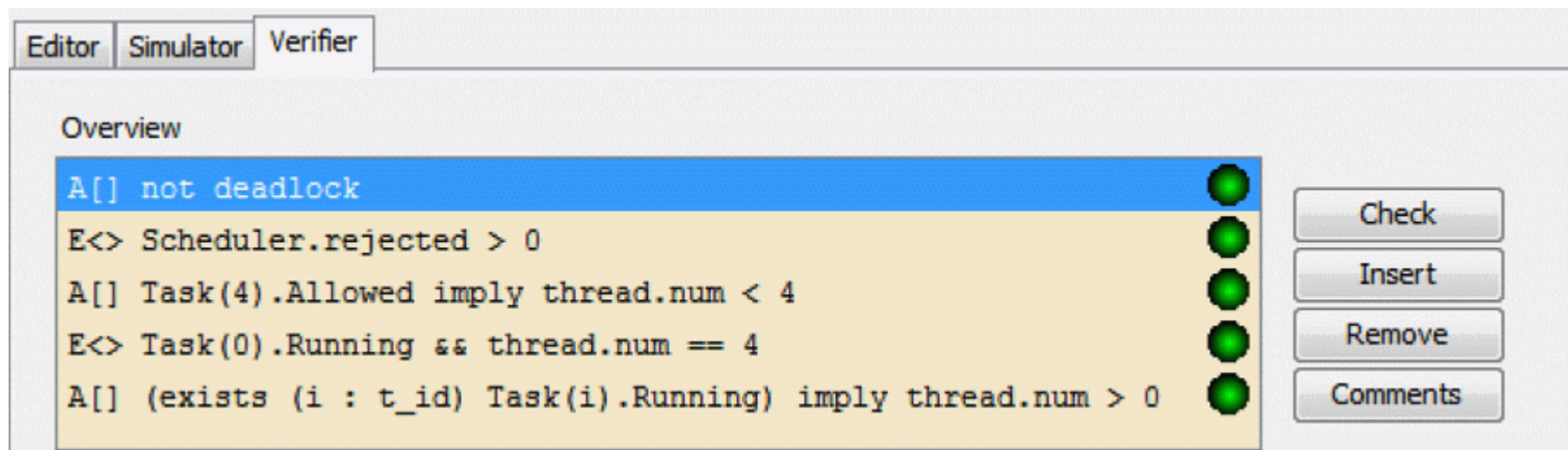
A modell már működőképes (CPU nélkül is)

Ütemező



Köztes ellenőrzés

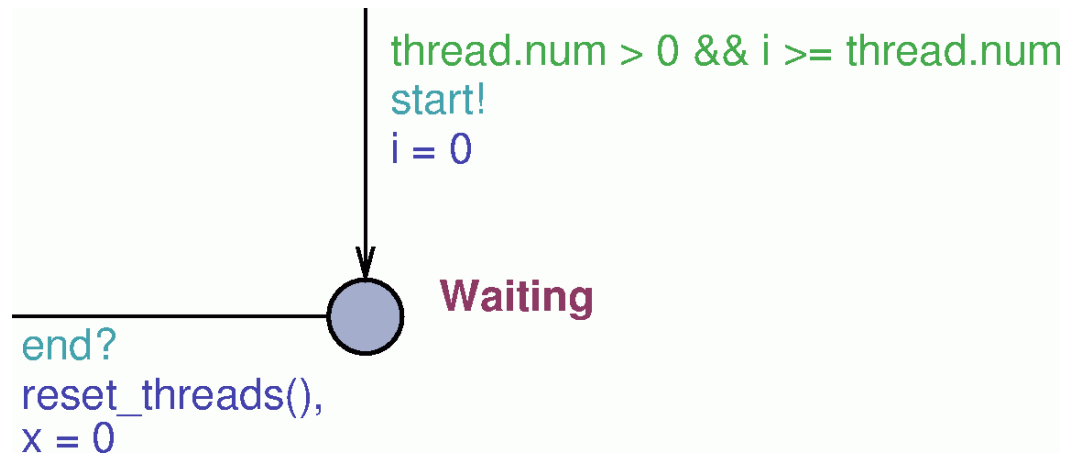
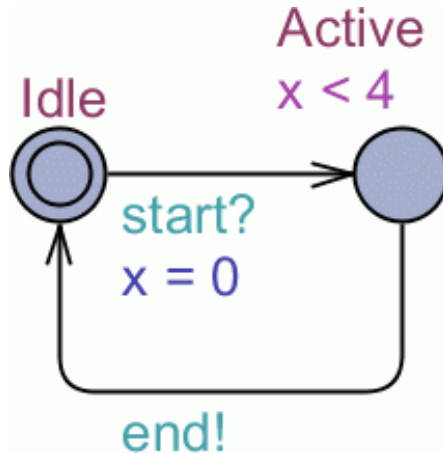
- Most már van egy működőképes rendszerünk
 - érdemes ellenőrizni az eddig elkészültek helyességét
- Néhány elvárt tulajdonság és annak ellenőrzése:
 1. A rendszerben nincs holtpont (deadlock).
 2. Lehetséges, hogy az ütemező visszautasít egy feladatot.
 3. A 4-es feladat kiválasztása esetén nem lehet minden szál foglalt.
 4. Lehetséges, hogy minden szál foglalt.
 5. Nem lehetséges, hogy ha van futó feladat, ne legyen foglalt szál.



A modell kiegészítése a CPU-val

- A startjelet az ütemező adja ki egy broadcast csatornán keresztül. Ennek hatására:
 - a futásra kiválasztott feladatok futó állapotba kerülnek,
 - az ütemező várakozó állapotba kerül, amiből majd csak a végjel hatására fog továbblépni,
 - a CPU aktív állapotba kerül, a rajta futó szálak és feladatok listáját egy globális adatstruktúra tartalmazza.
- Az aktív állapot elhagyásakor a CPU egy broadcast csatornán egy végjelet küld. Ennek hatására:
 - a CPU inaktív állapotba kerül,
 - az ütemező alapállapotba kerül, a futó szálak és feladatok listáját alaphelyzetbe (üres) állítja,
 - a feladatok is alapállapotba kerülnek.

Indítás és leállítás a CPU és az ütemező esetén



```
const int Threads = 4;
```

```
typedef struct {
    int[0,Threads] num;
    t_id task[Threads];
} thread_t;
```

```
thread_t thread;
```

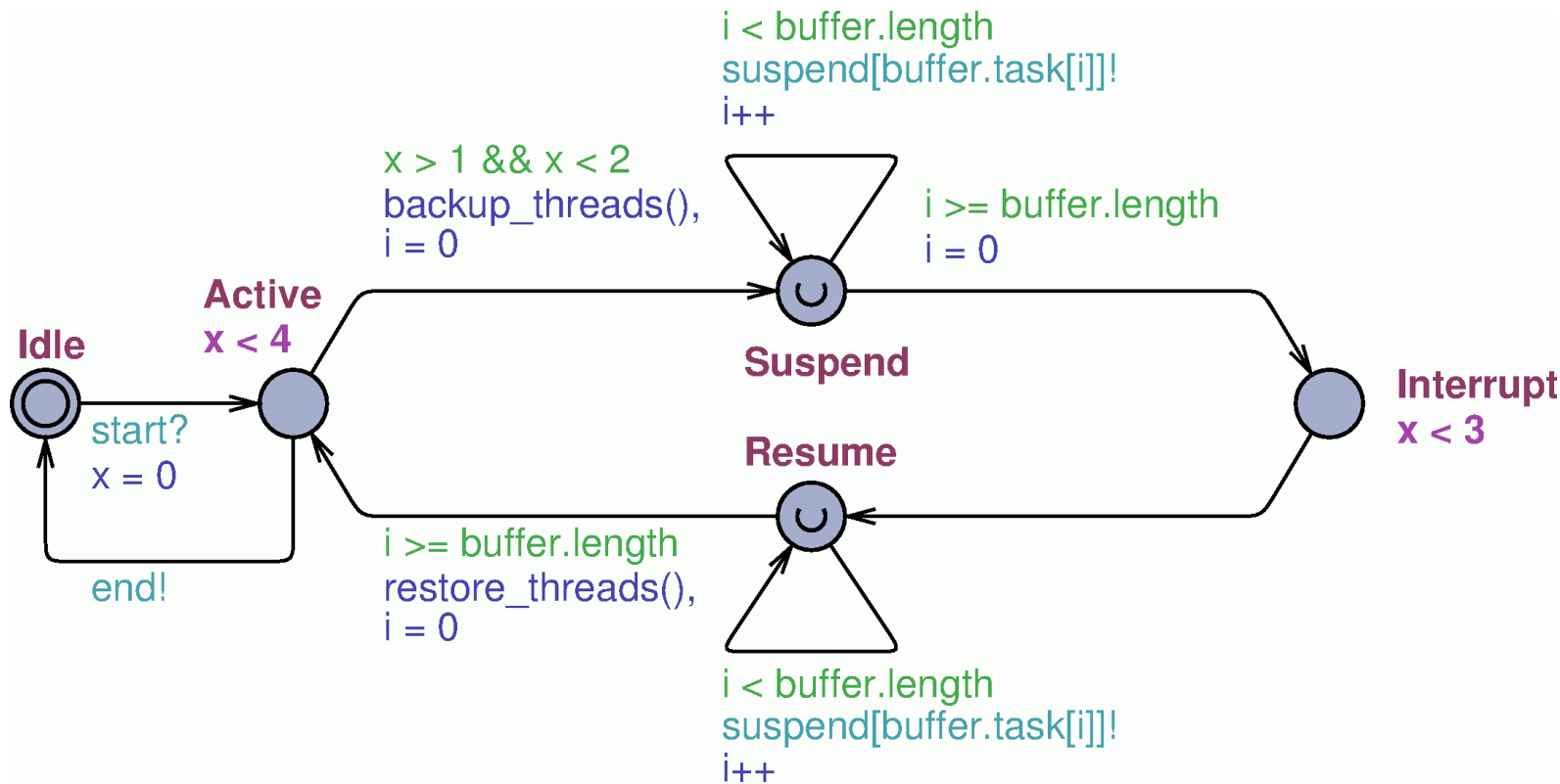
```
chan apply, decline;
urgent chan allow[Tasks], forbid[Tasks];
chan suspend[Tasks];
broadcast chan start, end;
```

```
void reset_threads() {
    while (thread.num > 0)
        thread.task[thread.num-- - 1] = 0;
}
```

Tovább bonyolítjuk a modellt: megszakítás!

- CPU aktív állapotában érkezhets egy NMI megszakítás
 - preemptív módon félbeszakítja egyes feladatok futását
 - a megszakítás CPU igénye dönti el, hogy mely feladatok kerülnek felfüggesztésre
 - annyi feladatot kell felfüggeszteni (a legkisebb prioritásúaktól felfelé haladva), amennyi elég CPU kapacitást szabadít fel ahhoz, hogy a megmaradó feladatok és a megszakítás-kezelő rutin CPU igényeinek összege $\leq 100\%$ legyen
 - a felfüggesztendő feladatok kiválasztását a CPU végzi
 - értesíti is a felfüggesztésre kiválasztott feladatokat
 - ezek futó állapotból felfüggesztett állapotba kerülnek
 - a megszakítás-kezelő rutin lefutása után
 - a CPU értesíti a korábban felfüggesztett feladatokat
 - ezek ennek hatására újra futó állapotba kerülnek
 - ezután a CPU is újra futó állapotba kerül

Megszakítás megvalósítása



- A feladatok felfüggesztését a `backup_threads()`, az újra futó állapotba helyezést a `restore_threads()` függvények végzik
- A felfüggesztésről és az újra futó állapotba helyezésről a feladatokat egyenként, külön csatornán értesítjük

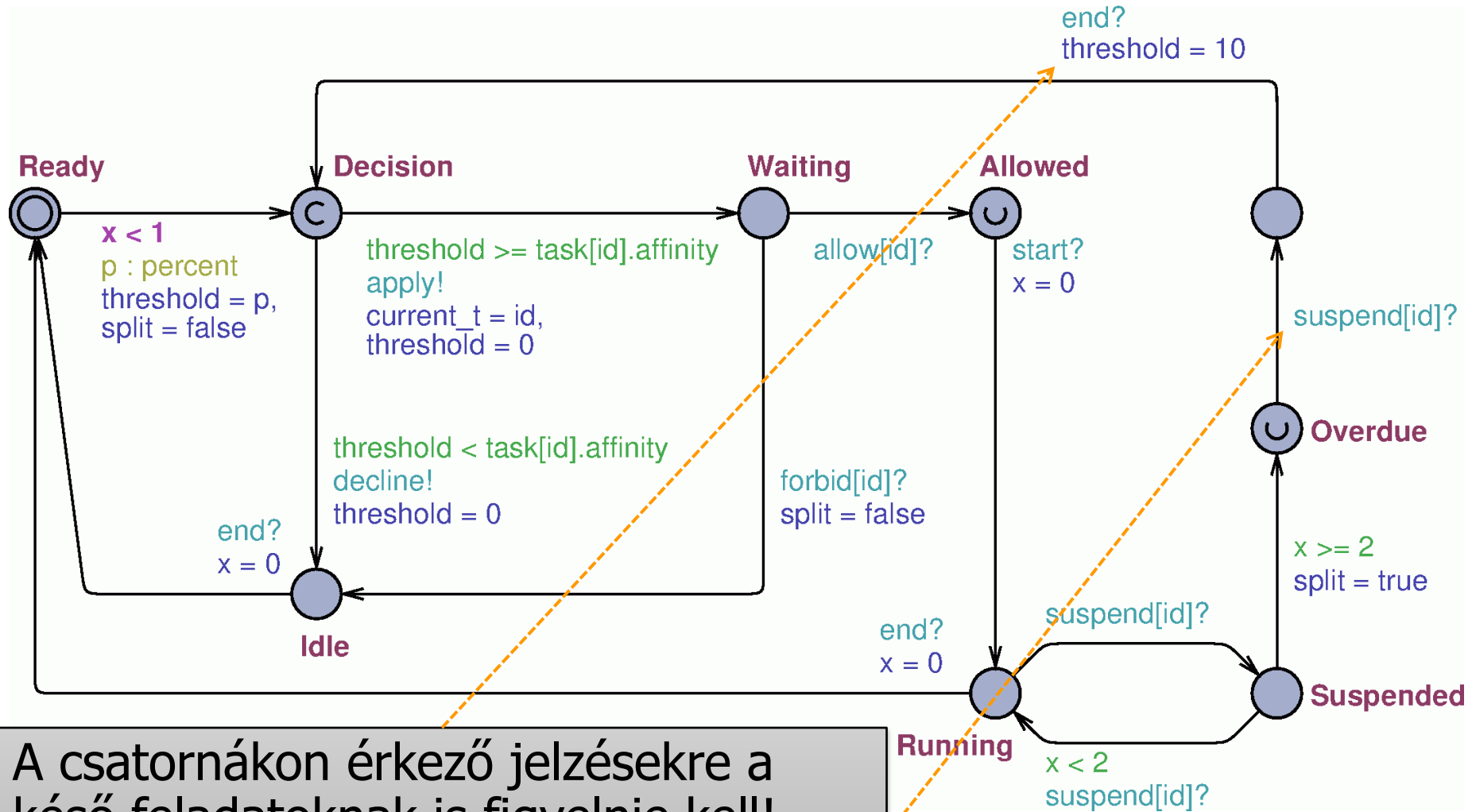
Felfüggesztendő feladatok kiválasztása

```
void backup_threads() {
    int i, p;
    t_id tid;
    for (i = 0, p = 0; i < thread.num; i++)
        p += task[thread.task[i]].demand;
    buffer.length = 0;
    for (i = 0; i < thread.num; i++) {
        if (p + i_demand > 10) {
            tid = thread.task[thread.num - i - 1];
            buffer.task[buffer.length++] = tid;
            thread.task[thread.num - i - 1] = 0;
            p -= task[tid].demand;
        }
    }
    thread.num -= buffer.length;
}
```

Tovább bonyolítjuk a modellt: késő feladatok

- Ha a felfüggesztett feladatok túl sok időt töltenek felfüggesztett állapotban, akkor annyi „késést” szednek össze, hogy nem tudják befejezni a teendőiket az adott futási periódusban
- A késő feladatok „megkísérlik” a következő futási periódusban folytatni a végrehajtást
- Ezt úgy modellezzük, hogy a végjel hatására nem a kezdőállapotba kerülnek, hanem abba az állapotba mennek át, amiben a futásra fognak jelentkezni a következő futási periódusban
 - (tehát átugorják a véletlen döntési fázist)

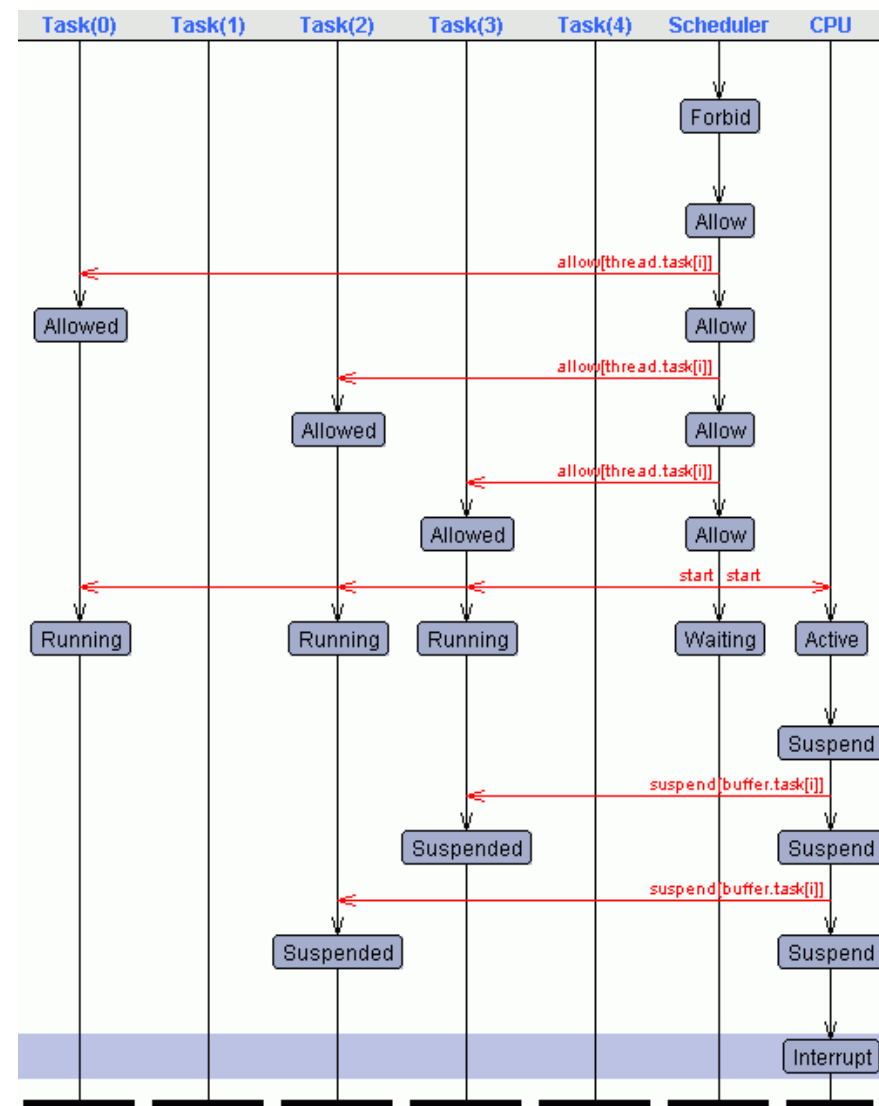
A feladatok modelljének kiegészítése a késéssel



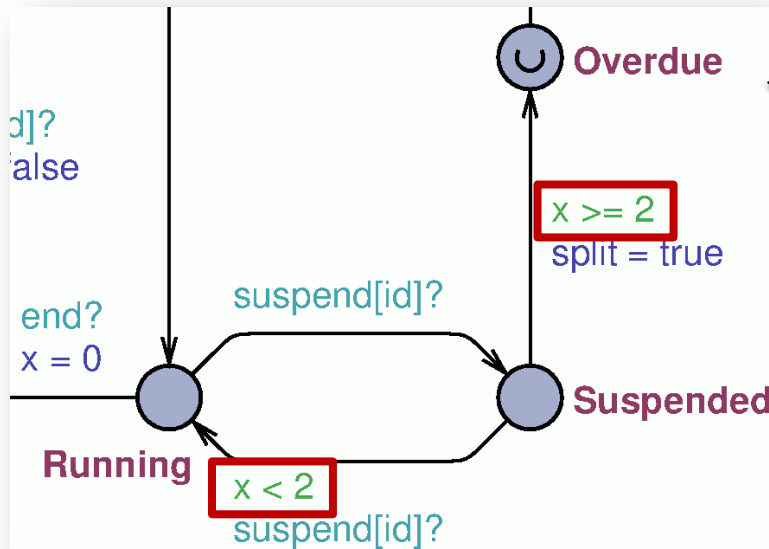
A csatornákon érkező jelzésekre a késő feladatoknak is figyelnie kell!
A 10-es érték biztosítja a jelentkezést.

Be kell vezetnünk időzíti korlátokat

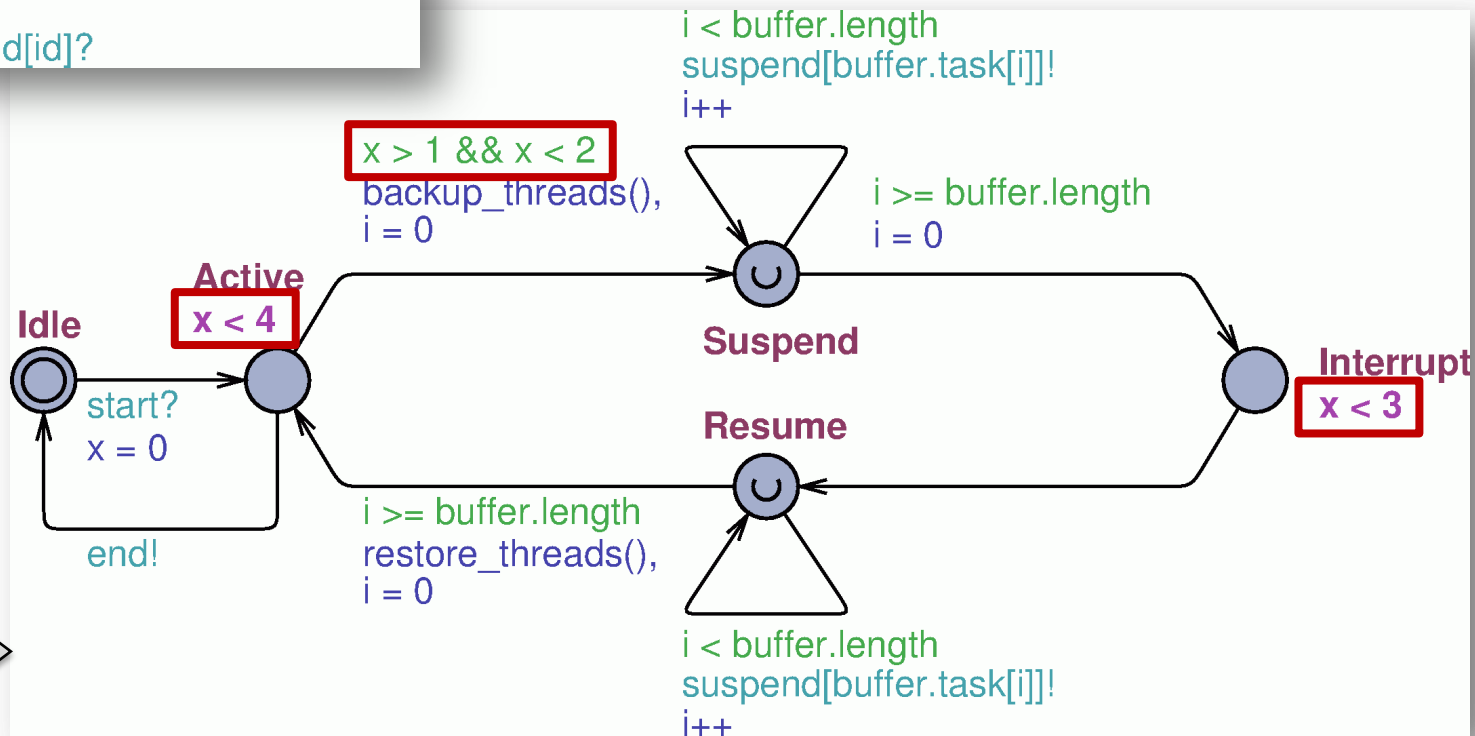
- A feladatra a következő időzíti korlátok vonatkoznak:
 - a futásra kiválasztott feladatok, az ütemező és a CPU órái a startjelre egyszerre indulnak
 - a CPU az aktív állapotában max. a 4. időegységig tartózkodhat
 - a megszakításkérés az 1. és 2. időegység között következhet be
 - a megszakítás-kezelő rutin legfeljebb a 3. időegységig futhat, azután visszatér
 - ha a felfüggesztett feladatok a 2. időegység után a felfüggesztett állapotban vannak, akkor később feladattá válnak



Az időzíti feltételek beépítése a modellbe

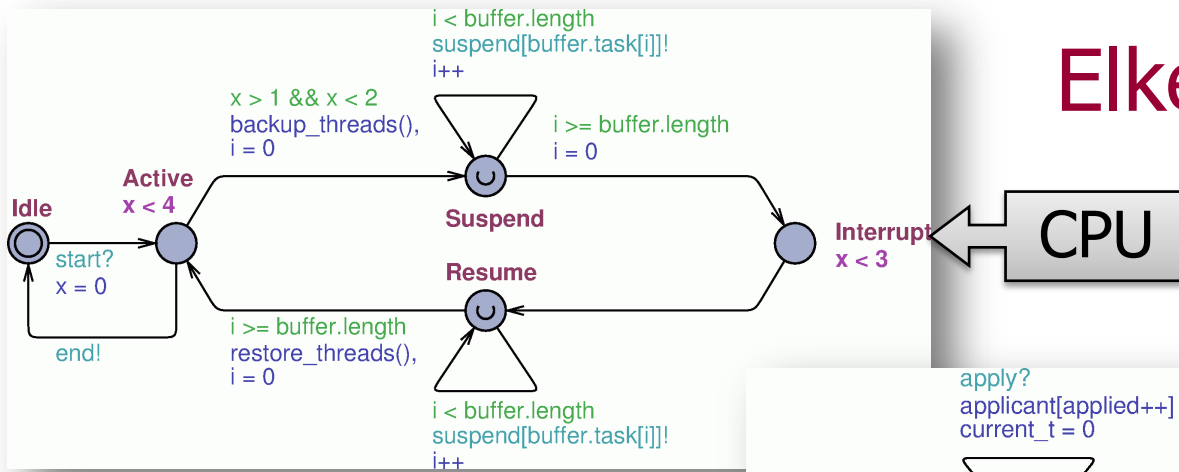


Feladat

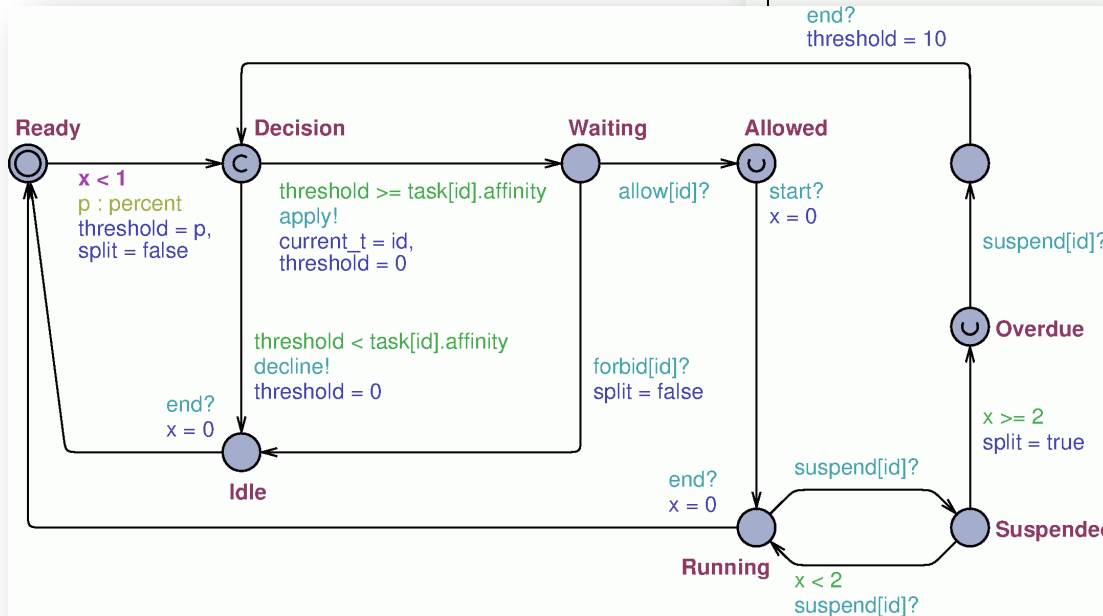
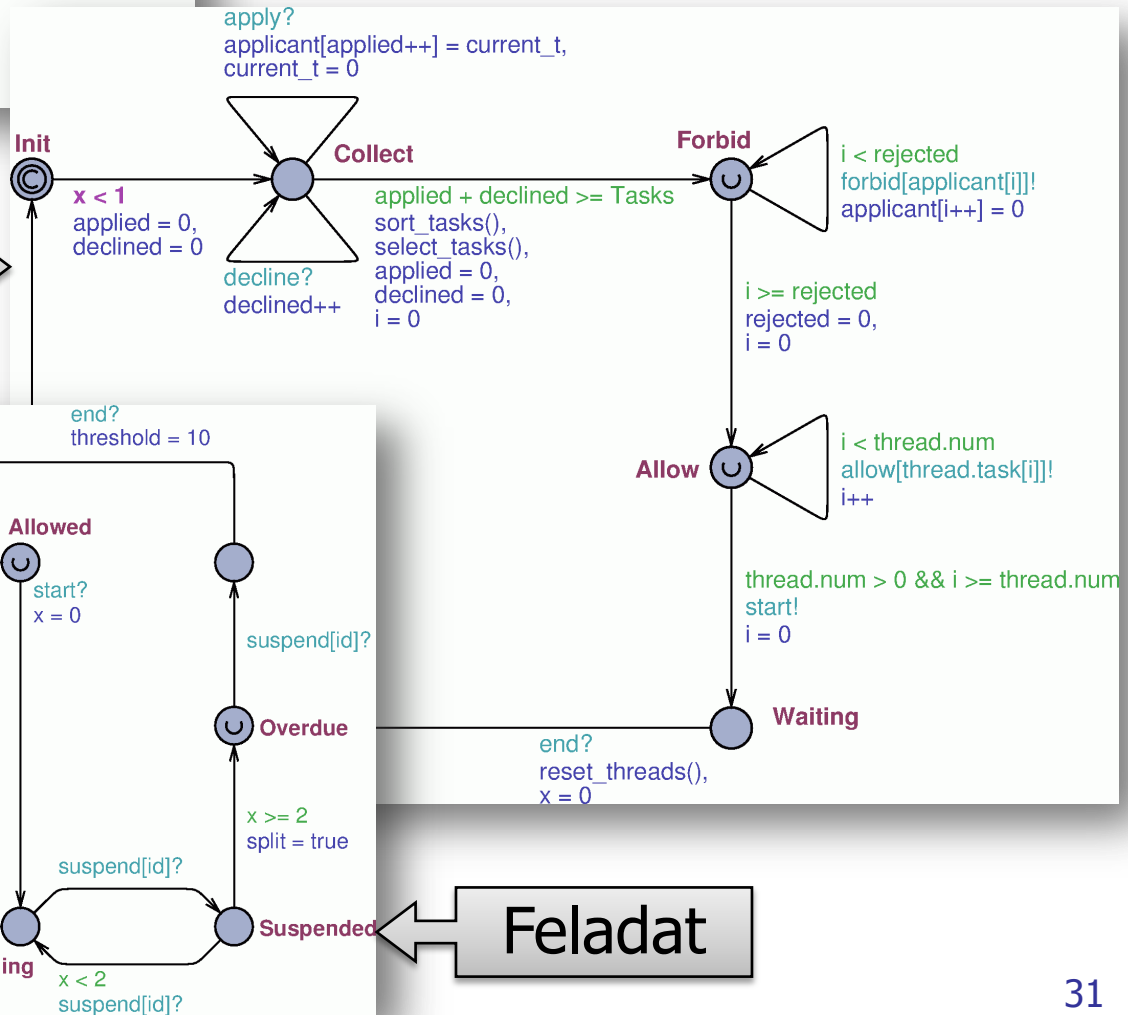


CPU

Elkészült a modell!



Ütemező














Az ellenőrzendő követelmények

1. A modellben nincs deadlock.
2. Lehetséges, hogy a futásra jelentkezett feladatok közül legalább egyet vissza kell utasítani.
3. Lehetséges, hogy összes szál foglalt, azaz maximális számú feladat fut.
4. Ha van futó feladat, akkor a globális adatstruktúrában a foglalt szálak száma > 0 .
5. Lehetséges, hogy a CPU megszakítás bekövetkezte esetén > 2 szálát felfüggeszt.
6. Lehetséges olyan lefutás, hogy egyetlen feladatot sem függesztenek fel egyetlen futási periódusban sem, de nem lehetséges, hogy minden lefutás ilyen: azaz van legalább egy olyan lefutás, amiben legalább egyszer legalább egy feladatot felfüggesztenek.
7. Nem lehetséges, hogy egy feladat a 3. időegység után felfüggesztett állapotban legyen.
8. Ha egy feladatot felfüggesztenek, akkor lehetséges, hogy valamikor be tudja fejezni a feladatát.

Az ellenőrzéshez használt temporális kifejezések

Overview

1. `A[] not deadlock` 
2. `E<> Scheduler.rejected > 0` 
`A[] Task(4).Allowed imply thread.num < 4` 
3. `E<> CPU.Active && thread.num == 4` 
`E<> CPU.Interrupt && CPU.buffer.length > 1` 
4. `A[] (exists (i : t_id) Task(i).Running) imply thread.num > 0` 
5. `E<> CPU.Interrupt && CPU.buffer.length > 2` 
6. { `E[] (forall (i : t_id) Task(i).split == false)` 
`A[] (forall (i : t_id) Task(i).split == false)` 
7. `E<> (exists (i : t_id) Task(i).Overdue && Task(i).x > 3)` 
8. `Task(1).Overdue --> Task(1).split == true` 
`E<> (exists (i : t_id) Task(i).Overdue && Task(i).split == true)` 