

Betriebssysteme (BS)

03. Prozesse

<https://sys.cs.tu-dortmund.de/DE/Teaching/SS2021/BS/>

28.04.2021

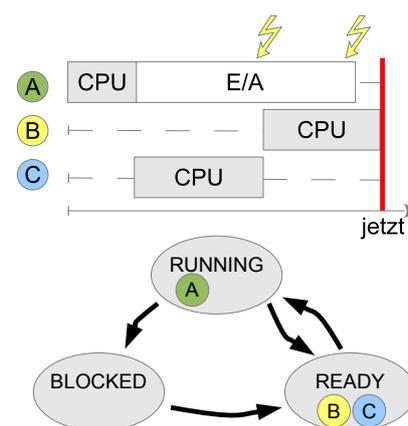
Peter Ulbrich

peter.ulbrich@tu-dortmund.de

Basierend auf *Betriebssysteme* von Olaf Spinczyk, Universität Osnabrück

Wiederholung

- **Prozesse** sind Programme in Ausführung
 - Dynamisch, nicht statisch
 - Abwechselnde Folge von *CPU-Stößen* und *E/A-Stößen*
- benötigen **Betriebsmittel** des Rechners
 - CPU, Speicher, E/A-Geräte
- haben einen **Zustand**
 - READY, RUNNING, BLOCKED
- werden konzeptionell als unabhängige, nebenläufige Kontrollflüsse betrachtet
- unterliegen der Kontrolle des Betriebssystems
 - Betriebsmittel-Zuteilung
 - Betriebsmittel-Entzug



Inhalt

■ Das UNIX-Prozessmodell

- Shells und E/A
- UNIX-Philosophie
- Prozesserzeugung
- Prozesszustände

Tanenbaum
2.1: Prozesse
10.1-10.3: UNIX u. Linux
Silberschatz
3.1-3.3: Process Concept
21.4: Linux

■ Leichtgewichtige Prozessmodelle

- „Gewicht“ von Prozessen
- Leichtgewichtige Prozesse
- Federgewichtige Prozesse

Tanenbaum
2.2: Threads
Silberschatz
4: Multithreaded Prog.

■ Systeme mit leichtgewichtigen Prozessen

- Windows
- Linux

Inhalt

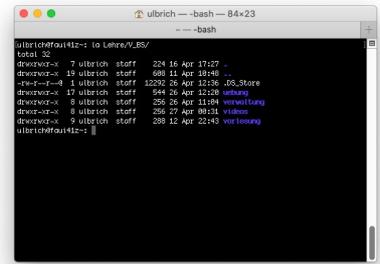
■ Das UNIX-Prozessmodell

- Shells und E/A
- UNIX-Philosophie
- Prozesserzeugung
- Prozesszustände

■ Leichtgewichtige Prozessmodelle

- „Gewicht“ von Prozessen
- Leichtgewichtige Prozesse
- Federgewichtige Prozesse

UNIX (K. Thompson, D. Ritchie, 1968)



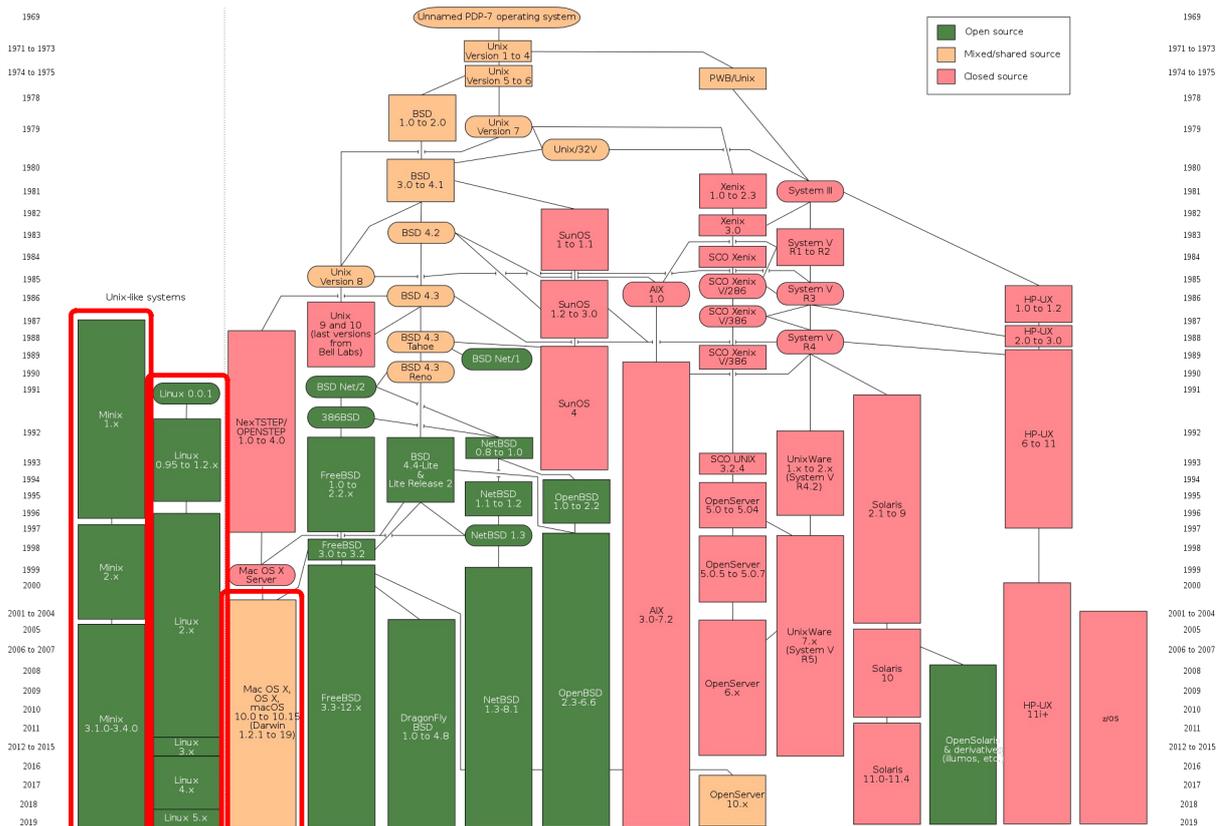
- Eine lange Geschichte ...
- Ursprung: Bell Labs
 - Alternative zu „Multics“
- Version 1 entstand auf einer DEC PDP 7
 - Assembler, 8K 18-Bit-Worte
- Version 3 in der Programmiersprache C realisiert

28.04.2021

03 - Prozesse

5

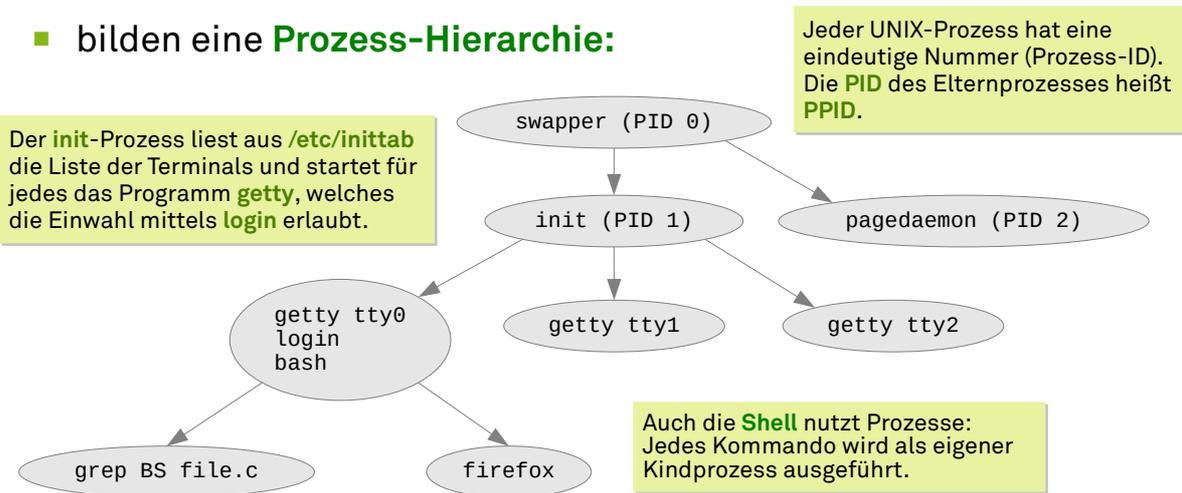
Die Geschichte von UNIX



Eraserhead1, CC BY-SA 3.0

UNIX-Prozesse ...

- sind primäres **Strukturierungskonzept** für Aktivitäten
 - Anwendungsprozesse und Systemprozesse
- können leicht und schnell weitere Prozesse erzeugen
 - Elternprozess → Kindprozess
- bilden eine **Prozess-Hierarchie**:



28.04.2021

03 - Prozesse

7

UNIX-Shells

- **Schale (shell)**, die den **Kern (kernel)** umgibt
 - Eingeführt mit Multics (um 1964) als Dialogstation-Kommandointerpreter
- **Textbasierte Nutzerschnittstelle zum Starten von Kommandos**:
 - Suche im Dateisystem entsprechend \$PATH (z.B. /usr/bin:/bin:...)

```
ulbrich@ios:~$ which emacs
/usr/bin/emacs
```

Das Kommando **which** zeigt an, wo ein bestimmtes Kommando gefunden wird.

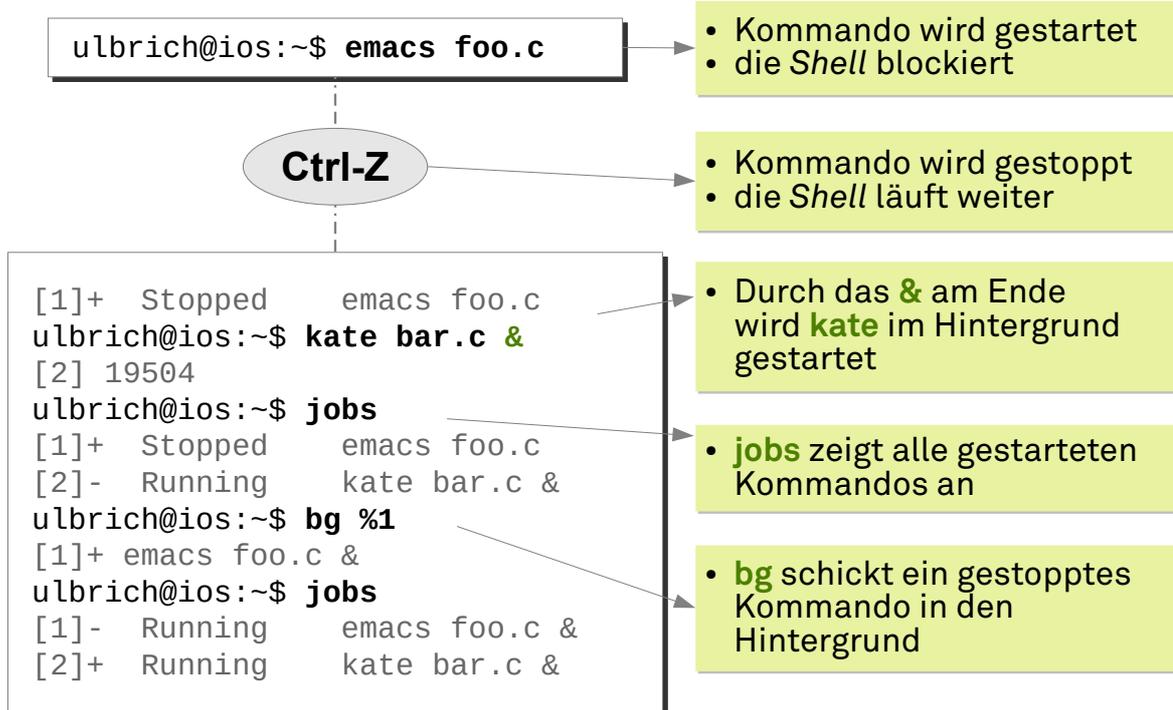
- Jedes ausgeführte Kommando ist ein **eigener Kindprozess**
- Typischerweise blockiert die Shell bis das Kommando terminiert
- Man kann aber auch Kommandos stoppen und fortsetzen (*job control*) oder sie im Hintergrund ausführen ...

28.04.2021

03 - Prozesse

8

UNIX-Shells: Job Control



Standard-E/A-Kanäle von Prozessen

- Normalerweise verbunden mit dem Terminal, in dem die Shell läuft, die den Prozess gestartet hat:
 - **Standard-Eingabe** Zum Lesen von Benutzereingaben (*Tastatur*)
 - **Standard-Ausgabe** Textausgaben des Prozesses (*Terminal-Fenster*)
 - **Standard-Fehlerausgabe** Separater Kanal für Fehlermeldungen (*normalerweise auch das Terminal*)
- Praktisch alle Kommandos akzeptieren auch Dateien als Ein- oder Ausgabekanäle (statt des Terminals) → Operatoren
- Shells bieten eine einfache Syntax, um die Standard-E/A-Kanäle umzuleiten ...

Standard-E/A-Kanäle umleiten

Umleitung der Standard-Ausgabe in die Datei **d1** mit **>**

```
ulbrich@ios:~$ ls -l > d1
ulbrich@ios:~$ grep "May 4" < d1 > d2
ulbrich@ios:~$ wc < d2
2 18 118
```

Umleitung der Standard-Eingabe auf die Datei **d2** mit **<**

Das gleiche noch etwas kompakter ...

```
ulbrich@ios:~$ ls -l | grep "May 4" | wc
2 18 118
```

Mit **|** (*pipe*) verbindet die *Shell* die Standard-Ausgabe des linken mit der Standard-Eingabe des rechten Prozesses.

Die UNIX-Philosophie

Doug McIlroy, der Erfinder der *UNIX-Pipes*, fasste die Philosophie hinter UNIX einmal wie folgt zusammen:

“*This is the Unix philosophy:*

- *Write programs that do one thing and do it well.*
- *Write programs to work together.*
- *Write programs to handle text streams, because that is a universal interface.”*

Für gewöhnlich wird das abgekürzt:

„Do one thing, do it well.“

Einige Systemaufrufe der UNIX-Prozesssteuerung

Ein erster Überblick ...

- **getpid(2)** liefert PID des laufenden Prozesses
- **getppid(2)** liefert PID des Elternprozesses (PPID)
- **getuid(2)** liefert die Benutzerkennung des laufenden Prozesses (UID)

- **fork(2)** erzeugt neuen Kindprozess
- **exit(3), _exit(2)** beendet den laufenden Prozess
- **wait(2)** wartet auf die Beendigung eines Kindprozesses
- **execve(2)** lädt und startet ein Programm im Kontext des laufenden Prozesses

Der fork() Systemaufruf

System Call: **pid_t fork (void)**

- Dupliziert den laufenden Prozess (Prozesserzeugung!)
- Der Kindprozess erbt ...
 - Adressraum (code, data, bss, stack)
 - Benutzerkennung
 - Standard-E/A-Kanäle
 - Prozessgruppe, Signaltabelle (dazu später mehr)
 - Offene Dateien, aktuelles Arbeitsverzeichnis (dazu viel später mehr)
- Nicht kopiert wird ...
 - Process ID (PID), Parent Process ID (PPID)
 - abhängige Signale, Accounting-Daten, ...
- Ein Prozess ruft **fork** auf, aber zwei kehren zurück!



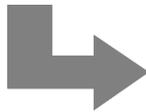
Verwendung von fork()

```

/* includes */
int main () {
    int pid;
    printf("Elternpr.: PID %d PPID %d\n", getpid(), getppid());
    pid = fork(); /* Prozess wird dupliziert!
                  Beide laufen an dieser Stelle weiter. */

    if (pid > 0)
        printf("Im Elternprozess, Kind-PID %d\n", pid);
    else if (pid == 0)
        printf("Im Kindprozess, PID %d PPID %d\n",
              getpid(), getppid());
    else
        printf("Oh, ein Fehler!\n"); /* mehr dazu in der Tü */
}

```



```

ulbrich@ios:~$ ./fork
Elternpr.: PID 7553 PPID 4014
Im Kindprozess, PID 7554 PPID 7553
Im Elternprozess, Kind-PID 7554

```

Kosten der Prozesserzeugung

- Das Kopieren des Adressraums erzeugt hohe Kosten
 - Speicher und Ausführungszeit
 - Insbesondere bei direkt folgendem `exec..()` pure Verschwendung!
- Historische Lösung: **vfork()**
 - Elternprozess wird suspendiert, bis Kindprozess `exec..()` aufruft oder mit `_exit()` terminiert
 - Kindprozess benutzt Code und Daten des Elternprozesses (kein Kopieren!).
 - Der Kindprozess darf keine Daten verändern
 - teilweise nicht so einfach: z.B. kein `exit()` aufrufen, sondern `_exit()`!
- Heutige Lösung: **copy-on-write**
 - Mit Hilfe der MMU teilen sich Eltern- und Kindprozess dasselbe Code- und Datensegment
 - Erst wenn der Kindprozess Daten ändert, wird das Segment kopiert
 - Wenn nach dem `fork()` direkt ein `exec..()` folgt, kommt das nicht vor
 - `fork()` mit copy-on-write ist kaum langsamer als `vfork()`

Der `_exit()` Systemaufruf

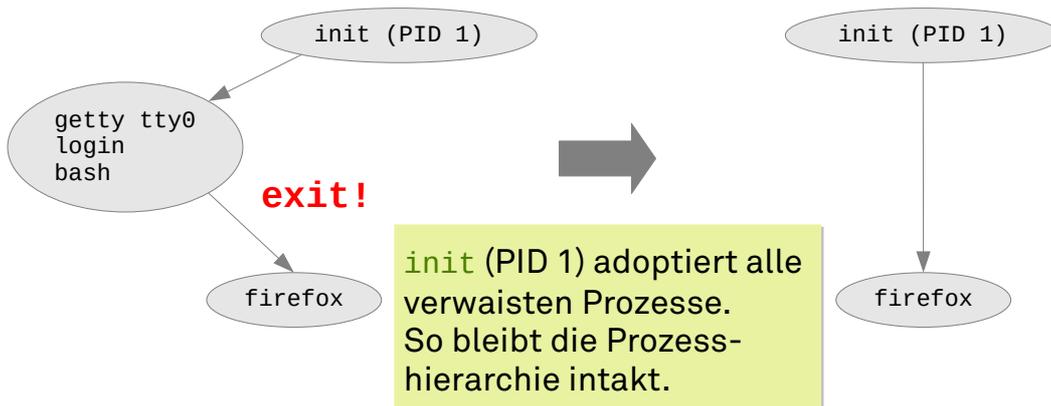
System Call: `void _exit (int)`

- **Terminiert den laufenden Prozess** und übergibt das Argument als *exit status* an den Elternprozess
 - Aufruf kehrt nicht zurück!
- **Gibt die belegten Ressourcen des Prozesses frei**
 - offene Dateien, belegter Speicher, ...
- **Sendet dem eigenen Elternprozess das Signal SIGCHLD**
- Die Bibliotheksfunktion `exit(3)` räumt zusätzlich noch die von der `libc` belegten Ressourcen auf
 - Gepufferte Ausgaben werden beispielsweise herausgeschrieben!
 - Normale Prozesse sollten `exit(3)` benutzen, nicht `_exit`

Verwaiste Prozesse

(engl. *orphan processes*)

- Ein UNIX-Prozess wird zum **Waisenkind**, wenn sein Elternprozess terminiert.
- Was passiert mit der Prozesshierarchie?



Der wait() Systemaufruf

System Call: `pid_t wait (int*)`

- Der aufrufenden Prozess **blockiert bis ein Kindprozess terminiert**
- Der Rückgabewert ist dessen PID
- Zeigerargument (wstatus) liefert u.a. den Exit-Status
 - Wert kann per Makro geprüft werden (z.B. `WIFEXITED(wstatus)`)
- Kehrt sofort zurück, falls bereits ein Kindprozess terminiert ist

Zombies

- Bevor der Exit-Status eines terminierten Prozesses mit Hilfe von `wait` abgefragt wird, ist er ein **Zombie**
- Die Ressourcen solcher Prozesse können freigegeben werden, aber die Prozessverwaltung muss sie noch kennen
 - Insbesondere der *exit status* muss gespeichert werden

```
ulbrich@ios:~$ ./wait &
ulbrich@ios:~$ ps
  PID TTY          TIME CMD
 4014 pts/4    00:00:00 bash
 17892 pts/4    00:00:00 wait
 17895 pts/4    00:00:00 wait <defunct>
 17897 pts/4    00:00:00 ps
ulbrich@ios:~$ Exit Status: 42
```

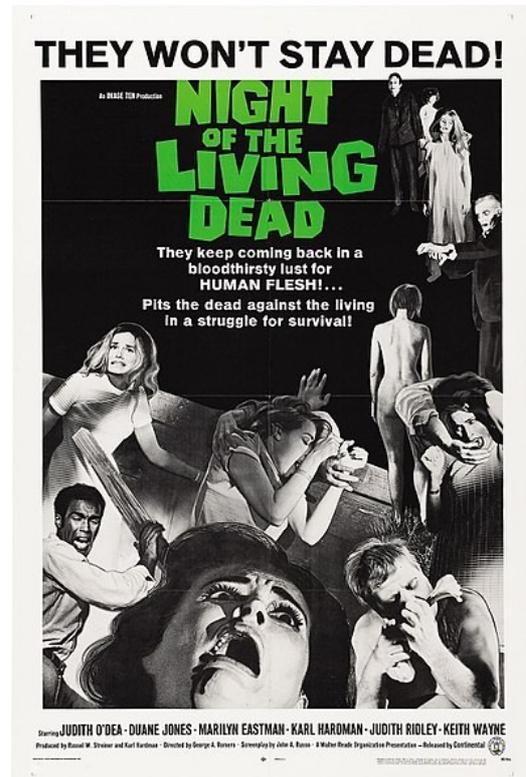
Beispielprogramm von eben während der 5 Sekunden Wartezeit.

Zombies werden von `ps` als `<defunct>` dargestellt.

Zombies ...

- Film vom 1968
- Regie: G. A. Romero

Wikipedia:
In 1999 the Library of Congress entered it into the United States National Film Registry with other films deemed „historically, culturally or aesthetically important.“



Quelle: Wikipedia (Public Domain)

Verwendung von wait()

```
... /* includes, main() { ... */
pid = fork(); /* Kindprozess erzeugen */
if (pid > 0) {
    int status;
    sleep(5); /* Bibliotheksfunktion: 5 Sek. schlafen */
    if (wait(&status) == pid && WIFEXITED(status))
        printf ("Exit Status: %d\n", WEXITSTATUS(status));
}
else if (pid == 0) {
    exit(42);
}
...
```

Ein Prozess kann auch von außen getötet werden, d.h. er ruft nicht exit auf. In diesem Fall würde WIFEXITED 0 liefern.



```
ulbrich@ios:~$ ./wait
Exit Status: 42
```

UNIX-Prozesse im Detail: execve()

System Call: `int execve (const char *kommando, const char *args[], const char *envp[])`

- Lädt und **startet das angegebene Kommando**
- Der Aufruf kehrt nur im Fehlerfall zurück
- Der komplette Adressraum wird ersetzt
- Es handelt sich aber weiterhin um denselben Prozess!
 - Selbe PID, PPID, offenen Dateien, ...
- Die **libc** bietet Hilfsfunktionen, die intern `execve` aufrufen:
 - **exec1, execv, execlp, execvp**, ...
 - Unterscheiden sich in Argumenten, Umgebungsvariablen, Suchpfad

Verwendung von exec..()

```
... /* includes, main() { ... */
char cmd[100], arg[100];
while (1) {
    printf ("Kommando?\n");
    scanf ("%99s %99s", cmd, arg);
    pid = fork(); /* Prozess wird dupliziert!
                  Beide laufen an dieser Stelle weiter. */
    if (pid > 0) {
        int status;
        if (wait(&status) == pid && WIFEXITED(status))
            printf ("Exit Status: %d\n", WEXITSTATUS(status));
    }
    else if (pid == 0) {
        execlp(cmd, cmd, arg, NULL);
        printf ("exec fehlgeschlagen\n");
    }
    ...
}
```

Diskussion: Warum kein forkexec()?

- Durch die Trennung von fork und execve hat der Elternprozess mehr Kontrolle:
 - Operationen im Kontext des Kindprozesses ausführen
 - Voller Zugriff auf die Daten des Elternprozesses
- Shells nutzen diese Möglichkeit zum Beispiel zur ...
 - Umleitung der Standard-E/A-Kanäle
 - Aufsetzen von Pipes

UNIX-Prozesszustände

- ein paar mehr als wir bisher kannten ...



Inhalt

- Das UNIX-Prozessmodell

- Shells und E/A
- UNIX-Philosophie
- Prozesserzeugung
- Prozesszustände

- **Leichtgewichtige Prozessmodelle**

- „Gewicht“ von Prozessen
- Leichtgewichtige Prozesse
- Federgewichtige Prozesse

Das „Gewicht“ von Prozessen

- Das **Gewicht** eines Prozesses ist ein **bildlicher Ausdruck** für die Größe seines Kontexts und damit die Zeit, die für einen Prozesswechsel benötigt wird.
 - CPU-Zuteilungsentscheidung
 - alten Kontext sichern
 - neuen Kontext laden
- Klassische UNIX-Prozesse sind **schwergewichtig**.

Leichtgewichtige Prozesse (*Threads*)

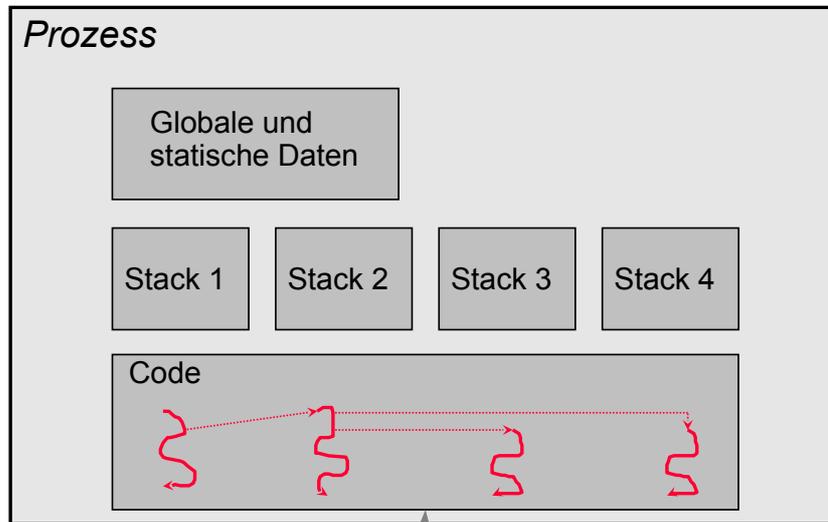
- Die 1:1-Beziehung zwischen Kontrollfluss und Adressraum wird aufgebrochen
 - Eng kooperierende **Threads** (deutsch „Fäden“)
 - **Adressraum teilen** (*code + data + bss + heap*, aber nicht stack!)
- **Vorteile:**
 - **Auslagerung aufwändiger Operationen** in einen leichtgewichtigen Hilfsprozess, während der Elternprozess erneut auf Eingabe reagieren kann
 - Typisches Beispiel: Webserver
 - Programme, die aus mehreren unabhängigen Kontrollflüssen bestehen, profitieren unmittelbar von Multiprozessor-Hardware
 - Schneller Kontextwechsel, wenn man im selben Adressraum bleibt
 - Je nach *Scheduler* eventuell mehr Rechenzeit
- **Nachteil:**
 - **Programmierung ist schwierig:**
Zugriff auf gemeinsame Daten muss koordiniert werden.

Federgewichtige Prozesse

(engl. *User-Level Threads*)

- Werden komplett auf der Anwendungsebene implementiert. Das Betriebssystem weiß nichts davon.
 - Realisiert durch Bibliothek: *User-Level Thread Package*
 - Im Gegensatz zu *Kernel-Level Threads*
- **Vorteile:**
 - Extrem schneller Kontextwechsel: Nur wenige Prozessorregister sind auszutauschen. Ein **Trap in den Kern entfällt.**
 - Jede Anwendung kann sich das passende *Thread-Package* wählen.
- **Nachteile:**
 - Blockierung eines federgewichtigen Prozesses führt zur Blockierung des ganzen Programms.
 - Kein Geschwindigkeitsvorteil durch Multi-Prozessoren.
 - Kein zusätzlicher Rechenzeitanteil.

Threads in Windows (1)



Ein Prozess enthält 1 bis N Threads, die auf denselben globalen Daten operieren.

Threads in Windows (2)

- **Prozess: Umgebung und Adressraum für Threads**
 - Ein Win32-Prozess enthält immer mindestens 1 Thread
- **Thread: Code-ausführende Einheit**
 - Jeder Thread verfügt über einen eigenen Stack und Registersatz (insbes. Instruktionszeiger / PC = *program counter*)
 - Threads bekommen vom Scheduler Rechenzeit zugeteilt
- **Alle Threads sind Kernel-Level Threads**
 - User-Level Threads möglich („Fibers“), aber unüblich
- **Strategie: Anzahl der Threads gering halten**
 - Überlappte (asynchrone) E/A

Threads in Linux

- Linux implementiert POSIX Threads in Form der **pthread**-Bibliothek
- Möglich macht das ein Linux-spezifischer System Call

Linux System Call:

```
int clone (int (*fn)(void*), void *stack
          int flags, void *arg, ...)
```

- Universelle Funktion, parametrisiert durch **flags**
 - CLONE_VM Adressraum gemeinsam nutzen
 - CLONE_FS Information über Dateisystem teilen
 - CLONE_FILES Dateideskriptoren (offene Dateien) teilen
 - CLONE_SIGHAND Gemeinsame Signalbehandlungstabelle

- Für Linux sind alle Threads und Prozesse **intern Tasks**:
 - Der Scheduler macht also keinen Unterschied.

Zusammenfassung

- Prozesse sind die zentrale Abstraktion für Aktivitäten in heutigen Betriebssystemen
- UNIX-Systeme stellen diverse System Calls zur Verfügung, um Prozesse zu erzeugen, zu verwalten und miteinander zu verknüpfen
 - alles im Sinne der Philosophie: „*Do one thing, do it well.*“
- Leichtgewichtige Fadenmodelle haben viele Vorteile
 - in UNIX-Systemen bis in die 90er Jahre nicht verfügbar
 - in Windows von Beginn an (ab NT) integraler Bestandteil