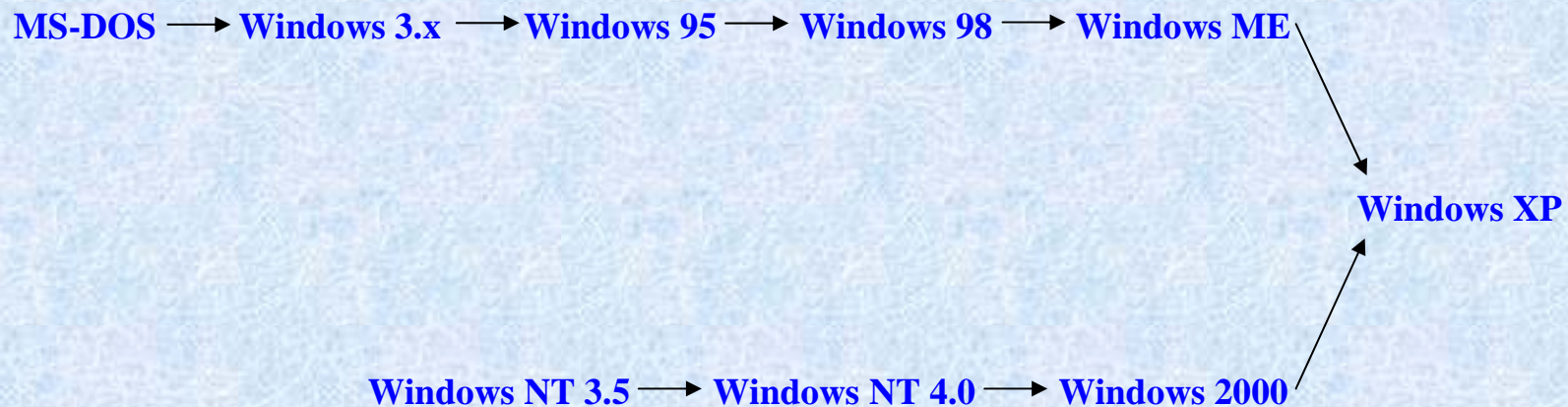


# Il sistema operativo Windows

- 8.1      **Struttura generale**
- 8.2      **Gestione dei processi e dei thread**
- 8.3      **Sincronizzazione tra thread**

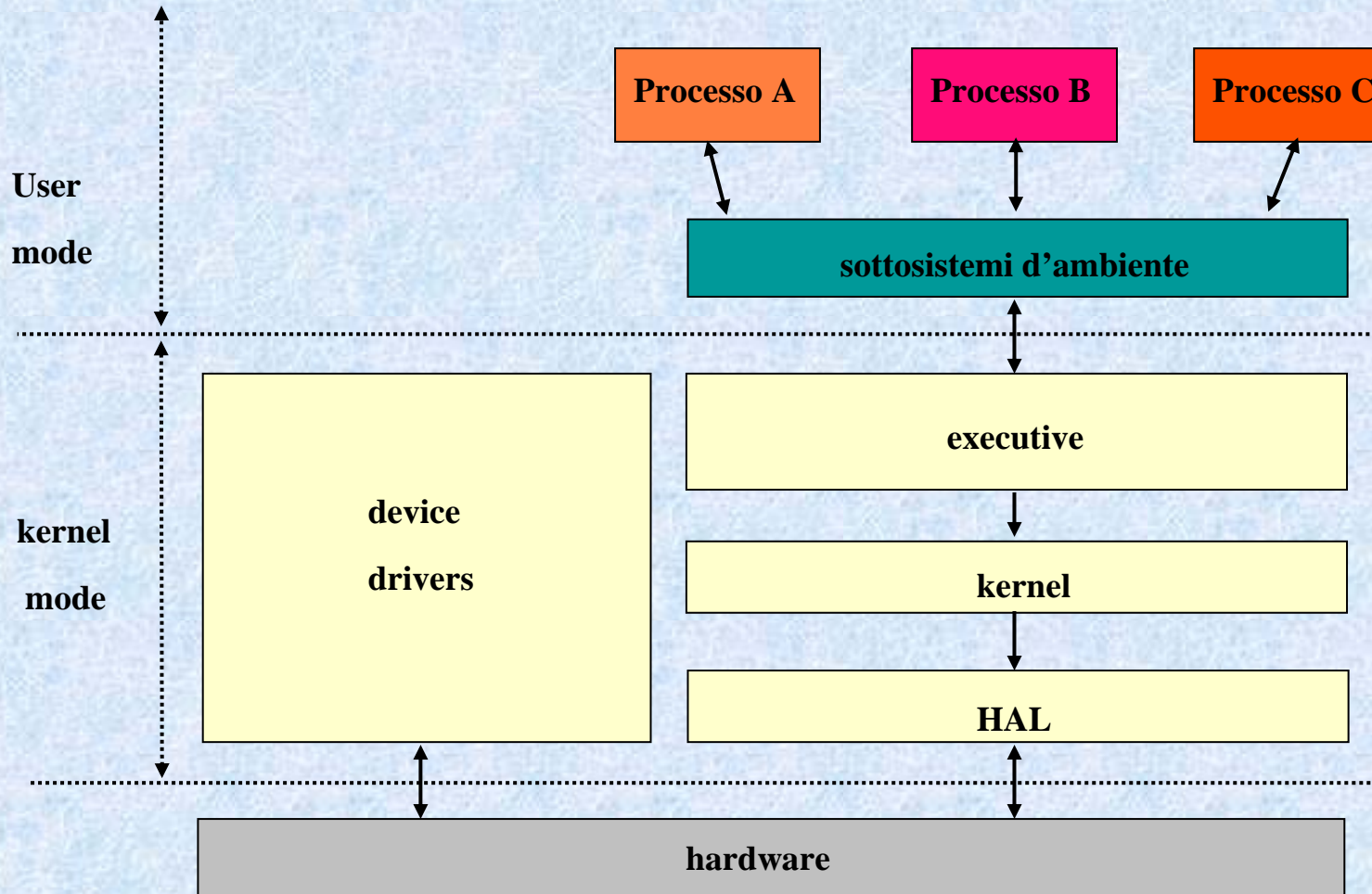
## 8.1 Struttura generale

- **Evoluzione storica dei sistemi microsoft Windows**



## 8.1 Struttura generale

### ■ Struttura modulare di Windows



## 8.2 Gestione dei processi e dei thread

- Un processo in Windows è un “oggetto di nucleo” (*kernel object*) definibile come un "contenitore di risorse". È caratterizzato da:
  - ✓ Un identificatore
  - ✓ Uno spazio di indirizzamento privato
  - ✓ Una directory corrente
  - ✓ Varie tabelle contenenti le risorse del processo
  - ✓ Uno o più thread di esecuzione

## 8.2 Gestione dei processi e dei thread

- Un thread è un “oggetto di nucleo” che definisce una entità concorrente e schedulabile.

È caratterizzato da:

- ✓ Un identificatore
- ✓ Una funzione da eseguire
- ✓ Un contesto (insieme di registri del processore)
- ✓ Un puntatore allo stack



## 8.2 Scheduling dei thread

- Politica di scheduling dei thread: intermedia tra la politica prioritaria e quella “round-robin”
- La priorità di un thread viene calcolata come somma di due componenti:
  - ✓ Una classe di priorità associata al processo a cui il thread appartiene
  - ✓ Una priorità relativa del thread

## 8.2 Scheduling dei thread

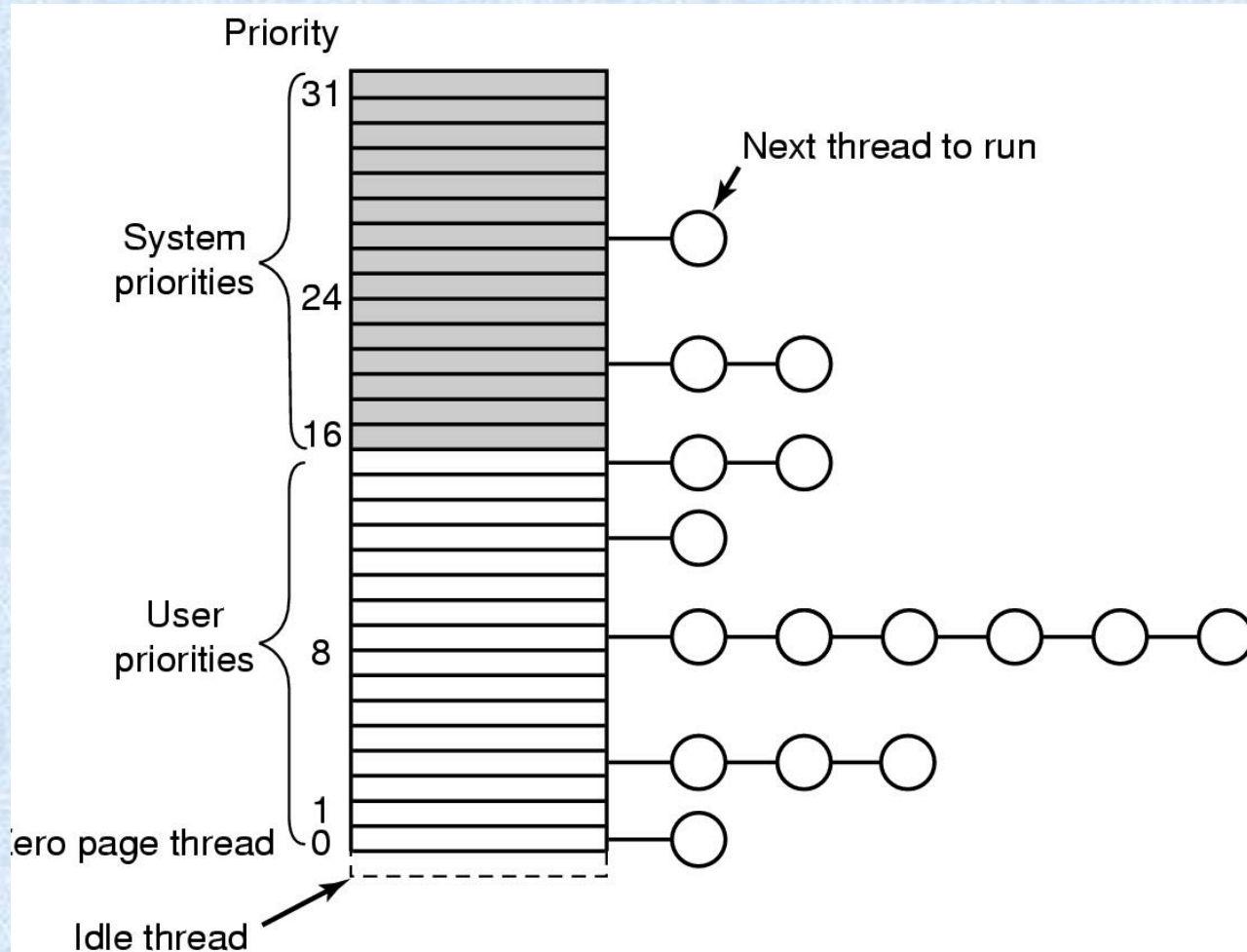
- **Classi di priorità di un processo (in ordine decrescente):**
  - ✓ **Real-time**
  - ✓ **High**
  - ✓ **Above Normal**
  - ✓ **Normal**
  - ✓ **Below Normal**
  - ✓ **Idle**

## 8.2 Scheduling dei thread

- **Priorità relative di un thread (in ordine decrescente):**
  - ✓ **Time Critical**
  - ✓ **Highest**
  - ✓ **Above Normal**
  - ✓ **Normal**
  - ✓ **Below Normal**
  - ✓ **Lowest**
  - ✓ **Idle**



## 8.2 Scheduling dei thread



## 8.2 Scheduling dei thread

Algoritmo di scheduling :

Si esegue il primo thread della prima coda non vuota per massimo 1 *quanto* (20ms--120ms)

Scheduling round robin fra thread con la stessa priorità

Come variano le priorità nel tempo :

- i thread tipicamente entrano a priorità 8
- la priorità viene elevata se:
  - viene completata una operazione di I/O (+1 disco, +2 linea seriale, +6 tastiera, +8 scheda audio ...)
  - termina l'attesa su un semaforo, mutex, evento (+1 background, +2 foreground)
  - l'input nella finestra di dialogo associata al thread è pronto

## 8.2 Scheduling dei thread

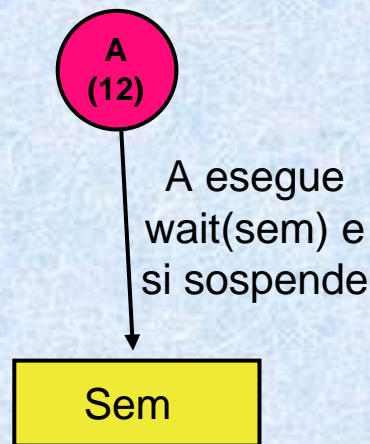
Algoritmo di scheduling :

Come variano le priorità nel tempo (cont.):

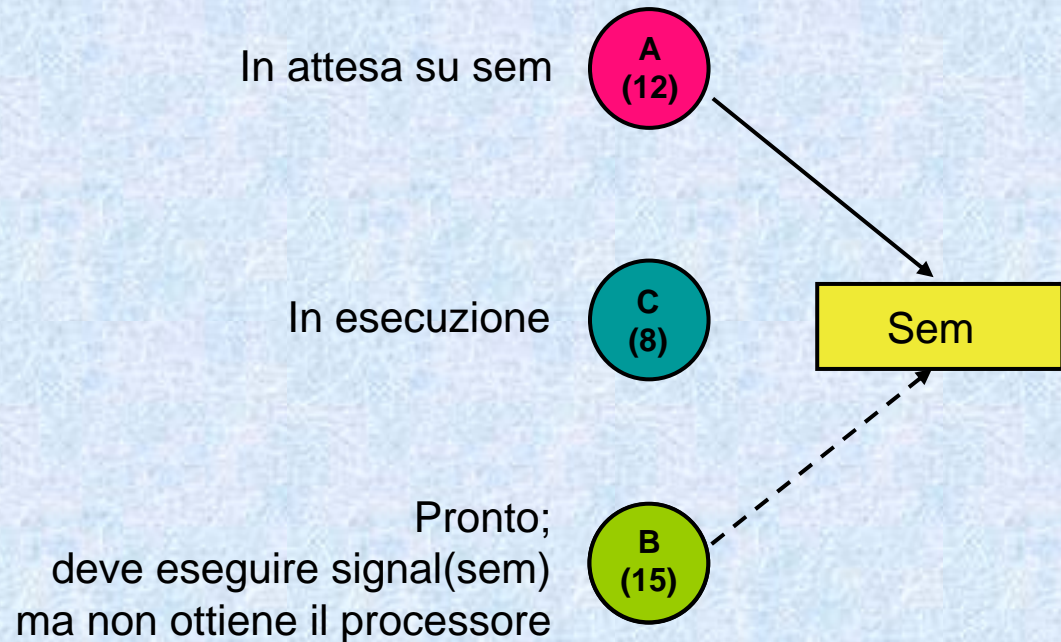
- la priorità viene abbassata se:
  - un thread usa tutto il suo quanto (-1)
- se un thread non ha girato per un tempo maggiore di una soglia fissata, allora passa per 2 quanti a priorità 15 (serve a gestire potenziali inversioni di priorità)

Quando una finestra va in foreground il quanto dei thread corrispondenti viene allungato

## 8.2 Scheduling dei thread



1)



2)

Un esempio di inversione di priorità



## 8.3 Sincronizzazione fra thread

- Esistono due tipi di meccanismi di sincronizzazione:
  - ✓ Un insieme di meccanismi “leggeri”: *funzioni interlocked* (es. spin-lock)
  - ✓ Un insieme di meccanismi per sincronizzazioni più complesse: tramite “oggetti di nucleo” (es. semafori, mutex, ecc.)



## 8.3 Sincronizzazione fra thread

### Sezioni Critiche

- locali ai thread di un processo
- implementate interamente in spazio utente
- **EnterCriticalSection() / LeaveCriticalSection()**

### Mutex

- **ReleaseMutex()** corrisponde alla *signal*
- **WaitForSingleObject()** corrisponde alla *wait*

### Eventi

- due stati *set / cleared*
- attesa su evento : **WaitForSingleObject()**
- **SetEvent()** segnala che l'evento si è verificato

## 8.3 Sincronizzazione fra thread

### Semafori

- creati con **CreateSemaphore()**
- **ReleaseSemaphore()** corrisponde alla *signal*
- **WaitForSingleObject()** corrisponde alla *wait*

### Pipe

- **byte** : funzionano come in Unix
- **message** : preservano i limiti dei singoli messaggi
- **named pipe** : possono essere utilizzate anche in rete

### Mailslots

- simili ai pipe
- permettono di aver più ricevitori e di inviare messaggi in broadcast