

30. Parallel Programming IV

Futures, Read-Modify-Write Instruktionen, Atomare Variablen, Idee der lockfreien Programmierung

[C++ Futures: Williams, Kap. 4.2.1-4.2.3] [C++ Atomic: Williams, Kap. 5.2.1-5.2.4, 5.2.7] [C++ Lockfree: Williams, Kap. 7.1.-7.2.1]

Futures: Motivation

Threads waren bisher Funktionen ohne Resultat:

```
void action(some parameters){  
    ...  
}  
  
std::thread t(action, parameters);  
...  
t.join();  
// potentially read result written via ref-parameters
```

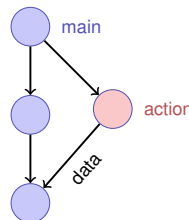
1001

1002

Futures: Motivation

Wir wollen nun etwas in dieser Art:

```
T action(some parameters){  
    ...  
    return value;  
}  
  
std::thread t(action, parameters);  
...  
value = get_value_from_thread();
```



Wir können das schon!

- Wir verwenden das Producer/Consumer Pattern (implementiert mit Bedingungsvariablen)
- Starten einen Thread mit Referenz auf den Buffer
- Wenn wir das Resultat brauchen, holen wir es vom Buffer
- Synchronisation ist ja bereits implementiert

1003

1004

Zur Erinnerung

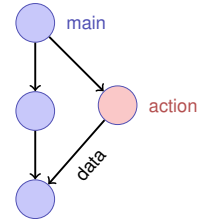
```
template <typename T>
class Buffer {
    std::queue<T> buf;
    std::mutex m;
    std::condition_variable cond;
public:
    void put(T x){ std::unique_lock<std::mutex> g(m);
        buf.push(x);
        cond.notify_one();
    }
    T get(){ std::unique_lock<std::mutex> g(m);
        cond.wait(g, [&]{return (!buf.empty());});
        T x = buf.front(); buf.pop(); return x;
    }
};
```

1005

Anwendung

```
void action(Buffer<int>& c){
    // some long lasting operation ...
    c.put(42);
}

int main(){
    Buffer<int> c;
    std::thread t(action, std::ref(c));
    t.detach(); // no join required for free running thread
    // can do some more work here in parallel
    int val = c.get();
    // use result
    return 0;
}
```

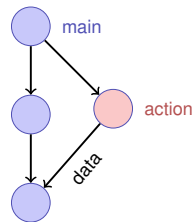


1006

Mit C++11 Bordmitteln

```
int action(){
    // some long lasting operation
    return 42;
}

int main(){
    std::future<int> f = std::async(action);
    // can do some work here in parallel
    int val = f.get();
    // use result
    return 0;
}
```



1007

30.2 Read-Modify-Write

1008

Beispiel: Atomare Operationen in Hardware

CMPXCHG **Compare and Exchange**

Compares the value in the AL, AX, EAX, or RAX register with the value in a register or a memory location (first operand). If the two values are equal, the instruction copies the value in the second operand to the first operand and sets the ZF flag in the rFLAGS register to 1. Otherwise, it copies the value in the first operand to the AL, AX, EAX, or RAX register and clears the ZF flag to 0.

The OF, SF, AF, DF, and CF flags are set to reflect the results of the compare.

When the first memory operand is the same as the second, the instruction performs a read-modify-write on the memory location. If the two values are equal, the instruction copies the value in the second operand to the first operand and sets the ZF flag in the flag registers to 1. Otherwise it copies the value in the first operand to the first operand and clears ZF flag to 0.

The forms of the LOCK prefix. For details see the LOCK prefix section.

Mnemonic: CMPXCHG r/m16, r/m16, r/m16

CMPXCHG r/m32, r/m32, r/m32

CMPXCHG r/m64, r/m64, r/m64

Related Instructions: CMPXCHG8B, CMPXCHG16B

1.2.5 Lock Prefix

The LOCK prefix causes certain kinds of memory read-modify-write instructions to occur atomically. The mechanism for doing so is implementation-dependent (for example, the mechanism may involve bus signaling or packet messaging between the processor and a memory controller). The prefix is intended to give the processor exclusive use of shared memory in a multiprocessor system.

The LOCK prefix can only be used with forms of the following instructions that write a memory operand: ADC, ADD, AND, BTC, BTR, BTS, CMPXCHG, CMPXCHG8B, CMPXCHG16B, DEC, INC, NEG, NOT, OR, SBB, SUB, XADD, XCHG, and XOR. An invalid-opcode exception occurs if the LOCK prefix is used with any other instruction.

AMD64 Architecture Programmer's Manual

«The lock prefix causes certain kinds of memory read-modify-write instructions to occur atomically»

1009

Read-Modify-Write

Konzept von **Read-Modify-Write**: Der Effekt von Lesen, Verändern und Zurückschreiben, wird zu einem Zeitpunkt sichtbar (geschieht atomar).

1010

Pseudo-Code für CAS – Compare-And-Swap

```
bool CAS(int& variable, int& expected, int desired){
    if (variable == expected){
        variable = desired;
        return true;
    }
    else{
        expected = variable;
        return false;
    }
}
```

atomic

1011

Verwendungsbeispiel CAS in C++11

Wir bauen unser eigenes (Spin-)Lock:

```
class Spinlock{
    std::atomic<bool> taken {false};
public:
    void lock(){
        bool old = false;
        while (!taken.compare_exchange_strong(old=false, true)){}
    }
    void unlock(){
        bool old = true;
        assert(taken.compare_exchange_strong(old, false));
    }
};
```

1012

30.3 Lock-Freie Programmierung

Ideen

Lock-freie Programmierung

Datenstruktur heisst

- **lock-frei**: zu jeder Zeit macht mindestens ein Thread in beschränkter Zeit Fortschritt, selbst dann, wenn viele Algorithmen nebenläufig ausgeführt werden. Impliziert systemweiten Fortschritt aber nicht Starvationfreiheit.
- **wait-free**: jeder Thread macht zu jeder Zeit in beschränkter Zeit Fortschritt, selbst dann wenn andere Algorithmen nebenläufig ausgeführt werden.

1013

1014

Fortschrittsbedingungen

	Lock-frei	Blockierend
Jeder macht Fortschritt	Wait-frei	Starvation-frei
Mindestens einer macht Fortschritt	Lock-frei	Deadlock-frei

Implikation

- Programmieren mit Locks: jeder Thread kann andere Threads beliebig blockieren.
- Lockfreie Programmierung: der Ausfall oder das Aufhängen eines Threads kann nicht bewirken, dass andere Threads blockiert werden

1015

1016

Wie funktioniert lock-freie Programmierung?

Beobachtung:

- RMW-Operationen sind in Hardware *Wait-Free* implementiert.
- Jeder Thread sieht das Resultat eines CAS oder TAS in begrenzter Zeit.

Idee der lock-freien Programmierung: lese Zustand der Datenstruktur und verändere die Datenstruktur *atomar* dann und nur dann, wenn der gelesene Zustand unverändert bleibt.

1017

Beispiel: lock-freier Stack

Nachfolgend vereinfachte Variante eines Stacks

- pop prüft nicht, ob der Stack leer ist
- pop gibt nichts zurück

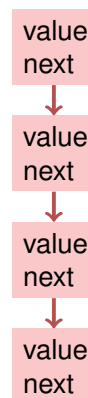
1018

(Node)

Nodes:

```
struct Node {
    T value;

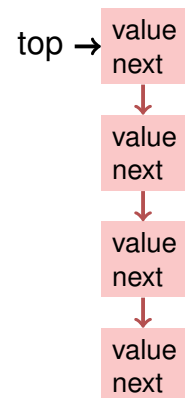
    Node<T>* next;
    Node(T v, Node<T>* nxt): value(v), next(nxt) {}
};
```



1019

(Blockierende Version)

```
template <typename T>
class Stack {
    Node<T> *top=nullptr;
    std::mutex m;
public:
    void push(T val){ guard g(m);
        top = new Node<T>(val, top);
    }
    void pop(){ guard g(m);
        Node<T>* old_top = top;
        top = top->next;
        delete old_top;
    }
};
```



1020

Lock-Frei

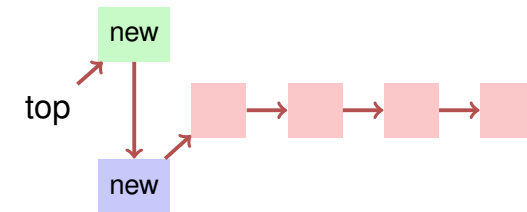
```
template <typename T>
class Stack {
    std::atomic<Node<T*>*> top {nullptr};
public:
    void push(T val){
        Node<T*>* new_node = new Node<T> (val, top);
        while (!top.compare_exchange_weak(new_node->next, new_node));
    }
    void pop(){
        Node<T*>* old_top = top;
        while (!top.compare_exchange_weak(old_top, old_top->next));
        delete old_top;
    }
};
```

1021

Push

```
void push(T val){
    Node<T*>* new_node = new Node<T> (val, top);
    while (!top.compare_exchange_weak(new_node->next, new_node));
}
```

2 Threads:

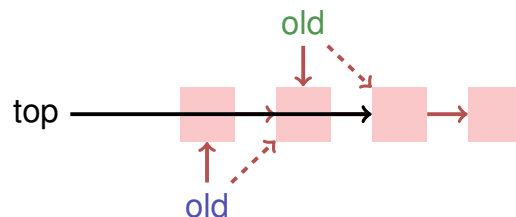


1022

Pop

```
void pop(){
    Node<T*>* old_top = top;
    while (!top.compare_exchange_weak(old_top, old_top->next));
    delete old_top;
}
```

2 Threads:



1023

Lockfreie Programmierung – Grenzen

- Lockfreie Programmierung ist kompliziert.
- Wenn mehr als ein Wert nebenläufig angepasst werden muss (Beispiel: Queue), wird es schwieriger. Damit Algorithmen lock-frei bleiben, müssen Threads sich “gegenseitig helfen”.
- Bei Speicherwiederverwendung kann das *ABA Problem* auftreten. Die Lösung dieses Problems ist aufwändig.

1024