

# Concurrencia y Distribución (Prácticas)

2009/2010

Dr. Arno Formella  
Dr. Xosé Antón Vila Sobrino  
Antonio Losada González

Departamento de Informática  
Universidad de Vigo

09/10

# Comentarios

Las tareas de programación parecen simples leyendo su descripción, pero no son tan simples pensando en su realización.

# Empezando I

- 1 Consigue el “Hola Mundo” en Java.
- 2 Consigue un “Hola Mundo, soy hilo ...” usando varios hilos (mira detenidamente en los manuales de Java la clase `Thread` y también la interfaz `Runnable`).
- 3 Mide cuantos hilos se puede lanzar y mantener vivos simultaneamente.
- 4 Mide el tiempo que un sólo hilo necesita para escribir por ejemplo 100000 veces "Hola Mundo", y cuanto tiempo necesitan por ejemplo 1000 hilos distribuyendo el trabajo entre ellos. Realiza un diagrama dibujando tiempo de ejecución frente a números de hilos.

## Empezando II

- 5 Cambia el trabajo que realiza un hilo (escribir a consola) por algo que no tenga salida, observa las diferencias comparándolo con los resultados de antes (realiza los mismos gráficos que arriba).
- 6 Asegúrate que tu programa termina bien, es decir, que todos los hilos participantes lleguen a su último “}”.

Describe de forma precisa todas tus observaciones (dependiendo del tipo de S.O., de la ocupación del ordenador, del trabajo por realizar, etc.).

# PingPONG I

- 1 Implementa un `pingPONG` perfecto. Ten los siguientes detalles en cuenta:
  - Experimenta con los diferentes intentos presentados en los apuntes. (Observa y apunta sus propiedades.)
  - Desarrolla una solución con las siguientes propiedades:
    - Usa tres hilos (un hilo para el programa principal, o el árbitro, y un hilo para cada jugador).
    - El árbitro inicia el juego (mensaje previo a la pantalla).
    - Los jugadores producen sus `pings` y `PONGs` alternamente.
    - El árbitro termina el juego después de cierto tiempo o cierto número de jugadas (con mensaje previo a la pantalla).
    - Los jugadores realizan como mucho un intercambio de pelota más.

# PingPONG II

- Ambos jugadores/hilos terminan correctamente (con mensaje previo a la pantalla).
  - El árbitro escribe el último mensaje.
  - El programa termina correctamente.
  - Observa la diferencia entre el uso de `notify()` y `notifyAll()`, sobre todo en respecto a los despertados “inútiles” de hilos.
- 2 Amplía el programa para que genere tantos jugadores (hilos) como se desea (ya conoces el máximo de la práctica anterior) y genera una tabla de tiempos de ejecución incluyendo también el tiempo de ejecución con el caso del mismo programa usando un solo hilo (que entonces imprima solamente `ping`).

# PingPONG III

- 3 ¿Cuál sería una implementación perfecta? (es decir una implementación en la cual se despierta solamente al hilo que tiene que jugar en este instante).
- 4 Implementa el `pingPONG` entre dos ordenadores.
  - Asume que los IPs estén conocidos antemano.
  - Duplica la salida en los tres ordenadores, cada uno pone un prefijo delante, por ejemplo, `arbitro:`, `jugador rojo:`, y `jugador azul`.

# Planificación con prioridades I

Implementa una aplicación con por lo menos tres tipos de procesos/hilos con diferentes prioridades (llamados  $A$ ,  $B$ , y  $C$  etc.) que quieren acceder a un recurso compartido.

- 1 ¿Cómo implementarías el control del planificador para que todos los procesos tengan acceso al recurso con la siguiente forma de justicia: dentro de la misma prioridad el acceso se realiza en orden de pedido y entre los diferentes prioridades se distribuye los accesos para que en los últimos  $k$  accesos (elegible como variable de configuración del planificador) por lo menos unos  $a\%$  de los accesos son para los procesos de tipo  $A$ ,  $b\%$  para los del tipo  $B$ , y

## Planificación con prioridades II

$c\%$  para los del tipo  $C$  etc.? Obviamente, los porcentajes valen solamente si hay procesos de tal tipo esperando en tal momento y su suma no puede superar los  $100\%$ . (Ayuda: un planificador sabe contar).

- 2 Razona si tu solución garantiza una espera *finita* para todos los procesos pidiendo acceso al recurso.

# Estructuras de datos concurrentes I

## 1 Preparación:

- Estudia detenidamente el paquete `java.util.concurrent`.
- Estudia la implementación de una lista concurrente <http://trevinca.ei.uvigo.es/~formella/doc/cd06/ConcurrentList.tgz>.

## 2 Usa la lista concurrente para implementar una tabla de dispersión (*hashtable* o *hashmap* en inglés) de la siguiente manera:

- Existe un array de tamaño fijo que contiene para cada clave (campo en el array) una lista concurrente que almacena a su vez las entradas con dicha clave.

## Estructuras de datos concurrentes II

- Implementa por lo menos las funcionalidades: `insert` (se inserte un nuevo objeto en la tabla), `lookup` (se devuelve verdadero si el objeto se encuentra en la tabla, sino falso), y `delete` (se borra un objeto, si existe en la tabla).
- ③ Implementa un caso de uso de dicha tabla de dispersión lo suficientemente grande para realizar mediciones de tiempo de ejecución.
- ④ Compara tu implementación con la `ConcurrentHashMap` de Java respecto a tiempo de ejecución, uso de memoria, y lo que consideras interesante.