

Apellidos: _____ Nombre: _____

D.N.I: _____ Firma: _____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Suma
(4)	(6)	(4)	(4)	(6)	(6)	(10)	(4)	(3)	(3)	(50)

Pregunta 1: [4 Puntos] ¿Por qué puede ser ventajoso usar un programa concurrente incluso en un entorno mono-procesador? (Piensa como un ingeniero informática en fase de análisis de diseño de software...)

Pregunta 2: [6 Puntos] Describe brevemente la posibilidad usando el “compare-and-swap” como ayuda en hardware para implementar acceso con exclusión mutua a la memoria y destaca su diferencia con una implementación usando la operación “test-and-set”.

Pregunta 3: [4 Puntos] Describe brevemente el patrón de diseño *aviso de hecho* (*double scoped locking*). Razona críticamente sobre su implementación en Java, C++03 y C++11.

Pregunta 4: [4 Puntos] ¿Cuáles son las condiciones que se tienen que cumplir para que se produzca un bloqueo entre procesos?

Pregunta 5: [6 Puntos] ¿Qué se entiende bajo el *principio de la bandera*? ¿Cómo se comprueba? ¿Para qué se usa?

Pregunta 6: [6 Puntos] Explica la semántica del modificador `volatile` de Java y su uso en programas concurrentes.

Pregunta 7: [10 Puntos] Reflexiona brevemente sobre las posibilidades y limitaciones para la programación concurrente en el uso de `synchronized` en Java.

Pregunta para las prácticas:

Pregunta 8: [4 Puntos] En ciertas ocasiones medimos el tiempo de ejecución de un programa concurrente y queremos documentar la influencia del número de hilos participantes y del tamaño del problema (p.ej. número de operaciones). ¿Cuáles fueron las principales técnicas empleadas para medir? ¿Cuáles fueron las principales dificultades con las cuales uno se tiene que enfrentar cuando se interpreta los datos de la medición? ¿Cuáles fueron tus observaciones en el caso de *salida a pantalla* y *operaciones internas* de la CPU en un ordenador con multi-núcleo?

Pregunta 9: [3 Puntos] En el ejercicio del PingPong vimos que el uso de `notify()` y `notifyAll()` resultaba en un número de jugadas entre los jugadores en cierto intervalo de tiempo que dependía del número de jugadores participando en el juego. ¿Por qué eso era el caso? ¿Cómo conseguimos finalmente un número constante de jugadas, en cierto intervalo de tiempo, independientemente del número de jugadores participantes? ¿Cómo implementarías un método para medir bien el número de jugadas en cierto tiempo (sin medir, dentro de lo posible, la influencia de otras partes del programa)?

Pregunta 10: [3 Puntos] En las prácticas hemos visto dos tipos de estructuras de datos concurrentes: una implementación propia de una lista concurrente que dispone de las operaciones *insertar*, *borrar*, e *iterar*, y una tabla de dispersión que está disponible en el paquete `java.util.concurrent` llamada `ConcurrentHashMap`. Describe brevemente cuáles son las principales características de las dos implementaciones.