



## Mreže računala

Vježbe 06

Zvonimir Bujanović  
Slaven Kožić  
Vinko Petričević

---

---

---

---

---

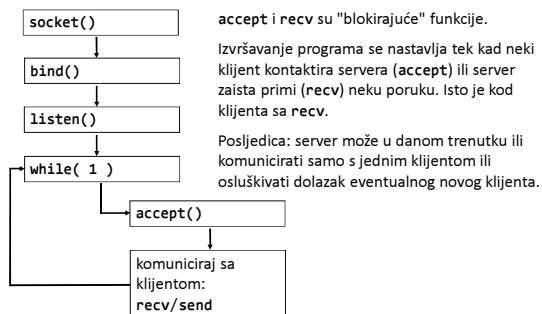
---

---

---

### Server za više klijenata

- prisjetimo se načina rada servera:



09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

2

---

---

---

---

---

---

---

---

### Više klijenata istovremeno?

- Tipičan server treba biti u stanju odjednom komunicirati s više klijenata. Razlozi:
  - Komunikacija s jednim klijentom može biti dugotrajna (npr. kao kod ftp ili telnet usluge). Ako server odjednom može komunicirati samo s jednim klijentom, svi ostali moraju dugo čekati na uslugu.
  - Server možda služi kao posrednik za interakciju između klijenata (primjer: chat-server ili server za *multiplayer* mrežne igre).

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

3

---

---

---

---

---

---

---

---

## Više klijenata istovremeno?

- Načini za ostvarivanje istodobne komunikacije s više klijenata:
  - Naredba `select` – osluškuje više utičnica odjednom, blokira daljnje izvršavanje programa sve dok se na bilo kojoj od njih nešto ne dogodi (bilo pokušaj uspostave komunikacije bilo dolazak podataka od strane nekog klijenta).
  - Dizajn servera kao programa koji koristi više *proces* ili više *dretvi*.
- Mi ćemo koristiti najfleksibilniji pristup – server će biti *višedretveni (multithreaded)* program. Ovaj pristup možemo primijeniti na bilo koji program (ne nužno mrežni).

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

4

---

---

---

---

---

---

---

---

## Višedretveni programi

- Moderni operacijski sustavi ostavljaju dojam da odjednom mogu izvršavati više programa:
  - Dok pišemo tekst u editoru, možemo istovremeno slušati glazbu, imati pokrenut program koji radi složene matematičke proračune, "skidati" datoteke sa interneta...
  - Čak i jedna aplikacija može istovremeno raditi više zadataka, npr. glazbeni *player* istovremeno dekodira glazbu iz mp3 datoteke, pomiče naslov pjesme lijevo-desno po ekranu i iscrta složenu vizualizaciju u ritmu glazbe.

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

5

---

---

---

---

---

---

---

---

## brojanje.c – Što je ispis donjeg programa?

```
int j = 0;
void *ispisuj( void *parametar )
{
    int index = *((int *) parametar);
    int i;

    for( i = 1; i <= 20; ++i )
    {
        ++j;
        printf("Funkcija sa parametrom: ");
        printf("%d ispisuje ", index);
        printf("%d; j = %d.\n", i, j);
    }

    return NULL;
}

int main( void )
{
    int index1, index2;

    index1 = 1;
    ispisuj( &index1 );

    index2 = 2;
    ispisuj( &index2 );

    return 0;
}
```

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

6

---

---

---

---

---

---

---

---

## brojanje.c

- Dretva (*thread*) – linija izvršavanja
- Program (kao i svi koje smo dosada pisali) koristi jednu dretvu.
- Naredbe se izvršavaju sekvencijalno jedna za drugom:
  - prvo se pozove funkcija `ispisi` sa parametrom `index1`
  - tada se izvršavaju naredbe unutar tijela funkcije; `main` "čeka" sve dok `ispisi` ne dođe do `return`
  - tada se kontrola ponovno vraća na `main`; on poziva funkciju `ispisi` sa parametrom `index2`
  - `main` ponovno "čeka" sve dok `ispisi` ne dođe do `return` i ne vrati mu kontrolu

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

7

---

---

---

---

---

---

---

---

## pthread

- Na UNIX operativnim sustavima za postizanje višenitnosti aplikacija koristi se biblioteka `pthread`.

```
#include <pthread.h>
```

- Prilikom kompajliranja programa treba napisati:

```
gcc prog.c -lpthread -o prog
```

Želimo postići da se istovremeno izvršavaju oba poziva funkcije `ispisi`, tj. da istovremeno i jedna i druga funkcija "vrte" for-petlju, mijenjaju globalnu varijablu, te ispisuju na ekran.

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

8

---

---

---

---

---

---

---

---

## pthread\_create

- Slično kao utičnice kod `SocketAPI`, biblioteka `pthread` koristi varijable tipa `pthread_t` za identificiranje dretve (linije izvršavanja).

- Stvaranje nove, *paralelne* dretve:

```
int pthread_create(  
pthread_t *thread, const pthread_attr_t *attr,  
void *(*start_routine)(void *), void *arg );
```

- `thread` – identifikator nove dretve (vrijednost će napuniti funkcija)
- `attr` – svojstva dretve koju stvaramo, `NULL` za naše potrebe
- `start_routine` – pointer na funkciju koja će biti paralelno pokrenuta
- `arg` – pointer na adresu gdje se čuvaju parametri za `start_routine`
- Vraća `0` ako je uspješno stvorila novu dretvu, inače kodni broj pogreške.

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

9

---

---

---

---

---

---

---

---

## brojanje\_threads.c [main]

```
pthread_t dretva[2];
int isError;

index1 = 1;
isError = pthread_create(
    &dretva[0], NULL,
    ispisuj, (void *)&index1 );
if( isError )
    error( "Greska prilikom kreiranja dretve 1!\n" );

index2 = 2;
isError = pthread_create(
    &dretva[1], NULL,
    ispisuj, (void *)&index2 );
if( isError )
    error( "Greska prilikom kreiranja dretve 2!\n" );
```

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

10

---

---

---

---

---

---

---

---

## brojanje\_threads.c [main]

- Sada naš program ima 3 dretve koje se sve odvijaju paralelno:
  - Prilikom pokretanja programa postoji samo 1 dretva (*main*)
  - Prva *pthread\_create* naredba stvori još jednu dretvu. U toj paralelnoj liniji izvršavanja, izvršavaju se naredbe iz funkcije *ispisi*. *Istovremeno* sa njima, nastavlja se izvršavanje funkcije *main*.
  - Dolaskom na drugu *pthread\_create* naredbu, stvara se još jedna dretva, sada ih ima ukupno 3: od tog trenutka nadalje, istovremeno se izvršavaju naredbe iz *main*-a, naredbe iz funkcije *ispisi* sa parametrom *index1 = 1* i naredbe iz funkcije *ispisi* sa parametrom *index2 = 2*.

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

11

---

---

---

---

---

---

---

---

## pthread\_join

- Kada *main* dođe do *return* (što se dogodi prije nego što do *return* dođu funkcije *ispisi*), automatski se prekida i izvođenje svih dretvi koje su bile pokrenute iz *main*.
- Potrebno je u *main*-u "pričekati" da ostale dretve završe svoj posao i tek tada izaći. To radi funkcija

```
int pthread_join( pthread_t thread, void **value_ptr );
```

- *thread* – dretva koju želimo pričekati da završi
- *value\_ptr* – u tu varijablu će biti spremljena povratna vrijednost dretve koju čekamo (ako nas povratna vrijednost ne zanima, pošaljemo *NULL*)
- Povratna vrijednost: 0 za uspjeh, inače kodni broj greške.

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

12

---

---

---

---

---

---

---

---

## brojanje\_threads.c [main]

```
...
index2 = 2;
isError = pthread_create(
    &dretva[1], NULL,
    ispisuj, (void *)&index2 );
if( isError )
    error( "Greska prilikom kreiranja dretve 2!\n" );

pthread_join( dretva[0], NULL );
pthread_join( dretva[1], NULL );

return 0;
}
```

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

13

---

---

---

---

---

---

---

---

## Zadatak 1

- Prepišite programe brojanje.c i brojanje\_threads.c i usporedite njihove ispise.
- Zbog čega program brojanje\_threads.c ispisuje "neuredno"?
- Zbog čega se ne javljaju sve vrijednosti između 1 i 40 prilikom ispisa varijable j kod programa brojanje\_threads.c?

Napomena: ako nema razlike između ispisa programa, iza svake printf naredbe unutar ispisi dodajte npr. (umjesto 1000 možda će trebati i veći broj):

```
while( rand() % 1000 != 0 );
```

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

14

---

---

---

---

---

---

---

---

## Dijeljeni resursi

- Dretve programa brojanje\_threads.c žele istovremeno pristupiti dijeljenim resursima programa:
  - Dretve žele istovremeno ispisivati nešto na ekran.
  - Dretve žele istovremeno koristiti (mijenjati, ispisivati) varijablu j.
- Da bismo izbjegli konflikte koji zbog toga nastaju, kada neka dretva želi pristup dijeljenom resursu, onda mora osigurati da je ona jedina dretva koja to u tom trenutku radi.
- Slikovito: na svaki dijeljeni resurs možemo postaviti "lokot".
- Kada neka dretva želi koristiti taj resurs, uzet će "ključ" i "zaključati" pripadni "lokot" tako da ga niti jedna druga dretva ne može koristiti. Kada završi sa korištenjem, dretva će "otključati" "lokot" i tako dozvoliti i drugim dretvama da koriste resurs.

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

15

---

---

---

---

---

---

---

---

## Mutex-i

- mehanizam lokota ostvaruje se pomoću mutex-a (*MUTual EXclusion*)

- deklaracija (tipično globalna varijabla):

```
pthread_mutex_t lokot_ekran = PTHREAD_MUTEX_INITIALIZER;
```

- zaključavanje: prije korištenja resursa koristimo funkciju

```
int pthread_mutex_lock( pthread_mutex_t *mutex );
```

- otključavanje: po završetku korištenja resursa koristimo:

```
int pthread_mutex_unlock( pthread_mutex_t *mutex );
```

- u oba slučaja mutex je lokot na resurs kojeg od- ili za- ključavamo. Funkcije vraćaju 0 u slučaju uspjeha, inače kod greške.

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

16

---

---

---

---

---

---

---

---

## brojanje\_pthreads\_mutex.c [ispisuj]

```
pthread_mutex_t lokot_ekran = PTHREAD_MUTEX_INITIALIZER;
```

```
void *ispisuj( void *parametar )  
{  
    int index = *((int *) parametar);  
  
    int i;  
    for( i = 1; i <= 20; ++i )  
    {  
        ++j;  
        pthread_mutex_lock( &lokot_ekran );  
        printf( "Funkcija sa parametrom: " );  
        printf( "%d ispisuje ", index );  
        printf( "%d; j = %d.\n", i, j );  
        pthread_mutex_unlock( &lokot_ekran );  
    }  
  
    return NULL;  
}
```

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

17

---

---

---

---

---

---

---

---

## Zadatak 2

- Program brojanje\_pthreads\_mutex.c i dalje pogrešno radi sa globalnom varijablom j.
- Popravite program tako da funkcija ispisuje na ispravan način koristi i taj dijeljeni resurs.
- Objasnite razliku koja nastaje kada koristite dva mutex-a i kada koristite samo jedan.

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

18

---

---

---

---

---

---

---

---

### Primjena na serversku aplikaciju

- Sada jednostavno možemo napraviti server koji će raditi istovremeno s više klijenata:
  - main će biti zadužen isključivo za osluškivanje nadolazećih konekcija, tj. novih klijenata.
  - Kada dođe novi klijent, sva komunikacija s njime će se odvijati u zasebnoj funkciji koju ćemo pokrenuti u odvojenoj dretvi.
  - Na taj način se istovremeno i osluškuje dolazak novih klijenata i odvija komunikacija s po volji velikim brojem postojećih.

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

19

---

---

---

---

---

---

---

---

### Zadatak 3

- Funkcija `void sleep(int n)` "spava", tj. ne radi ništa  $n$  sekundi.
- Promijenite `daytime_server` tako da prije no što pošalje točno vrijeme klijentu "odspava" 20 sekundi.
- Pokušajte se s 5 klijenata istovremeno (otvorite više terminala) spojiti na modificirani server. Koliko dugo mora zadnji klijent čekati na uslugu?

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

20

---

---

---

---

---

---

---

---

### Zadatak 4

- Promijenite server iz prethodnog zadatka tako da za komunikaciju sa svakim od klijenata koristi zasebnu dretvu.
- Pokušajte se s 5 klijenata istovremeno (otvorite više terminala) spojiti na modificirani server. Koliko dugo mora zadnji klijent čekati na uslugu?

09.11.2014.

Mreže računala - Vježbe 06

21

---

---

---

---

---

---

---

---