

Simulazione Parallela e Distribuita

Approccio pessimistico



Gabriele D'Angelo

gda@cs.unibo.it

<http://www.cs.unibo.it/~gdangelo>

**Dipartimento di Scienze dell'Informazione
Università degli Studi di Bologna**

Sommario

- Esempio (simulazione del traffico aereo)
- Simulazione parallela ad eventi discreti:
 - Logical Process (LP) e messaggi time-stamped
 - Vincolo di causalità locale (local causality constraint), gestione della sincronizzazione
- Algoritmo di Chandy/Misra/Bryant:
 - Nozioni fondamentali
 - Versione “banale” dell’algoritmo
 - Utilizzo dei “NULL messages”
- Approccio time-stepped

Simulazione basata su eventi

Event handler procedures

Variabili di stato

```
Integer: InTheAir;  
Integer: OnTheGround;  
Boolean: RunwayFree;
```

Arrival Event

```
{  
  ...  
}
```

Landed
Event

```
{  
  ...  
}
```

Departure
Event

```
{  
  ...  
}
```

“Applicazione”

“Scheduler”

Event processing loop

Now = 8:45

Pending Event List (PEL)

9:00

9:16

10:10

While (simulation not finished)

E = smallest time stamp event in PEL

Remove E from PEL

Now := time stamp of E

call event handler procedure

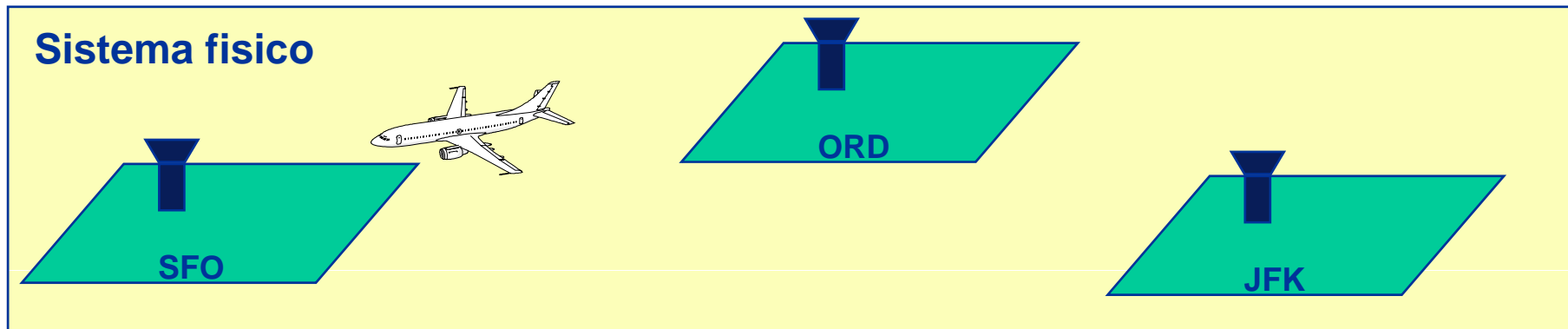
Simulazione ad eventi discreti

- Come possiamo estendere l'esempio precedente ad un insieme di aeroporti?
 - Ogni aeroporto = **Logical Process**
 - I Logical Processes (LP) possono schedulare eventi (**spedire messaggi**) ad altri LP o a se stesso

Generalizzando:

- **Sistema fisico** = collezione di processi fisici che interagiscono tra loro
- **Simulazione parallela o distribuita** =
 - Collezione di Logical Processes
 - Ogni LP ha il compito di modellare un processo fisico
 - Le interazioni tra processi fisici sono modellate **schedulando eventi** tra gli LP

Esempio



processo fisico

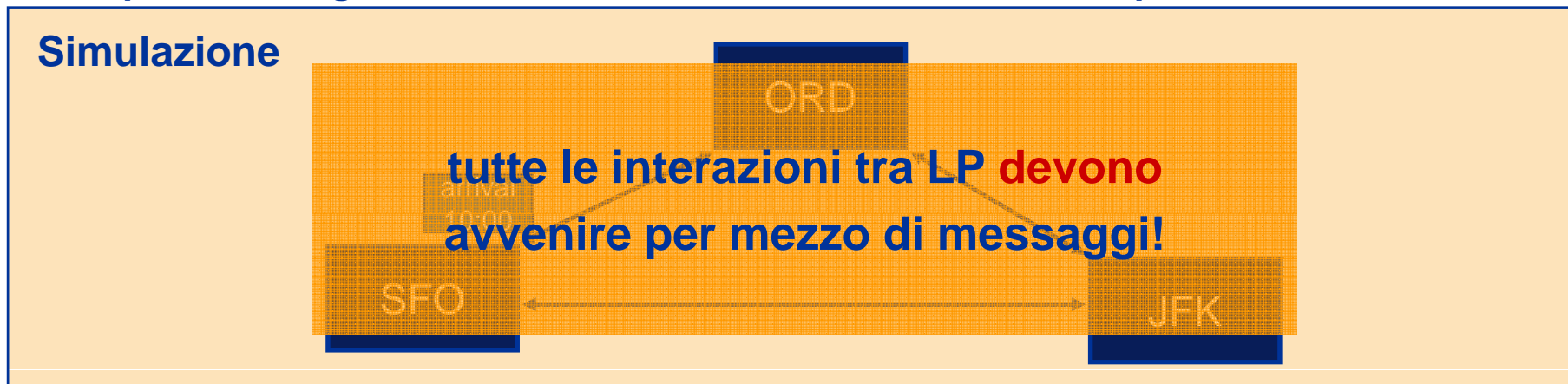


processo logico

interazioni tra processi fisici



eventi time stamped



Esempio

- Now: **simulation time attuale**
- InTheAir: **numero di aerei in atterraggio o in attesa di atterrare**
- OnTheGround: **numero di aerei già atterrati**
- RunwayFree: **boolean, vero se la pista è libera**

Arrival Event:

```
InTheAir := InTheAir+1;  
If (RunwayFree)  
    RunwayFree:=FALSE;  
    Schedule Landed event (local) @ Now+R;
```

Landed Event:

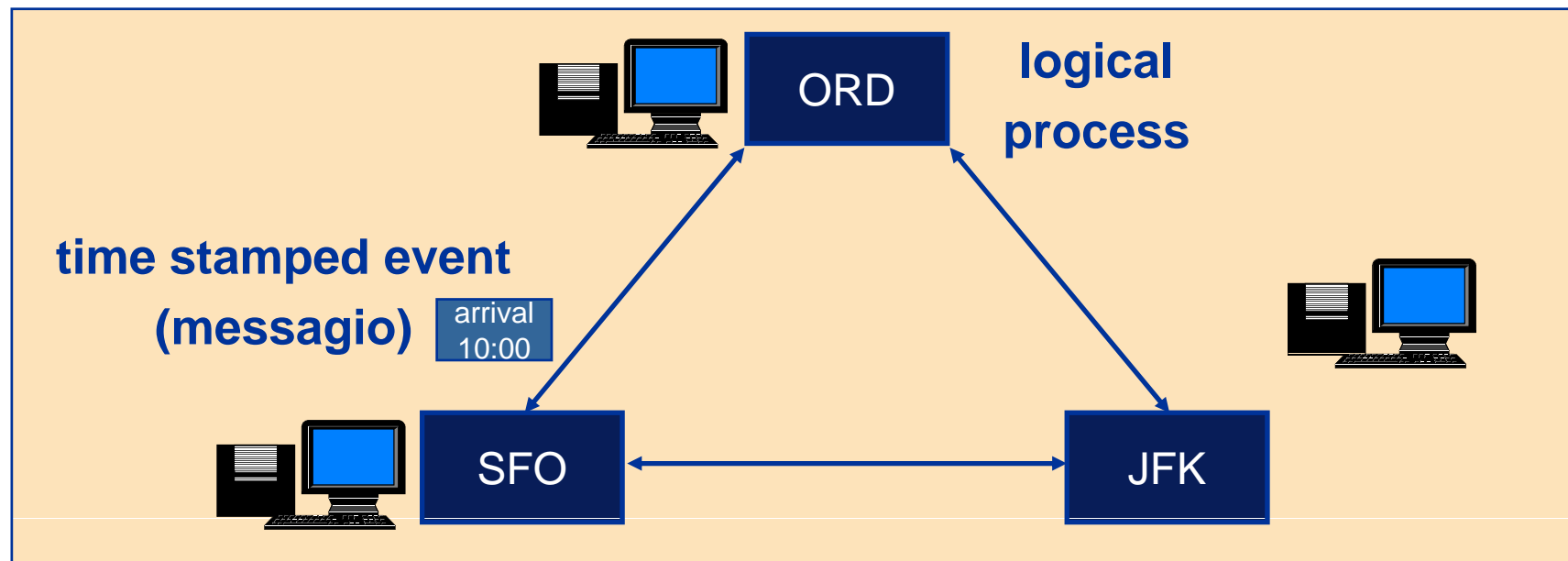
```
InTheAir:=InTheAir-1;    OnTheGround:=OnTheGround+1;  
Schedule Departure event (local) @ Now + G;  
If (InTheAir>0) Schedule Landed event (local) @ Now+R;  
Else RunwayFree := TRUE;
```

Departure Event (D = delay to reach another airport):

```
OnTheGround := OnTheGround - 1;  
Schedule Arrival Event (remote) @ (Now+D) @ another airport
```

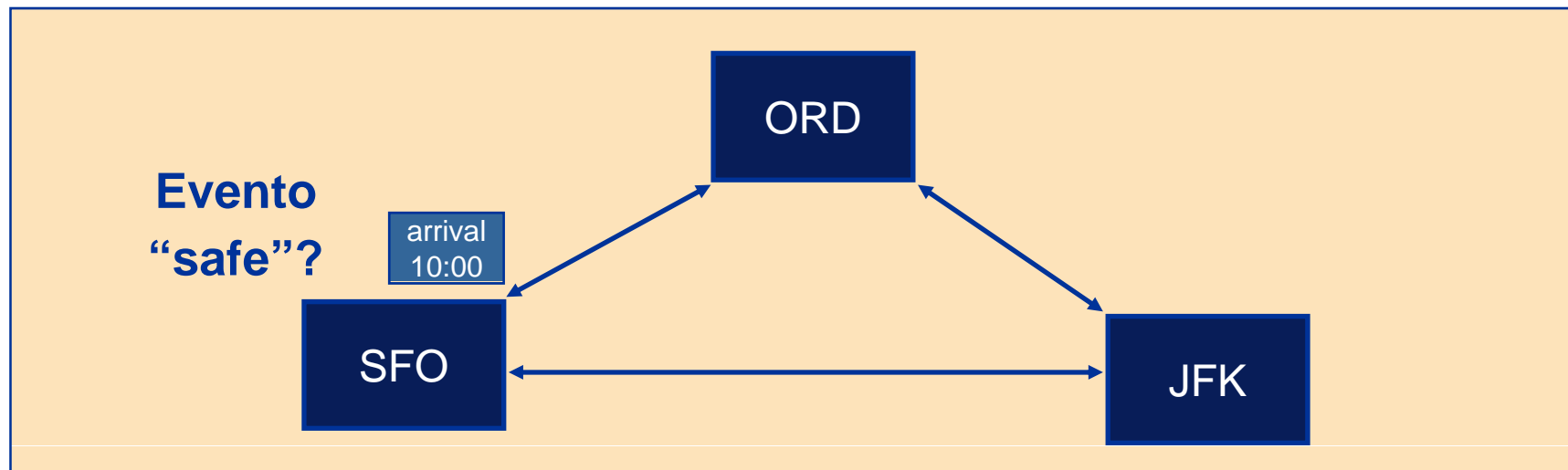
Analisi del modello

- L'approccio ad LP sembra consistente col parallelismo
- Ogni LP può essere associato ad un differente processore
 - Più LP possono essere allocati sulla stessa CPU
- Comunicazione: message passing
 - Tutte le interazioni avvengono attraverso messaggi
 - NON esistono variabili condivise o "comunicazioni esterne"



Vincolo di causalità locale

Data una simulazione ad eventi discreti formata da un insieme di Logical Process (LP) che interagiscono esclusivamente per mezzo di messaggi time-stamped, la simulazione rispetta il **vincolo di causalità locale** **se e solo se** ogni LP processa gli eventi (messaggi) in ordine non decrescente rispetto al loro timestamp



Sincronizzazione

Se ogni LP rispetta il vincolo di causalità locale allora la simulazione distribuita otterrà esattamente **gli stessi risultati** dell'esecuzione sequenziale della simulazione

La condizione di “**rispetto della causalità locale**” risulta quindi **sufficiente** per un'esecuzione causalmente corretta in ambiente distribuito

Due eventi con uguale time-stamp sono definiti **simultanei**: la condizione di causalità locale non impone vincoli riguardo gli eventi simultanei

Problema di sincronizzazione: è necessario un algoritmo che garantisca la condizione di sufficienza, ovvero che ogni LP elabori gli eventi secondo il loro ordine di time-stamp

Algoritmi di sincronizzazione

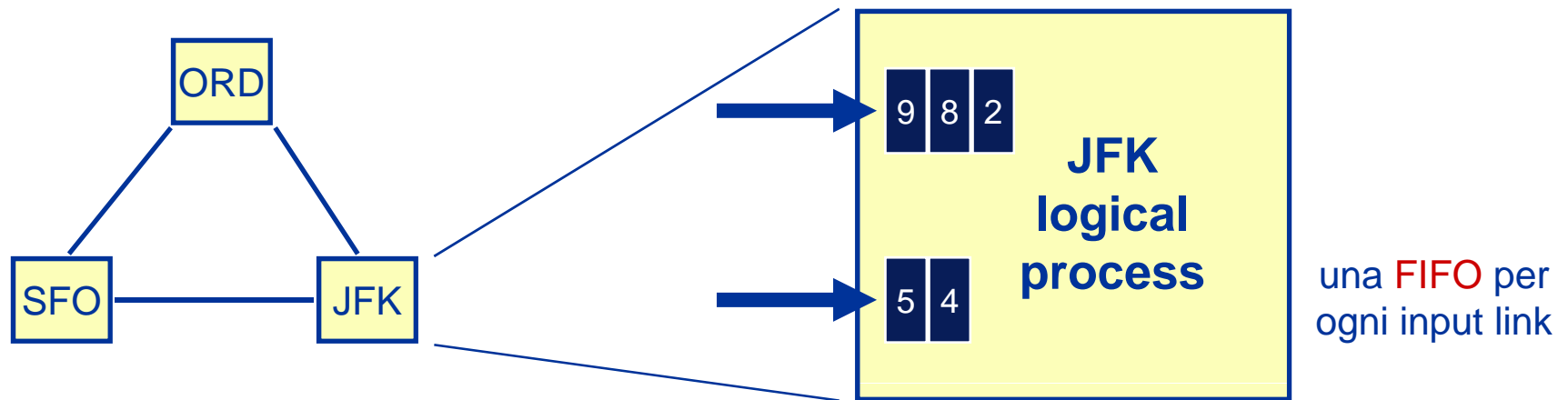
- **Approccio conservativo**: **evitare la violazione** del vincolo di causalità locale (banalmente tradotto in “aspetta fino a quando non abbiamo sufficienti informazioni per considerare l’evento safe”)
 - Evitare il deadlock attraverso null-messages (Chandy/Misra/Bryant)
 - Riconoscimento dello stato di deadlock e conseguenti azioni di recovery
 - Algoritmi sincroni (ad esempio esecuzione in “round”)
- **Approccio ottimistico**: il vincolo **può essere localmente violato**, la violazione va rilevata ed è necessario un recovery basato su meccanismo di rollback
 - Time Warp (Jefferson)
 - Altri algoritmi più complessi

Algoritmo “Chandy/Misra/Bryant”

Assunzioni:

- I Logical Processes (LPs) si scambiano messaggi **time stamped**
- Topologia statica, **nessuna modifica dinamica** di link o LP
- I messaggi vengono spediti su ogni link con **ordinamento** non decrescente in base al time stamp
- La rete è **affidabile** (non perde messaggi) e **preserva l'ordinamento**

Nota: queste assunzioni implicano che il time-stamp dell'ultimo messaggio ricevuto da un link sia un **lower bound dei time stamp (LBTS)** per i messaggi che verranno ricevuti attraverso quel link



Obiettivo: Assicurare che ogni LP processi gli eventi in ordine di time-stamp

Algoritmo conservativo “semplice”

Ogni LP che partecipa alla simulazione esegue in maniera indipendente un'istanza dell'algoritmo

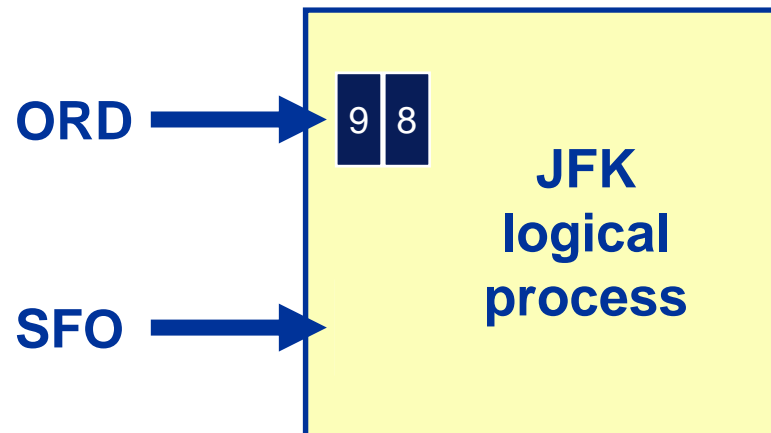
WHILE (simulation is not over)

wait until each FIFO contains at least one message

remove smallest time stamped event from its FIFO

process that event

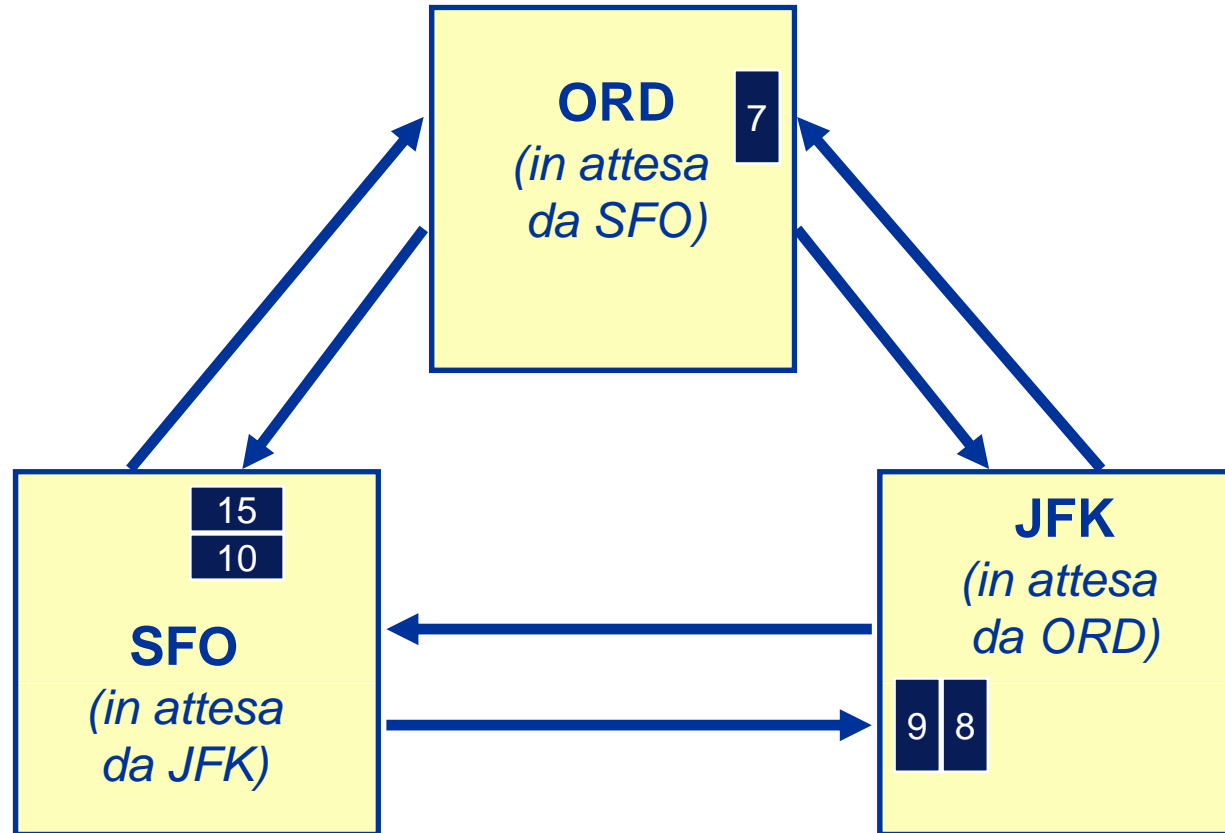
END-LOOP



- processato l'evento con TS 2
- processato l'evento con TS 4
- processato l'evento con TS 5
- attesa di un evento da SFO

Osservazione: rischiamo il deadlock del sistema!

Esempio di deadlock



Siamo in presenza di una condizione di attesa circolare: tutti gli LP sono in attesa di eventi da altri LP. Nessuno di loro è quindi autorizzato a procedere nella computazione e non esistono eventi esterni che possano sbloccare la situazione: **deadlock!**

Condizioni necessarie al deadlock

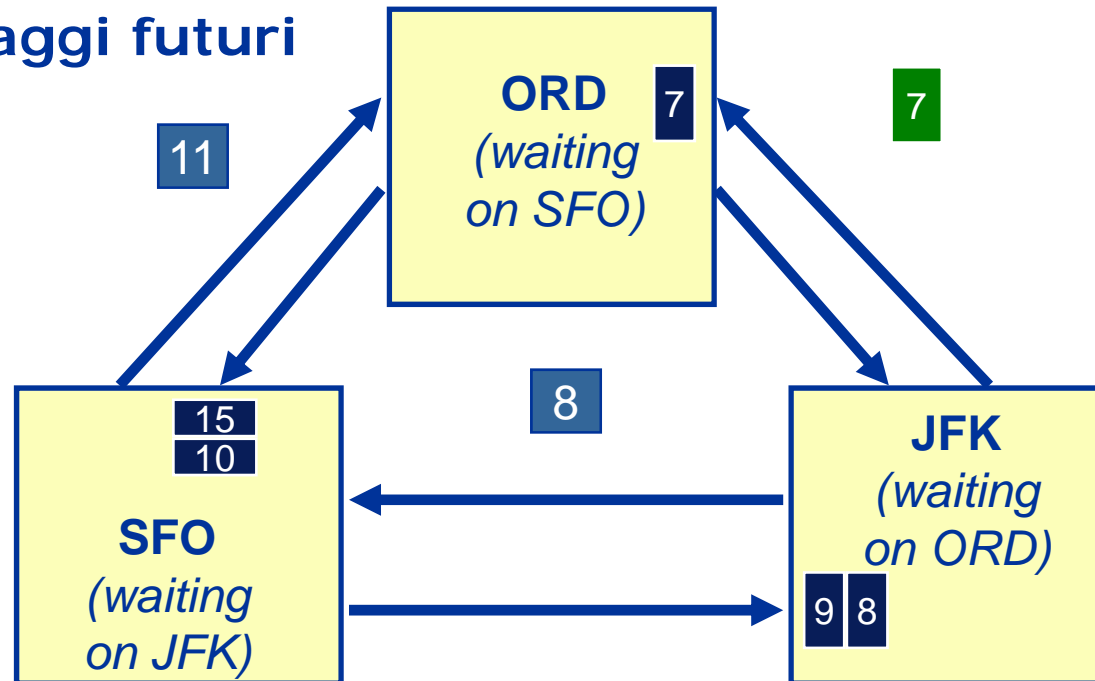
La caratterizzazione del deadlock prevede che debbano sussistere contemporaneamente 4 condizioni:

- Mutua esclusione
- Hold & Wait (assenza di rilascio)
- Assenza di pre-emption
- Attesa circolare

Nel caso preso in esame, le condizioni sono tutte verificate quindi siamo effettivamente in presenza di un deadlock. **Come possiamo evitarlo?**

Evitare il deadlock: messaggi "NULL"

Ogni LP spedisce messaggi dal contenuto "null" con lo scopo di specificare il "lower bound" al time stamp dei suoi messaggi futuri



Assumiamo un **ritardo minimo** tra gli aeroporti quantificato in 3 unità di tempo:

- JFK inizialmente è al tempo 5
- JFK spedisce "null" a SFO con Time Stamp (TS) 8
- SFO spedisce "null" a ORD con TS 11
- ORD è sbloccato, processa il messaggio con TS 7

Messaggi NULL: algoritmo

Ogni LP esegue indipendentemente un'istanza dell'algoritmo

WHILE (simulation is not over)

wait until each FIFO contains at least one message

remove smallest time stamped event from its FIFO

process that event

send null messages to neighboring LPs with time stamp indicating a lower bound on future messages sent to that LP (current time plus lookahead)

END-LOOP

Da notare come l'algoritmo sia basato interamente sul concetto di lookahead! Il lookahead è una caratteristica **intrinseca** del modello

Approccio time-stepped

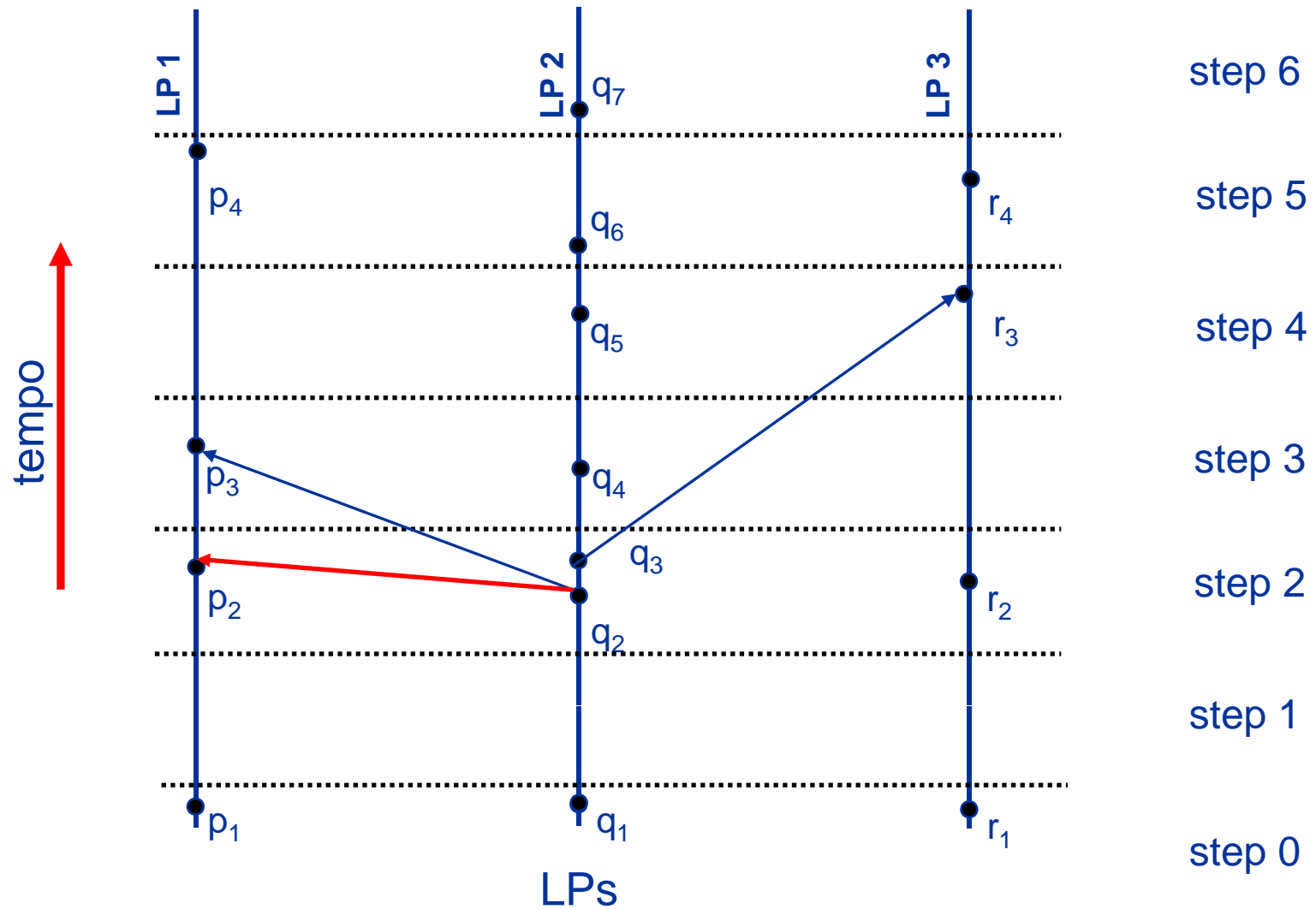
Nell'approccio basato su **step di simulazione**, tutti gli LP sono vincolati a seguire una sequenza temporale di passi di dimensione fissa

ESEMPIO: lo stato del sistema viene aggiornato in step e ogni step è di 1 secondo simulato

Questo meccanismo può essere visto come una versione particolare dell'approccio CMB dove tutti gli LP sono vincolati ad un lookahead pari alla dimensione dello step

PROBLEMA: come deve essere dimensionato lo step?

Approccio time-stepped: esempio



Approccio time-stepped

■ **VANTAGGI:**

- Risulta estremamente semplice da implementare e concettualmente comodo per chi deve sviluppare un modello di simulazione, soprattutto se il sistema fisico da simulare è anch'esso basato su step (es. la maggior parte dei protocolli di wireless)

■ **SVANTAGGI:**

- Anche in presenza di step vuoti (ovvero senza eventi programmati) il meccanismo di sincronizzazione dovrà comunque raggiungere una sincronizzazione per quello step
- Alcuni sistemi sono estremamente complicati da modellare seguendo questo approccio o richiedono step di dimensione eccessivamente piccola

Conclusioni

- Per avere simulazioni PADS corrette è necessario rispettare il vincolo di causalità
- Esistono algoritmi di sincronizzazione che seguono differenti approcci:
 - l'algoritmo di Chandy/Misra/Bryant (CMB) è definito conservativo (o pessimistico) in quanto verifica in anticipo le condizioni tali che non avvengano violazioni di causalità
 - il CMB nella sua versione banale è soggetto a deadlock, questo viene evitato introducendo i messaggi NULL
 - i messaggi NULL sono collegati al concetto di lookahead: il lookahead di conseguenza ha un forte impatto sulle prestazioni della simulazione
 - cosa succede se il lookahead è zero?
 - approccio basato su time-step

Simulazione Parallela e Distribuita

Approccio pessimistico



Gabriele D'Angelo

gda@cs.unibo.it

<http://www.cs.unibo.it/~gdangelo>

**Dipartimento di Scienze dell'Informazione
Università degli Studi di Bologna**