

Лекция 16

Синхронизация потоков с помощью объектов ядра.

- Объекты ядра
- Дескрипторы объектов ядра
- Создание и удаление объектов
- Свободное (signaled) и занятое (non-signaled) состояния
- События
- Мьютексы
- Семафоры

Объект	Описание объекта
Process	Представляет процесс.
Thread	Представляет поток.
File	Представляет открытый файл.
FileMapping	Представляет отображаемый в память файл.
Pipe	Используется для обмена данными между процессами.
Event	Представляет объект синхронизации потоков, сигнализирующим о завершении операции.
Mutex	Представляет объект синхронизации потоков, который может использоваться несколькими процессами.
Semaphore	Используется для учета ресурсов. Сигнализирует потоку о доступности ресурса на данный момент.


```
BOOL CreateProcess(                                LPCTSTR
lpApplicationName, // имя исполняемого модуля LPTSTR
lpCommandLine,   // командная строка
LPSECURITY_ATTRIBUTES lpProcessAttributes,
//наследование дескриптора процесса
LPSECURITY_ATTRIBUTES lpThreadAttributes,          BOOL
blInheritHandles, //наследование дескрипторов //объектов,
открытых в родительском процессе                     DWORD
dwCreationFlags, // флаги создания                     LPVOID
lpEnvironment, // среда исполнения                     LPCTSTR
lpCurrentDirectory, // текущая директория LPSTARTUPINFO
lpStartupInfo, // вид окна LPPROCESS_INFORMATION
lpProcessInformation // информация о процессе);
```

```
HANDLE CreateThread (  
LPSECURITY_ATTRIBUTES SecurityAttributes,  
ULONG StackSize,  
SEC_THREAD_START StartFunction, PVOID  
ThreadParameter, ULONG  
CreationFlags, PULONG  
ThreadId );
```

```
DWORD WINAPI ThreadProc(  
LPVOID lpParameter // данные );
```

```
HANDLE WINAPI CreateEvent(  
LPSECURITY_ATTRIBUTES lpEventAttributes,  
BOOL bManualReset, // SetEvent, ResetEvent  
BOOL bInitialState, // TRUE - открыт  
LPCTSTR lpName  
);
```

```
BOOL SetEvent(  
HANDLE hEvent );
```

```
HANDLE WINAPI CreateMutex(  
LPSECURITY_ATTRIBUTES  IpMutexAttributes,  
//NULL - дескриптор безопасности по умолчанию  
BOOL bInitialOwner,  
//FALSE (начальный владелец не определен)  
LPCTSTR IpName //NULL - создается без имени  
);
```

```
HANDLE WINAPI CreateSemaphore(  
LPSECURITY_ATTRIBUTES IpSemaphoreAttributes,  
LONG lInitialCount, //начальное значение счетчика  
LONG lMaximumCount, //максимальное значение  
LPCTSTR IpName  
);
```

Освобождение объекта:
CloseHandle(HANDLE hObj);

BOOL

Возврат функции WaitForSingleObject происходит, когда объект находится в *свободном состоянии (сигнальном состоянии)* или когда истекает время ожидания:

```
DWORD WINAPI WaitForSingleObject(  
HANDLE hHandle, //Дескриптор объекта  
DWORD dwMilliseconds // Время ожидания  
);
```

Перед возвратом функция WaitForSingleObject может менять состояние ожидаемого объекта (увеличивает счетчик семафора, переводит событие и мьютекс в занятое состояние):

```
// > cl /MT /D "_X86_" ev2.c
#include <windows.h>
#include <process.h>
#include <stdio.h>
HANDLE hEvent1,hEvent2;
char sh[6];
void Thread( void* p);
int main( void ){
hEvent1=CreateEvent(NULL,FALSE,TRUE,NULL);
hEvent2=CreateEvent(NULL,FALSE,FALSE,NULL);
_beginthread( Thread, 0, NULL );
    while( 1 ){
        WaitForSingleObject(hEvent1, INFINITE);
        printf("%s\n",sh);
        SetEvent(hEvent2);
    }
return 0;
}
```



```
void Thread( void* pParams ) {  
    int counter = 0;  
    while ( 1 ){  
        WaitForSingleObject(hEvent2, INFINITE);  
        if(counter%2){  
            sh[0]='H';sh[1]='e';sh[2]='l';sh[3]='l';sh[4]='o';sh[5]='\0';  
        }  
        else{  
            sh[0]='B';sh[1]='y';sh[2]='e';sh[3]='_';sh[4]='u';sh[5]='\0';  
        }  
        SetEvent(hEvent1);  
        counter++;  
    }  
}
```

```
// > cl /MT /D "_X86_" mu2.c
#include <windows.h>
#include <process.h>
#include <stdio.h>
HANDLE hMutex;
char sh[6];
void Thread( void* pParams );

int main( void ) {
    hMutex=CreateMutex(NULL,FALSE,NULL);
    _beginthread( Thread, 0, NULL );
    while( 1 ){
        WaitForSingleObject(hMutex, INFINITE);//захват
        printf("%s\n",sh);
        ReleaseMutex(hMutex);//освобождение
    }
    return 0;
}
```

```
void Thread( void* pParams ){
    int counter = 0;
    while ( 1 ){
        WaitForSingleObject(hMutex, INFINITE); //захват мьютекса
        if(counter%2){
            sh[0]='H';sh[1]='e';sh[2]='l';sh[3]='l';sh[4]='o';sh[5]='\0';
        }
        else{
            sh[0]='B';sh[1]='y';sh[2]='e';sh[3]='_';sh[4]='u';sh[5]='\0';
        }
        ReleaseMutex(hMutex); //освобождение мьютекса
        counter++;
    }
}
```

```
// > cl /MT /D "_X86_" se2.c
#include <windows.h>
#include <process.h>
#include <stdio.h>
HANDLE hSemaphore;
char sh[6];
void Thread( void* pParams );
int main( void ) {
    hSemaphore=CreateSemaphore(NULL,1,1,NULL);
    _beginthread( Thread, 0, NULL );
    while( 1 ){
        WaitForSingleObject(hSemaphore, INFINITE);
        printf("%s\n",sh);
        ReleaseSemaphore(hSemaphore,1,NULL);
    }
    return 0;
}
```

```
void Thread( void* pParams ){
    int counter = 0;
    while ( 1 ){
        WaitForSingleObject(hSemaphore, INFINITE);
        if(counter%2){
            sh[0]='H';sh[1]='e';sh[2]='l';sh[3]='l';sh[4]='o';sh[5]='\0';
        }
        else{
            sh[0]='B';sh[1]='y';sh[2]='e';sh[3]='_';sh[4]='u';sh[5]='\0';
        }
        ReleaseSemaphore(hSemaphore,1,NULL);
        counter++;
    }
}
```

Упражнение1: протестировать события, мьютексы и семафоры при синхронизации потоков одного процесса.

Упражнение2: синхронизируйте доступ к разделяемой разными процессами переменной (упражнение 2, лекция 9).