

Reti e Laboratorio III

Modulo Laboratorio III

AA. 2023-2024

docente: Laura Ricci

laura.ricci@unipi.it

Correzione Assignment 2

”Simulazione Ufficio Postale”

12/10/2023

ASSIGNMENT 2: SIMULAZIONE UFFICIO POSTALE

- simulare il flusso di clienti in un ufficio postale che ha 4 sportelli. Nell'ufficio esiste:
 - un'ampia sala d'attesa in cui ogni persona può entrare liberamente. Quando entra, ogni persona prende il numero dalla numeratrice e aspetta il proprio turno in questa sala.
 - una seconda sala, meno ampia, posta davanti agli sportelli, in cui si può entrare solo a gruppi di k persone
- una persona si mette quindi prima in coda nella prima sala, poi passa nella seconda sala.
- ogni persona impiega un tempo differente per la propria operazione allo sportello. Una volta terminata l'operazione, la persona esce dall'ufficio

ASSIGNMENT 2: SIMULAZIONE UFFICIO POSTALE

- Scrivere un programma in cui:
 - l'ufficio viene modellato come una classe JAVA, in cui viene attivato un ThreadPool di dimensione uguale al numero degli sportelli
 - la coda delle persone presenti nella sala d'attesa è gestita esplicitamente dal programma
 - la seconda coda (davanti agli sportelli) è quella gestita implicitamente dal ThreadPool
 - ogni persona viene modellata come un task, un task che deve essere assegnato ad uno dei thread associati agli sportelli
 - si preveda di far entrare tutte le persone nell'ufficio postale, all'inizio del programma
- Facoltativo: prevedere il caso di un flusso continuo di clienti e la possibilità che l'operatore chiuda lo sportello stesso dopo che in un certo intervallo di tempo non si presentano clienti al suo sportello.

ASSIGNMENT 2: SIMULAZIONE UFFICIO POSTALE

- la soluzione proposta è una soluzione di base, che può essere migliorata
- prevede
 - entrata di tutti gli utenti nella prima sala, successivamente si inizia a farli passare nella seconda sala
 - **attesa attiva**: se la seconda stanza è piena (tutti gli sportelli occupati e massimo numero di persone in coda) si ritesta attivamente lo stato della seconda sala, fino a che non si è liberato un posto
 - attesa della terminazione del threadpool per un intervallo di tempo fissato
- soluzione avanzata
 - eliminare attesa attiva (non banale)
 - prevedere di far entrare continuamente utenti nella seconda sala

ASSIGNMENT 2: L'UTENTE

```
import java.util.concurrent.*;

public class Persona implements Runnable {

    // Identificativo del cliente.
    public final int id;

    // Minimo intervallo di tempo per le operazioni del cliente.
    public final long minDelay = 0;

    // Massimo intervallo di tempo per le operazioni del cliente.
    public final long maxDelay = 1000;

    /**
     *costruttore della classe Persona.
     *@param id l'id del cliente
     */

    public Persona(int id) {
        this.id = id;
    }
}
```

ASSIGNMENT 2: L'UTENTE

```
/**
 * Metodo contenente la logica del cliente.
 * Ogni cliente dell'ufficio genera un intervallo di tempo
 * casuale e attende per tale numero di millisecondi prima
 * di terminare.
 */
@Override
public void run() {
    System.out.printf("Cliente %d arrivato allo sportello.\n", id);
    long delay = ThreadLocalRandom.current().nextLong(minDelay, maxDelay);
    try {Thread.sleep(delay);}
    catch (InterruptedException e) {
        System.err.println("Interruzione su sleep.");
        Return; }
    System.out.printf("Cliente %d ha abbandonato l'ufficio.\n", id); }
}
```

ASSIGNMENT 2: THREADLOCAL

- la classica classe per generare valori random è `java.util. Random`
- questa classe è thread-safe, ma non ha buone prestazioni in un ambiente multithreaded.
 - la classe utilizza un seed per generare numeri random
 - occorre realizzare una sezione critica per aggiornare questo seed
 - se il numero dei thread è alto, le prestazioni possono degradare notevolmente
- `java.util.concurrent.ThreadLocalRandom`
 - generatore di numeri casuali introdotto a partire da Java.7
 - un generatore “locale” per ogni thread attivato
 - diminuisce l’overhead dovuto agli accessi concorrenti

ASSIGNMENT 2: L'UTENTE

```
import java.util.concurrent.*;
/**
 * Versione che prevede 1) la chiusura degli sportelli in caso di inattivita',
 * attesa attiva degli utenti che devono entrare nella seconda stanza
 * @author Matteo Loporchio
 */
public class UfficioChiusura {
    // Numero degli sportelli dell'ufficio.
    public static final int numSportelli = 4;
    // Dimensione della coda davanti agli sportelli.
    public static final int dimCoda = 10;
    // Numero di clienti da fare entrare nell'ufficio.
    public static final int numClienti = 500;
    // Tempo di attesa per ritentare di entrare nella seconda stanza se la coda
    sportelli e' piena.
    public static final long queueDelay = 500;
    // Tempo di attesa per la terminazione del pool.
    public static final long terminationDelay = 5000;
    // Tempo di inattivita' prima della chiusura di uno sportello.
    public static final long closingDelay = 60000;
}
```


ASSIGNMENT 2: L'UFFICIO

```
public static void main(String[] args) {
    // Contatore delle persone servite.
    int count = 0;

    System.out.println("Ufficio aperto!");

    // Creo la coda (senza limiti di dimensione) per la prima sala.
    BlockingQueue<Runnable> coda = new LinkedBlockingQueue<Runnable>();

    // creo il pool di thread personalizzato usando AbortPolicy come politica di
    // rifiuto (ovvero viene sollevata una RejectedExecutionException quando la
    // coda del pool e' piena).
    ThreadPoolExecutor pool = new ThreadPoolExecutor(
        numSportelli,
        numSportelli,
        closingDelay,
        TimeUnit.MILLISECONDS,
        new ArrayBlockingQueue<Runnable>(dimCoda),
        new ThreadPoolExecutor.AbortPolicy()
    );

    // Imposto la possibilita' di chiusura degli sportelli.
    pool.allowCoreThreadTimeOut(true);
}
```

ASSIGNMENT 2: ENTRARE NELLA PRIMA STANZA

```
// Metto in coda i clienti nella prima sala.
```

```
for (int i = 0; i < numClienti; i++) coda.add(new Persona(i));
```

ASSIGNMENT 2: ENTRARE NELLA SECONDA STANZA

```
while (!coda.isEmpty()) {
    Persona p = (Persona) coda.peek();
    try { pool.execute(p);
        coda.poll();
        count++; }
    catch (RejectedExecutionException e) {
        // se sono qui, significa che la coda davanti agli sportelli
        // (ovvero la coda del pool) è piena.
        // aspetto un certo intervallo di tempo affinche' si svuoti e poi
        // ritento
        System.out.printf("Coda sportelli piena. " +
            "Il cliente con id=%d resta in attesa.\n", p.id);
        try {
            Thread.sleep(queueDeLay);}
        catch (InterruptedException x)
        { System.err.println("Interruzione durante sleep."); } } }
```

ASSIGNMENT 2: TERMINAZIONE

```
// a questo punto si chiude l'ufficio
// 1) si attende un certo intervallo di
//    tempo affinche' tutti i thread possano terminare.
// 2) passato l'intervallo, l'esecuzione del pool
//    viene interrotta immediatamente.
pool.shutdown();
try {
    if (!pool.awaitTermination(terminationDelay, TimeUnit.MILLISECONDS))
        pool.shutdownNow();
}
catch (InterruptedException e) {pool.shutdownNow();}

// Stampa di un messaggio di chiusura.
System.out.printf("Ufficio chiuso. Persone servite: %d\n", count);
}
}
```

ASSIGNMENT 2: awaitTermination

- si blocca fino a che è verificata una delle seguenti condizioni
 - tutti i task hanno terminato la loro esecuzione
 - scade il time-out
 - il thread corrente viene interrotto
- restituisce
 - true se l'esecutore ha terminato tutti i task
 - false se il timeout è scattato prima della terminazione di tutti i task
- utile quando si vuole attendere la terminazione dei thread del pool, prima di proseguire con l'esecuzione del programma