

## 13. cvičení

Datové struktury I, 8. 1. 2024

<https://iuuk.mff.cuni.cz/~chmel/2324/ds1/>

### Úloha 1 (BankAccountFactory)

Máme tento pseudokód v „Javě“ pro třídu, která simuluje bankovní účet. Předpokládejte, že Lock je třída, která je standardní zámek, ale tento zámek *není možné zamykat vícekrát*, v tom případě se zaseknete při čekání na sebe, až ten zámek uvolníte. Ukažte, že v tomto případě můžete vytvořit deadlock.

```
class BankAccount {
    private int balance = 0;
    private Lock lk = new Lock();

    int getBalance() {
        lk.acquire();
        int ans = balance;
        lk.release();
        return ans;
    }

    void setBalance(int x) {
        lk.acquire();
        balance = x;
        lk.release();
    }

    void withdraw(int amount) {
        lk.acquire();
        int b = getBalance();
        if(amount > b) {
            lk.release();
            throw new WithdrawTooLargeException();
        }
        setBalance(b - amount);
        lk.release();
    }
}
```

Váš kolega to ovšem vyřešil: ukažte, že funkce `newWithdraw` nahrazující `withdraw` se nemůže deadlocknout.

```
void newWithdraw(int amount) {
    lk.acquire();
    lk.release();
    int b = getBalance();
    lk.acquire();
    if(amount > b) {
        lk.release();
        throw new WithdrawTooLargeException();
    }
    lk.release();
    setBalance(b - amount);
    lk.acquire();
    lk.release();
}
```

Nakonec ukažte, že i když se tahle nová verze nemůže deadlocknout, tak bohužel není korektní: konkrétně se nějaký výběr může „ztratit“.

### Úloha 2 (Dosáhneme?)

Sestrojte pravděpodobnostní algoritmus<sup>1</sup> pro rozhodnutí dosažitelnosti (tedy odpověď na otázku „existuje cesta z  $u$  do  $v$ ?“), který selže s pravděpodobností nejvýše  $1/4$ , a potřebuje jenom logaritmický prostor.

Technická poznámka k logaritmickému prostoru: když máme algoritmus běžící v sublineárním prostoru, počítáme jej tak, že máme vstup na „read-only“ disku, kde k němu můžeme přistupovat, ale nemůžeme jej upravovat (ale podle potřeby si jej můžeme bez problému kopírovat).<sup>2</sup>

Pravděpodobně se vám bude hodit následující tvrzení: když v  $n$ -vrcholovém souvislém neorientovaném grafu vyjdeme z vrcholu  $u$ , a budeme v každém kroku uniformně náhodně vybírat ze všech sousedů vrchol, kam půjdeme v dalším kroku, střední hodnota doby než navštívíme jiný vrchol  $v$ , je nejvýše  $2n^3$ .

Taky se může hodit připomenout si Markovovu nerovnost: Buď  $X$  nezáporná náhodná veličina. Pak  $\forall \varepsilon > 0$  platí  $P[X \geq \varepsilon] \leq \frac{\mathbb{E}[X]}{\varepsilon}$ . Ekvivalentně pro jakékoliv  $d \geq 1$ ,  $P[X \geq d \cdot \mathbb{E}[X]] \leq \frac{1}{d}$ .

### Úloha 3 (Lyžování)

Chcete začít lyžovat, ale nemáte vlastní lyže. Ve středisku ovšem máte možnost si lyže půjčit na den za 1 dolar, nebo si je koupit za  $C$  dolarů. ( $C \in \mathbb{N}$ )

Na druhou stranu ale máte takovou předtuchu, že vaše nemesis nějaký den brzy ráno přijde, a zlomí vám nohy, čímž ukončí vaši lyžařskou kariéru. Problém ovšem je, že nevíte, který den to bude. Máte tedy jedinou možnost: každý den ráno zjistit, jestli se vám něco nestane, a potom se rozhodnout, jestli si lyže půjčíte nebo koupíte (pokud jste si je už nekoupili, pak na nich můžete jezdit dle libosti). Na druhou stranu byste ale rádi vaše peníze využili co nejefektivněji.

Nalezněte deterministický online algoritmus, který zaplatí vždy nejvýše dvojnásobek toho, co optimum, které dopředu ví, který den  $d$  dojde k sabotáži. Zvládnete ukázat, že váš online algoritmus je co do kompetitivnosti optimální (tj. neexistuje deterministický online algoritmus, který by vždy platil méně než  $2 - \frac{1}{C}$ ).

### Úloha 4 (Něco „praktičtějšího“)

Při hashování často počítáme modulo, ale to se přeloží do strojového kódu jako operace `idiv`, která je hodně drahá (latence pro 64 bitová čísla může být, dle procesoru, klidně i řádově desítky cyklů). Existují ale speciální prvočísla, tzv. Mersennova, pro která to jde rychleji. Ta mají tvar  $p = 2^s - 1$ .

Zkuste naimplementovat modulo Mersennovo prvočíslo jen pomocí bitových operací (bitshift, bitwise and/or), sčítání, odčítání a porovnávání (obecně rychlých operací).

### Úloha 5 (Vlastně jenom code review)

Na adrese <https://deadlockempire.github.io/> najdete hru Deadlock Empire. Cílem hry je krokovat vícevláknový kód, aby došlo k nějaké nechtěné situaci jako souběžné vykonání kritické sekce, deadlock a podobně.

---

<sup>1</sup>Pravděpodobnostní algoritmy jste asi už potkali, ale zkráceně: bude se jednat o algoritmus, který se bude moct v každém kroku rozhodnout náhodně z několika možností

<sup>2</sup>Technicky tuto třídu definujeme na Turingových strojích, kde máme read-only vstupní pásku, a druhou pracovní pásku. Do prostorové složitosti se nám počítá jenom pracovní pásky.