

U8-1 Überblick

- Besprechung Aufgabe 5 (printdir)
- Online-Evaluation
- Signale

U8-2 Evaluation

- Online-Evaluation von Vorlesung und Übung SOS
- zwei TANS, zwei Fragebogen
 - TANS werden in den Tafelübungen verteilt
- Fragebogen vom 13. Juni bis 1. Juli auszufüllen
- Ergebnisse werden ab 4. Juli an Dozenten verschickt
 - Diskussion in Vorlesung und Übungen
 - Veröffentlichung auf den Web-Seiten der Lehrveranstaltung
- Ergebnisse der Evaluation vom letzten Jahr stehen im Netz
- bitte unbedingt teilnehmen - das Feedback ist für die Dozenten und Organisatoren sehr wichtig (wir wollen unseren Job so gut wie möglich machen!)
 - uns interessiert natürlich vor allem, was wir seit dem letzten Sommer besser (oder schlechter) gemacht haben!

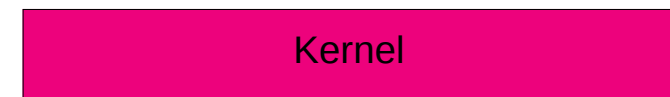
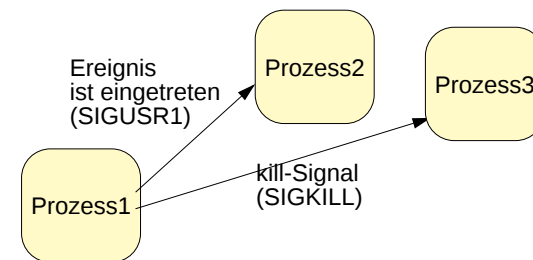
U8-3 Aufgabe 7: jsh

Ziele der Aufgabe

- Signale unter UNIX bilden die Konzepte "Trap" und "Interrupt" für eine Interaktion zwischen Betriebssystem und Anwendung nach
 - praktischer Umgang mit diesen Konzepten
- Signalbehandlung führt zu asynchronen Funktionsaufrufen
 - Nebenläufigkeit
 - kritische Abschnitte wo es zu Race-Conditions kommen kann, müssen beim Softwareentwurf erkannt werden
 - Koordinierungsmaßnahmen / unteilbare Abschnitte sind erforderlich
 - Aufgabe macht diese Probleme praktisch deutlich, Umgang mit ersten Koordinierungsmechanismen

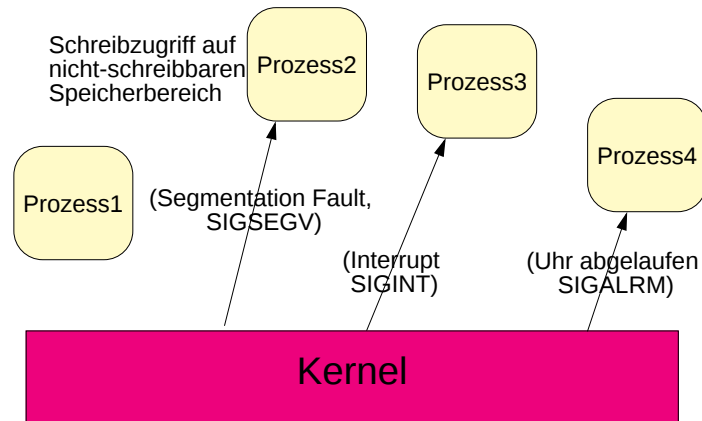
U8-4 Signale

1 Kommunikation zwischen Prozessen



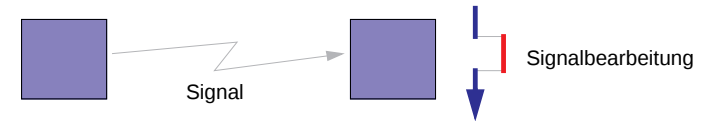
2 Signalisierung des Systemkerns

- synchrone Signale: werden durch Aktivität des Prozesses ausgelöst
- asynchrone Signale: werden "von außen" ausgelöst



4 Posix Signalbehandlung

- Signal bewirkt Aufruf einer Funktion



- ◆ nach der Behandlung läuft Prozess an unterbrochener Stelle weiter

- Systemschnittstelle

- ◆ sigaction
- ◆ sigprocmask
- ◆ sigsuspend
- ◆ sigpending
- ◆ kill

3 Reaktion auf Signale

- abort
 - ◆ erzeugt Core-Dump (Segmente + Registercontext) und beendet Prozess
- exit
 - ◆ beendet Prozess, ohne einen Core-Dump zu erzeugen
- ignore
 - ◆ ignoriert Signal
- stop
 - ◆ stoppt Prozess
- continue
 - ◆ setzt gestoppten Prozess fort
- signal handler
 - ◆ Aufruf einer Signalbehandlungsfunktion, danach Fortsetzung des Prozesses

5 Signalhandler installieren: sigaction

- Prototyp

```
#include <signal.h>

int sigaction(int sig, /* Signal */
              const struct sigaction *act, /* Handler */
              struct sigaction *oact /* Alter Handler */);
```

- Handler bleibt solange installiert, bis neuer Handler mit **sigaction** installiert wird

- sigaction Struktur

```
struct sigaction {
    void (*sa_handler)(int);
    sigset_t sa_mask;
    int sa_flags;
};
```

5 Signalhandler installieren: sigaction Handler (sa_handler)

U8-4 Signale

- Signalbehandlung kann über **sa_handler** eingestellt werden:
 - **SIG_IGN** Signal ignorieren
 - **SIG_DFL** Default Signalbehandlung einstellen
 - *Funktionsadresse* Funktion wird in der Signalbehandlung aufgerufen und ausgeführt

5 Signalhandler installieren: sigaction Flags (sa_flags)

U8-4 Signale

- Durch **sa_flags** lässt sich das Verhalten beim Signalempfang beeinflussen.
 - kann für jedes Signal gesondert gesetzt werden.
- **SA_NOCLDSTOP**: SIGCHLD wird nur erzeugt, wenn Kind terminiert, nicht wenn es gestoppt wird (POSIX, SystemV, BSD)
- **SA_RESTART**: durch das Signal unterbrochene Systemaufrufe werden automatisch neu aufgesetzt (kein `errno=EINTR`) (nur SystemV und BSD) (siehe Seite 17)
- **SA_SIGINFO**: Signalhandler bekommt zusätzliche Informationen übergeben (nur SystemV)
void func(int signo, siginfo_t *info, void *context);
- **SA_NODEFER**: Signal wird während der Signalbehandlung nicht blockiert (nur SystemV)

5 Signalhandler installieren: sigaction Maske (sa_mask)

U8-4 Signale

- verzögerte Signale
 - ◆ während der Ausführung der Signalhandler-Prozedur wird das auslösende Signal blockiert
 - ◆ bei Verlassen der Signalbehandlungsroutine wird das Signal deblockiert
 - ◆ es wird maximal ein Signal zwischengespeichert
- mit **sa_mask** in der **struct sigaction** kann man zusätzliche Signale blockieren
- Auslesen und Modifikation der Signal-Maske vom Typ **sigset_t** mit:
 - ◆ **sigaddset()**: Signal zur Maske hinzufügen
 - ◆ **sigdelset()**: Signal aus Maske entfernen
 - ◆ **sigemptyset()**: Alle Signale aus Maske entfernen
 - ◆ **sigfillset()**: Alle Signale in Maske aufnehmen
 - ◆ **sigismember()**: Abfrage, ob Signal in Maske enthalten ist

5 Signalhandler installieren: Beispiel

U8-4 Signale

- Beispiel:

```
#include <signal.h>
void my_handler(int sig) { ... }
...
struct sigaction action;
sigemptyset(&action.sa_mask);
action.sa_flags = 0;
action.sa_handler = my_handler;
sigaction(SIGUSR1, &action, NULL); /* return abfragen ! */
```

6 Signal zustellen

- Systemaufruf

```
int kill(pid_t pid, int signo);
```

- Kommando **kill** aus der Shell (z. B. **kill -USR1 <pid>**)

7 POSIX Signale

Das Defaultverhalten bei den meisten Signalen ist die Terminierung des Prozesses, bei einigen Signalen mit Anlegen eines Core-Dumps.

- SIGABRT (core): Abort Signal; entsteht z.B. durch Aufruf von **abort()**
- SIGALRM: Timer abgelaufen (**alarm()**, **setitimer()**)
- SIGFPE (core): Floating Point Exception; z.B. Division durch 0 oder Overflow
- SIGHUP: Terminalverbindung wird beendet (Hangup)
- SIGILL (core): Illegal Instruction; z.B. privilegierte Operation, privilegiertes Register
- SIGINT: Interrupt; (Shell: CTRL-C)
- SIGKILL (nicht abfangbar): beendet den Prozess

8 Jobcontrol-Signale

Diese Signale existieren in einem POSIX-konformen System nur, wenn das System Jobkontrolle unterstützt (**_POSIX_JOB_CONTROL** ist definiert).

- SIGCHLD (Default-Aktion = ignorieren): Status eines Kindprozesses hat sich geändert
- SIGCONT: setzt den gestoppten Prozess fort
- SIGSTOP (nicht abfangbar): stoppt den Prozess
- SIGTSTP: stoppt den Prozess (Shell: CTRL-Z)
- SIGTTIN, SIGTTOU: Hintergrundprozess wollte vom Terminal lesen bzw. darauf schreiben

7 POSIX Signale (2)

- SIGPIPE: Schreiben auf Pipe oder Socket nachdem der lesende terminiert ist
- SIGQUIT (core): Quit; (Shell: CTRL-\)
- SIGSEGV (core): Segmentation violation; inkorrektter Zugriff auf Segment, z.B. Schreiben auf Textsegment
- SIGTERM: Termination; Default-Signal für **kill(1)**
- SIGUSR1, SIGUSR2: Benutzerdefinierte Signale

9 Jobcontrol und wait

- **wait(int *stat)** kehrt auch zurück, wenn Kind gestoppt wird
- erkennbar an Wert von ***stat**
- Auswertung mit Macros
 - ◆ **WIFEXITED(*stat)**: Kind normal terminiert
 - ◆ **WIFSIGNALED(*stat)**: Kind durch Signal terminiert
 - ◆ **WIFSTOPPED(*stat)**: Kind gestoppt
 - ◆ **WIFCONTINUED(*stat)**: gestopptes Kind fortgesetzt

10 signal()-Funktion

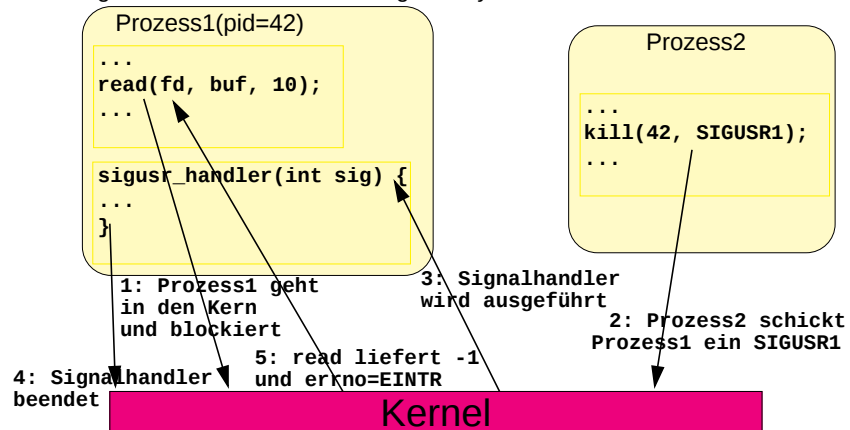
- ANSI-C definiert die signal()-Funktion zum Installieren von Signalhandlern
 - ◆ Problem: sehr ungenaue Spezifikation, da Prozesskonzept in ANSI-C nicht definiert
- BSD- und SystemV-Unix Systeme enthalten die signal-Funktion
 - ◆ Problem: Prozesskonzept jetzt definiert, aber signal-Semantik ist von Unix Version 7 abgeleitet und unzuverlässig (*unreliable signals*) (Signalhandler bleibt nicht installiert, Signale können nicht blockiert werden)
- **signal() ist deshalb in POSIX.1 nicht enthalten und sollte auch nicht mehr benutzt werden**

11 Unterbrechen von Systemcalls (2)

- dies betrifft nur "langsame Systemcalls" (welche sich über einen längeren Zeitraum blockieren können, z.B. **wait()**, **waitpid()** oder **read()** von einem Socket oder einer Pipe)
- der Systemcall setzt dann **errno** auf **EINTR**
- in einigen UNIXen (z.B. 4.2BSD) werden unterbrochene Systemcalls automatisch neu aufgesetzt
- bei einigen UNIXen (SystemV R4, 4.3BSD), kann man für jedes Signal einstellen (**SA_RESTART**), ob ein Systemcall automatisch neu aufgesetzt werden soll
- POSIX.1 lässt dies unspezifiziert
- die Systemaufrufe **pause()** und **sigsuspend()** werden in keinem Fall fortgesetzt

11 Unterbrechen von Systemcalls

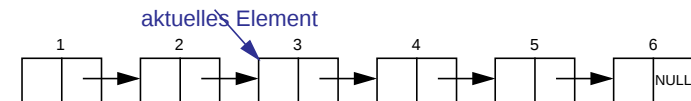
- Signale können die Ausführung von Systemaufrufen unterbrechen



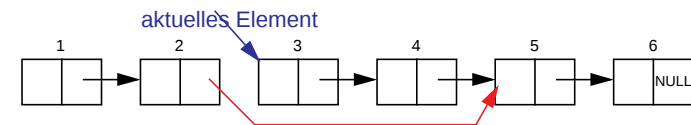
12 Signale und Race Conditions

- Signale erzeugen Nebenläufigkeit innerhalb des Prozesses (vgl. Nebenläufigkeit durch Interrupts, Vorlesung Seite III-51 und V-78 ff)
- diese Nebenläufigkeit kann zu Race-Conditions führen
- Beispiel:

- ◆ main-Funktion läuft durch eine verkettete Liste



- ◆ Prozess erhält Signal; Signalhandler entfernt Elemente 3 und 4 aus der Liste und gibt den Speicher dieser Elemente frei



12 Signale und Race Conditions (2)

- Lösung: Signal während Ausführung des kritischen Abschnitts blockieren!
- weiteres Problem:
 - ◆ Aufruf von Bibliotheksfunktionen, z.B. `getpwuid()`, wird durch Signal unterbrochen und nach Ausführung des Signalhandlers fortgesetzt
 - ◆ Signalhandler ruft auch `getpwuid()` auf -> Race Condition!
- Lösung:
 - ◆ in Signalhandlern nur Funktionen aufrufen, die in POSIX.1 als reentrant gekennzeichnet sind (`getpwuid` und `malloc/free` sind z.B. nicht reentrant, `wait` und `waitpid` sind reentrant)
 - Achtung: wenn in einem Signalhandler Funktionen verwendet werden, die **errno** verändern, muss der Wert von **errno** vorher gesichert und vor Beendigung des Signalhandlers wieder zurückgesetzt werden
 - ◆ oder Signal während Ausführung der Funktion blockieren

13 Ändern der prozessweiten Signal-Maske

```
int sigprocmask(int how, /* Verknüpfung der Masken */
               const sigset_t *set, /* neue Maske */
               sigset_t *oset /* Speicher für alte Maske */ );
```

- how:
 - ◆ **SIG_BLOCK**: Vereinigungsmenge zwischen übergebener und alter Maske
 - ◆ **SIG_SETMASK**: Setzen der Maske ohne Beachtung der alten Maske
 - ◆ **SIG_UNBLOCK**: Schnittmenge zwischen inverser übergebener Maske und alter Maske

■ Beispiel

```
sigset_t set;
sigemptyset(&set);
sigaddset(&set, SIGUSR1);
sigprocmask(SIG_BLOCK, &set, NULL);
```

- Anwendung: kritische Abschnitte, die nicht durch ein Signal unterbrochen werden dürfen

14 Warten auf Signale

- Problem: Prozess befindet sich in kritischem Abschnitt und will auf ein Signal warten
 - Signal muss deblockiert werden
 - Prozess wartet auf Signal
 - Signal muss wieder blockiert werden
- Operationen müssen atomar am Stück ausgeführt werden!

■ Prototyp

```
#include <signal.h>
int sigsuspend(const sigset_t *mask);
```

- ◆ **sigsuspend(mask)** merkt sich die aktuelle Signal-Maske, setzt **mask** als neue Signal-Maske und blockiert Prozess
- ◆ Signal führt zu Aufruf des Signalhandlers (muss vorher installiert werden)
- ◆ **sigsuspend** kehrt nach Bearbeitung des Signalhandlers mit Fehler **EINTR** zurück und restauriert gleichzeitig die ursprüngliche Signal-Maske

15 Abfrage blockierter Signale

■ Prototyp

```
#include <signal.h>
int sigpending(sigset_t *set);
```

- **sigpending** speichert alle Signale, die blockiert sind, aber empfangen wurden, in **set** ab