

U7 7. Übung

U7 7. Übung

U7-1 Überblick

- Besprechung 4. Aufgabe (halde)
- Signale

S O S I -
000

Softwaresysteme I — Übungen
© Jürgen Kleinöder • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2006

U7.1
U7.fm 2006-06-12 17.26

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

U7-2 Aufgabe 7: job_sh

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 in denen 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

S O S I -
000

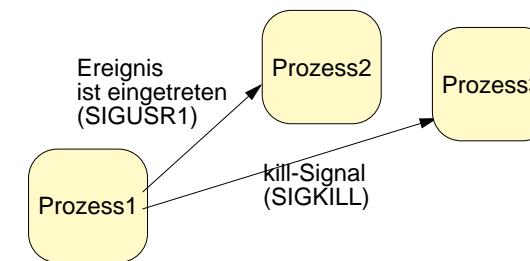
Softwaresysteme I — Übungen
© Jürgen Kleinöder • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2006

U7.2
U7.fm 2006-06-12 17.26

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

U7-3 Signale

1 Kommunikation zwischen Prozessen



S O S I -
000

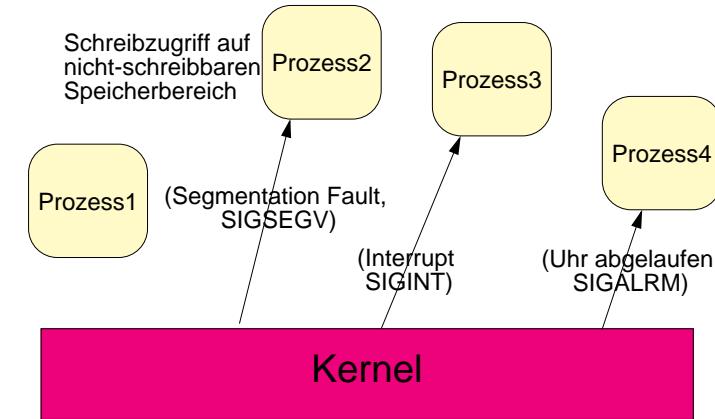
Softwaresysteme I — Übungen
© Jürgen Kleinöder • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2006

U7.3
U7.fm 2006-06-12 17.26

Kernel

2 Signalisierung des Systemkerns

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



S O S I -
000

Softwaresysteme I — Übungen
© Jürgen Kleinöder • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2006

U7.4
U7.fm 2006-06-12 17.26

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

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 */ );
```

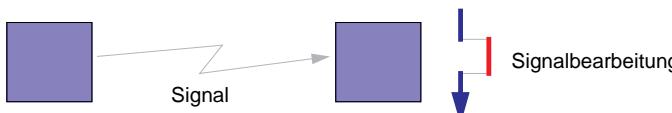
- Handler bleibt solange installiert, bis neuer Handler mit `sigaction` installiert wird

■ sigaction Struktur

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

4 Posix Signalbehandlung

■ Signal bewirkt Aufruf einer Funktion



- ◆ nach der Behandlung läuft Prozess an unterbrochener Stelle weiter

■ Systemschnittstelle

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

5 Signalhandler installieren: sigaction Handler (sa_handler)

■ Signalbehandlung kann über `sa_handler` eingestellt werden:

- | | |
|---------------------------|---|
| ➤ <code>SIG_IGN</code> | Signal ignorieren |
| ➤ <code>SIG_DFL</code> | Default Signalbehandlung einstellen |
| ➤ <i>Funktionsadresse</i> | Funktion wird in der Signalbehandlung aufgerufen und ausgeführt |

5 Signalhandler installieren: sigaction Maske (sa_mask)

- 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

- 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 ! */
```

5 Signalhandler installieren: sigaction Flags (sa_flags)

- 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)

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

- 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

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

9 Jobcontrol und wait

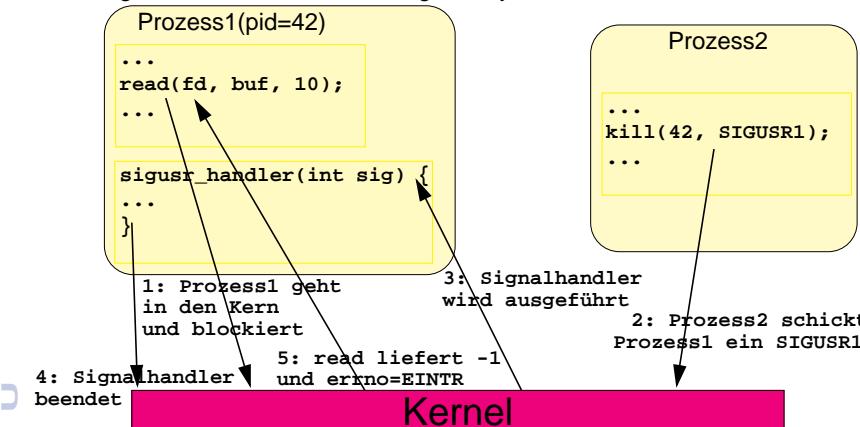
- `wait(int *stat)` kehrt auch zurück, wenn Kind gestoppt wird
 - erkennbar an Wert von `*stat`
 - Auswertung mit Macros
 - ◆ `WIFEXITED(*stat)`: Kind normal terminiert
 - ◆ `WIFSIGNALED(*stat)`: Kind durch Signal terminiert
 - ◆ `WIFSTOPPED(*stat)`: Kind gestoppt
 - ◆ `WIFCONTINUED(*stat)`: gestopptes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

- Signale können die Ausführung von Systemaufrufen unterbrechen



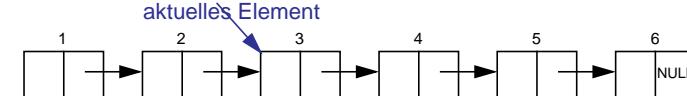
12 Signale und Race Conditions

- Signale erzeugen Nebenläufigkeit innerhalb des Prozesses (vgl. Nebenläufigkeit durch Interrupts, Vorlesung Seite III-51 und V-78 ff)

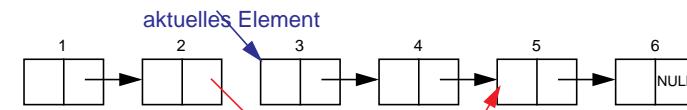
- diese Nebenläufigkeit kann zu Race-Conditions führen

- 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



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

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