

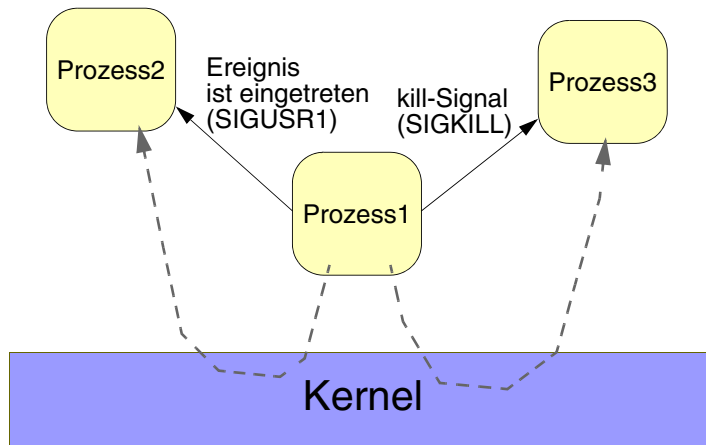
- Aufgabe 8: josh
- UNIX-Signale: Funktionsweise und Behandlung
- UNIX-API zur Signalbehandlung
- Unterbrechung blockierender Systemaufrufe
- Nebenläufigkeit durch Signalbehandlung
 - ◆ Probleme, Beispiel: Warten auf Signale
 - ◆ Synchronisation durch Blockieren von Signalen
 - ◆ das `volatile`-Schlüsselwort
- Filedescriptoren duplizieren

1 Ziele der Aufgabe

- Signale unter UNIX bilden die Konzepte *Trap* und *Interrupt* für die Interaktion zwischen Betriebssystem und Prozessen 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 sind erforderlich
 - Aufgabe macht diese Probleme praktisch deutlich, Umgang mit weiteren Koordinierungsmechanismen

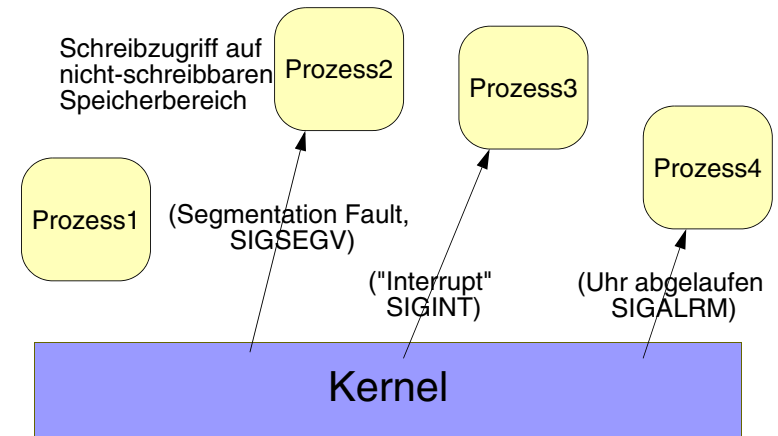
U3-2 Signale

1 Kommunikation zwischen Prozessen



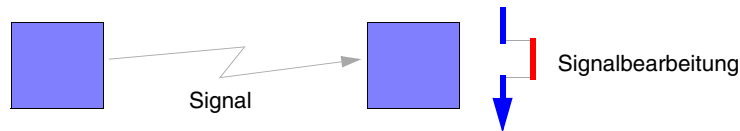
2 Signalisierung des Systemkerns

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



3 Reaktion auf Signale

- **abort**
 - ◆ erzeugt Core-Dump (Segmente + Registerkontext) und beendet Prozess
- **exit** (Standardreaktion für die meisten Signale)
 - ◆ beendet Prozess, ohne einen Core-Dump zu erzeugen
- **ignore**
 - ◆ ignoriert Signal
- **Signal-Behandlungsfunktion**
 - ◆ Aufruf der Signalbehandlungsfunktion, danach Fortsetzung des Prozesses



5 Jobcontrol-Signale

- **SIGCHLD** (ignore): Status eines Kindprozesses hat sich geändert
- **SIGCONT** (continue): setzt den gestoppten Prozess fort
- **SIGSTOP** (stop, nicht abfangbar): stoppt den Prozess
- **SIGTSTP** (stop): stoppt den Prozess (Shell: CTRL-Z)
- **SIGTTIN**: Hintergrundprozess wollte vom Terminal lesen
- **SIGTTOU**: Hintergrundprozess wollte auf Terminal schreiben

4 UNIX-Signale

- **SIGABRT** (abort): Abort-Signal; entsteht z.B. durch Aufruf von `abort()`
- **SIGALRM**: Timer abgelaufen (`alarm()`, `setitimer()`)
- **SIGFPE** (abort): Floating Point Exception (Division durch 0, Überlauf, ...)
- **SIGILL** (abort): Illegal Instruction; z.B. privilegierte Operation
- **SIGINT**: Interrupt; (Shell: CTRL-C)
- **SIGKILL**: beendet den Prozess (nicht abfangbar)
- **SIGPIPE**: Schreiben auf Pipe oder Socket nachdem die Gegenseite geschlossen wurde
- **SIGSEGV** (abort): Segmentation Violation; illegaler Speicherzugriff
- **SIGTERM**: Termination; Default-Signal für `kill(1)`
- **SIGUSR1, SIGUSR2**: Benutzerdefinierte Signale

6 Problem: asynchrone Signale und abort/exit

- **Beispiel: CTRL-C von der Tastatur**
 - Beendigungsmodell (vgl. Vorlesung B / V Betriebssystemebene, Seite 17)
- **Widerspruch: ein Interrupt darf niemals nach dem Beendigungsmodell behandelt werden**
 - Grund: der Prozess könnte gerade einen Systemaufruf ausführen (Ebene-2-Code) und dabei komplexe Datenstrukturen des Systemkerns manipulieren (z. B. verkettete Liste)
- **Lösung: Prozess wird nicht beendet, sondern über das Signal informiert**
 - Eintragen der Information in Prozessverwaltungsstruktur (Prozesskontrollblock)
 - vor der nächsten Rückkehr aus dem Betriebssystemkern (Ebene 2, vgl. Vorlesung B / V Betriebssystemebene, Seite 12) oder vor einem Übergang in den Zustand "blockiert" erkennt der Prozess das Signal und terminiert selbst

U3-3 UNIX-API zur Signalbehandlung

■ Systemschnittstelle

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

1 Signalbehandlung installieren: `sa_handler`

■ Signalbehandlung kann über `sa_handler` eingestellt werden:

- `SIG_IGN` Signal ignorieren
- `SIG_DFL` Default-Signalbehandlung einstellen
- Funktionsadresse Funktion wird in der Signalbehandlung aufgerufen

1 Signalbehandlung installieren

■ Prototyp

```
#include <signal.h>

int sigaction(int sig,           // Signalnummer
              const struct sigaction *act, // neue Behandlung
              struct sigaction *oact    // vorherige Behandlung
);
```

■ Behandlung bleibt solange aktiv, bis eine neue mit `sigaction` installiert wird

■ `sigaction`-Struktur

```
struct sigaction {
    void (*sa_handler)(int); // Behandlungsfunktion
    sigset_t sa_mask;        // blockierte Signale
    int sa_flags;             // Optionen
};
```

1 Signalbehandlung installieren: `sa_mask`

■ blockierte Signale

- ◆ während einer Signalbehandlung wird das auslösende Signal blockiert
- ◆ bei Verlassen der Signalbehandlungsroutine wird das Signal deblockiert
- ◆ es wird maximal ein Signal zwischengespeichert
- ◆ Blockieren von Signalen nicht gleich Ignorieren von Signalen:
ignorierte Signale werden *verworfen*, blockierte nur *verzögert*

■ mit `sa_mask` kann man *weitere* Signale blockieren

■ Auslesen und Modifikation einer 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

1 Signalbehandlung installieren: `sa_flags`

- Beeinflussung des Verhaltens bei Signalempfang durch `sa_flags`
 - kann für jedes Signal gesondert gesetzt werden
- `SA_NOCLDSTOP`
 - ◆ `SIGCHLD` wird nur zugestellt, wenn ein Kindprozess terminiert, nicht wenn er gestoppt wird
- `SA_RESTART`
 - ◆ durch das Signal unterbrochene Systemaufrufe werden automatisch neu aufgesetzt (statt `errno=EINTR` Fehler, s. Folie 17)
- weitere Flags siehe `sigaction(2)`

3 Jobcontrol und wait

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

1 Signalhandler installieren: Beispiel

```
#include <signal.h>
void ghostbuster(int sig) { ... }
int main() {
    struct sigaction action;
    sigemptyset(&action.sa_mask);
    action.sa_flags = SA_NOCLDSTOP | SA_RESTART;
    action.sa_handler = ghostbuster;
    sigaction(SIGCHLD, &action, NULL);
    ...
}
```

2 Signal zustellen

- Systemaufruf `kill(2)`

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

- Kommando `kill(1)` aus der Shell (z. B. `kill -USR1 <pid>`)

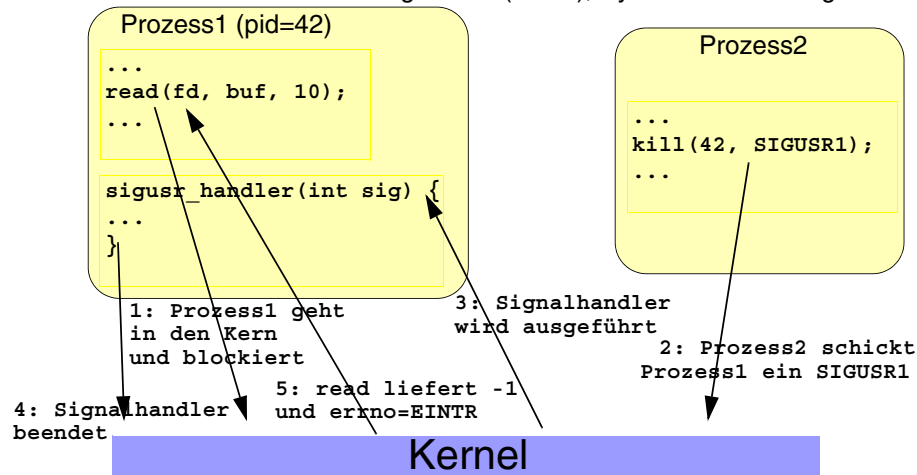
4 signal()-Funktion

- ANSI-C definiert die **signal(2)**-Funktion zum Einrichten von Signalbehandlungen
 - ◆ Problem: ungenaue Spezifikation, da Prozesskonzept in ANSI-C nicht definiert
- BSD- und SystemV-UNIX-Systeme enthalten die `signal`-Funktion
 - ◆ Problem: Verhalten implementierungsspezifisch, entweder
 - Verhalten wie bei **sigaction**, mit Blockade von *mindestens* dem Auslösesignal während der Signalbehandlung, oder
 - *unreliable signals*: Signalbehandlung wird vor Ausführung der Behandlungsfunktion auf `SIG_DFL` zurückgesetzt
- **signal sollte in neuen Programmen nicht mehr benutzt werden**
 - nur `sigaction` verwenden!

U3-4 Unterbrechung blockierender Systemaufrufe

U3-4 Unterbrechung blockierender Systemaufrufe

- Signale können blockierende Systemaufrufe unterbrechen
- blockierter Prozess wird aufgeweckt (*bereit*), Systemaufruf schlägt fehl



U3-4 Unterbrechung blockierender Systemaufrufe

U3-4 Unterbrechung blockierender Systemaufrufe

- betrifft nur blockierende Systemaufrufe (z.B. `wait()` oder `read()`)
- Systemaufruf setzt `errno` auf `EINTR` und kehrt mit Fehler zurück
- SUSv3: Behandlungsflag `SA_RESTART`:
 - ◆ Unterbricht ein Signal, für dessen Behandlung das `SA_RESTART`-Flag gesetzt wurde, einen blockierten Systemaufruf, so wird nach Ende der Signalbehandlung der Systemaufruf automatisch neu aufgesetzt
 - ◆ Ausnahme: `pause()` und `sigsuspend()` werden nie fortgesetzt

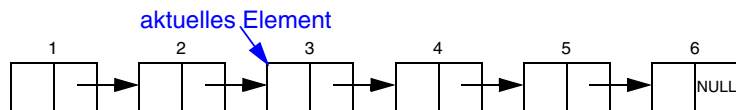
U3-5 Signale und Race-Conditions

U3-5 Signale und Race-Conditions

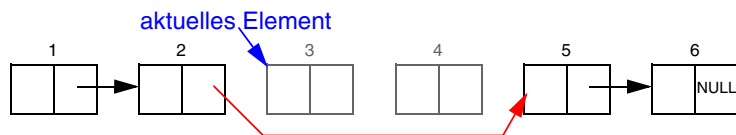
- Signale erzeugen Nebenläufigkeit (Race-Conditions möglich) innerhalb des Prozesses (vgl. Nebenläufigkeit durch Interrupts, Vorlesung B / V Betriebssystemebene, Seite 25 und B / VI Prozesse, Seite 17 ff)

■ Beispiel:

- ◆ Programm durchläuft gerade eine verkettete Liste



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



1 Synchronisation

U3-5 Signale und Race-Conditions

- Lösung: Signal während Ausführung des kritischen Abschnitts blockieren
 - ◆ nur kritische Signale blockieren
 - ◆ kritische Abschnitte so kurz wie möglich halten (Risiko: Verlust von Signalen)
- Problem betrifft auch Bibliotheksfunktionen:
 - ◆ Aufruf von Bibliotheksfunktionen, z.B. `malloc` wird durch Signal unterbrochen und nach Ausführung des Signalhandlers fortgesetzt
 - ◆ Signalhandler ruft auch `malloc` auf ⇒ Race-Condition
- Lösung:
 - ◆ in Signalhandlern nur Funktionen aufrufen, die in SuSv3 nicht als *non-reentrant* gekennzeichnet sind (`readdir` ist z.B. nicht 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

2 Ändern der prozessweiten Signal-Maske

- Prozessweite Signal-Maske enthält die aktuell blockierten Signale

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

- how:

- ◆ **SIG_BLOCK**: setzt Vereinigungsmenge übergebener und alter Maske
- ◆ **SIG_SETMASK**: setzt übergebene Maske
- ◆ **SIG_UNBLOCK**: setzt Schnittmenge inverser übergebener und alter Maske

- Beispiel: Blockieren von SIGUSR1 zusätzlich zu bereits blockierten Signalen

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

3 Warten auf Signale

- Szenario:

- ◆ Prozess befindet sich in kritischem Abschnitt
- ◆ Fortschritt hängt von der Behandlung eines blockierten Signals ab
 - Signal muss deblockiert werden
 - Prozess muss auf Eintreffen und Behandlung des Signals warten
 - Signal muss wieder blockiert 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 Ausführung der eingestellten Signalbehandlung
- ◆ **sigsuspend** kehrt nach Ende der Signalbehandlung mit Fehler **EINTR** zurück und restauriert gleichzeitig die ursprüngliche Signal-Maske

3 Beispiel: Warten auf Signal

```
static int event = 0;

static void sigHandler() { event=1; }

void wait4event() {

    while (event == 0) {

        SUSPEND();

    }

}
```

- Nebenläufigkeitsproblem?

3 Beispiel: Warten auf Signal

```
static int event = 0;

static void sigHandler() { event=1; }

void wait4event() {

    BLOCK_SIGNAL();
    while (event == 0) {
        UNBLOCK_SIGNAL(); /* sigsuspend in seine drei */
        SUSPEND();        /* Teiloperationen aufgeteilt */
        BLOCK_SIGNAL();
    }
    UNBLOCK_SIGNAL();
}
```

- das Warten auf ein Signal ist in sich bereits ein kritischer Abschnitt!

- Lost-Wakeup-Problem gelöst?

3 Beispiel: Warten auf Signal

```
static int event = 0;

static void sigHandler() { event=1; }

void wait4event() {
    BLOCK_SIGNAL();
    while (event == 0) {
        UNBLOCK_SIGNAL(); /* sigsuspend in seine drei */
        SUSPEND();        /* Teiloperationen aufgeteilt */
        BLOCK_SIGNAL();
    }
    UNBLOCK_SIGNAL();
}
```

► Deblockieren und Schlafenlegen müssen atomar erfolgen

- **sigsuspend(2)** gewährleistet dies

4 Das volatile-Schlüsselwort

```
static int event = 0;

static void sigHandler() { event=1; }

void wait4event() {
    while (event == 0) ;
}
```

- Testen des Programm ohne (-O0) und mit (-O) Compiler-Optimierungen
- Welches Verhalten können Sie beobachten?

4 Das volatile-Schlüsselwort

```
static int event = 0;

static void sigHandler() { event=1; }

void wait4event() {
    while (event == 0) ;
}
```

; Ohne Optimierungen

```
0: push    %ebp
1: mov     %esp,%ebp
3: mov     0x80495c4,%eax
8: test    %eax,%eax
a: je      12 <w4e+0x3>
c: pop     %ebp
d: ret
```

; Mit Optimierungen

```
0: push    %ebp
1: mov     %esp,%ebp
3: cmpl    $0x0,0x80495c4
a: jne     1d <w4e+0xe>
c: jmp     1b <w4e+0xc>
e: pop     %ebp
f: ret
```

4 Das volatile-Schlüsselwort

- **event** wird nebenläufig verändert
- der Compiler hat hiervon keine Kenntnis
 - ◆ innerhalb der Schleife wird **event** nicht verändert
 - ◆ die Schleifenbedingung ist also beim erstmaligen Prüfen wahr oder falsch
 - ◆ Bedingung ändert sich aus Sicht des Compilers innerhalb der Schleife nicht
 - Endlosschleife, wenn Bedingung nicht von vornherein falsch
- **volatile** zur Kennzeichnung von Variablen, die extern verändert werden
 - ◆ durch andere Kontrollflüsse
 - ◆ durch die Hardware (z.B. Gerätereister)
- Zugriffe auf volatile-Variablen werden vom Compiler nicht optimiert

4 Das volatile-Schlüsselwort

```
static volatile int event = 0;

static void sigHandler() { event=1; }

void wait4event() {
    while (event == 0) ;
}
```

- Erzwingt erneutes Laden von **event** in jedem Schleifendurchlauf

U3-6 Duplizieren von Filedeskriptoren

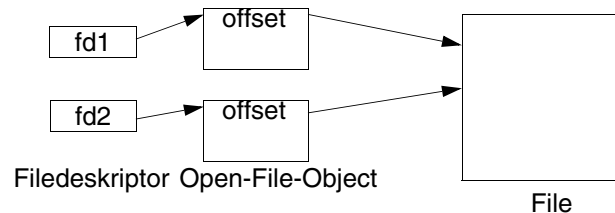
- Ziel: geöffnete Datei soll als stdout/stdin verwendet werden
- `newfd = dup (fd)`: Dupliziert Filedeskriptor fd, d.h. Lesen/Schreiben auf newfd ist wie Lesen/Schreiben auf fd
- `dup2 (fd, newfd)`: Dupliziert FD in anderen FD (newfd), falls newfd schon geöffnet ist, wird newfd erst geschlossen
- Verwenden von dup2, um stdout umzuleiten:

```
int fd = open("/dev/null", O_WRONLY);
dup2(fd, STDOUT_FILENO);
printf("Hallo\n"); // wird nach /dev/null geschrieben
```

- Erinnerung: offene Filedeskriptoren werden bei fork und exec vererbt

U3-6 Duplizieren von Filedeskriptoren

- erneutes Öffnen eines Files



- bei dup werden FD dupliziert, aber Files werden nicht neu geöffnet!

