

Übungen zu Systemprogrammierung 1

Ü4 – Prozesse

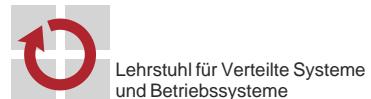
Sommersemester 2018

Christian Eichler, Jürgen Kleinöder

Lehrstuhl für Informatik 4
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg

Agenda

- 5.1 Adressraumstruktur
- 5.2 Prozesse
- 5.3 System-Schnittstelle
- 5.4 String-Manipulation mit strtok(3)
- 5.5 Make
- 5.6 Aufgabe 4: clash
- 5.7 Gelerntes anwenden



Lehrstuhl für Verteilte Systeme
und Betriebssysteme



Agenda

- 5.1 Adressraumstruktur
- 5.2 Prozesse
- 5.3 System-Schnittstelle
- 5.4 String-Manipulation mit strtok(3)
- 5.5 Make
- 5.6 Aufgabe 4: clash
- 5.7 Gelerntes anwenden

Aufteilung des Adressraums

- Aufteilung des Hauptspeichers eines Prozesses in Segmente
 - Vgl. Vorlesung A-III, Seite 7f.

```
static int a = 3; static int b;  
static int c = 0; const int f = 42;  
const char *s = "Hello World\n";
```

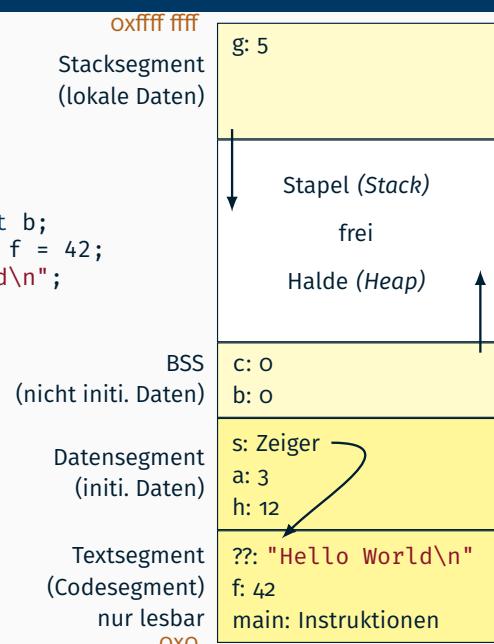
```
int main(void) {  
    int g = 5;  
    static int h = 12;  
}
```

- Compiler-Fehler

```
s[1] = 'a';  
f = 2;
```

- Segmentation Fault

```
((char *) s)[1] = 'a';  
*((int *) &f) = 2;
```



- Je nach Segment haben Daten unterschiedliche Lebensdauer
 - Stack (lokal nicht-static): bis Verlassen des umgebenden Blocks
 - Daten (global / lokal static): „unsterblich“ – bis zum Prozessende
 - Heap (dynamisch alloziert mit `malloc(3)`):
 - Bis zur expliziten Freigabe mit `free(3)`
 - Nachträgliche Größenänderung mit `realloc(3)` möglich
- `malloc(3)` ist am flexibelsten – aber nicht immer die beste Lösung!
 - Allokation kostet Zeit
 - Aufwändiger Code, Fehlerbehandlung nötig
 - Freigabe darf nicht vergessen werden
- Oft die bessere Wahl: lokales Array auf dem Stack
 - Voraussetzung 1: beschränkte Lebensdauer okay
 - Voraussetzung 2: keine nachträgliche Größenänderung
 - d. h. obere Schranke für Größe muss vorab ermittelbar sein
 - Voraussetzung 3: Array passt ins Stack-Segment (übliche Stack-Größe z. B. 8 MiB, `ulimit -a`)

5-3

Prozesse

- Prozesse sind eine Ausführumgebung für Programme (vgl. Vorlesung A-III, S. 7)
 - haben eine Prozess-ID (PID, ganzzahlig positiv)
 - führen ein Programm aus
- Mit einem Prozess sind Ressourcen verknüpft, z. B.
 - Speicher
 - Adressraum
 - offene Dateien

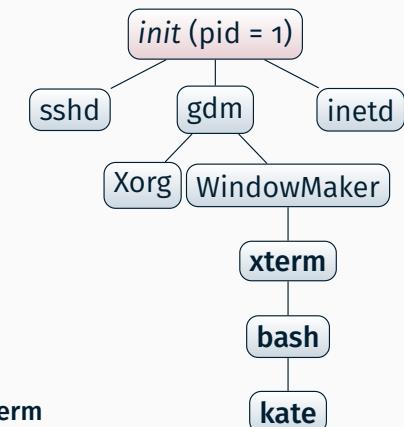
5-5

Agenda

- 5.1 Adressraumstruktur
- 5.2 Prozesse
- 5.3 System-Schnittstelle
- 5.4 String-Manipulation mit `strtok(3)`
- 5.5 Make
- 5.6 Aufgabe 4: clash
- 5.7 Gelerntes anwenden

Prozesshierarchie

- Zwischen Prozessen bestehen Eltern-Kind-Beziehungen
 - der erste Prozess wird direkt vom Systemkern gestartet (z. B. `init`)
 - es entsteht ein Baum von Prozessen bzw. eine Prozesshierarchie
 - Beispiel:
`kate` ist ein Kind von `bash`,
`bash` wiederum ein Kind von `xterm`



5-6

5.1 Adressraumstruktur

5.2 Prozesse

5.3 System-Schnittstelle

5.4 String-Manipulation mit strtok(3)

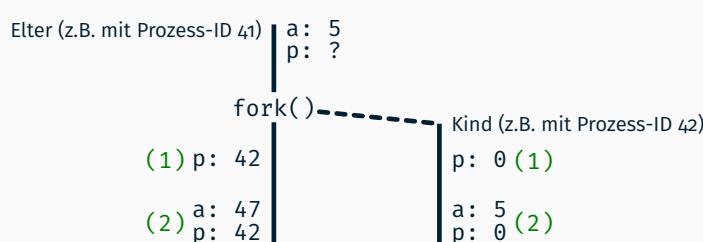
5.5 Make

5.6 Aufgabe 4: clash

5.7 Gelerntes anwenden

Kindprozess erzeugen – fork(2)

```
int a = 5;
pid_t p = fork(); // (1)
a += p; // (2)
if ( p == -1 ) {
    // fork-Fehler, es wurde kein Kind erzeugt
    ...
} else if ( p == 0 ) {
    // Hier befinden wir uns im Kind
    ...
} else {
    // Hier befinden wir uns im Elternprozess
    // p ist die PID des neu erzeugten Kindprozesses
    ...
}
```

`pid_t fork(void);`

- Erzeugt einen neuen Kindprozess (Vorlesung A-III, S. 14ff.)
- (Fast) exakte Kopie des Elternprozesses ...
 - Datensegment (neue Kopie, gleiche Daten)
 - Stacksegment (neue Kopie, gleiche Daten)
 - Textsegment (gemeinsam genutzt, da nur lesbar)
 - Dateideskriptoren (geöffnete Dateien)
 - ... mit Ausnahme der Prozess-ID
- Kind startet Ausführung hinter dem `fork(2)` mit dem geerbten Zustand
 - das ausgeführte Programm muss anhand der PID (Rückgabewert von `fork(2)`) entscheiden, ob es sich um den Eltern- oder den Kindprozess handelt

5-8

Programm ausführen – exec(3)

```
int execlp(const char *file, const char *arg, ...);
int execvp(const char *file, char *const argv[]);
```

- Lädt Programm zur Ausführung in den aktuellen Prozess (vgl. Vorlesung A-III, S. 10f.)
 - aktuell ausgeführtes Programm wird ersetzt (Text-, Daten- und Stacksegment)
 - erhalten bleiben: Dateideskriptoren (= geöffnete Dateien), Arbeitsverzeichnis, ...
- Aufrufparameter für `exec(3)`
 - Dateiname des neuen Programmes
 - Argumente, die der `main`-Funktion des neuen Programms übergeben werden
- `exec` kehrt nur im Fehlerfall zurück

Programm ausführen – exec(3)

■ Varianten:

```
// Argumentliste variabler Länge
int execlp(const char *file, const char *arg0, ... /*, NULL */);

// Argumente als Array
int execvp(const char *file, char *const argv[]);
```

- Zum Suchen von file wird die Umgebungsvariable PATH verwendet
- Name der Programmdatei muss **doppelt** übergeben werden – als file und als arg0 bzw. argv[0]!
- Alle Varianten von exec(3) erwarten als letzten Eintrag in der Argumentenliste bzw. im argv-Array einen NULL-Zeiger

5-11

Auf Kindprozess warten – wait(2)

```
pid_t wait(int *status);
```

- wait(2) liefert Informationen über einen terminierten Kindprozess (**Zombie**):
 - PID dieses Kindprozesses wird als Rückgabewert geliefert
 - als Parameter kann ein Zeiger auf einen int-Wert mitgegeben werden, in dem unter anderem der Exitstatus des Kindprozesses abgelegt wird
 - in den Status-Bits wird eingetragen, „was dem Kindprozess zugestoßen ist“, Details können über Makros abgefragt werden:
 - Prozess mit exit(3) terminiert: WIFEXITED(status)
 - Exitstatus: WEXITSTATUS(status) = Argument, das an exit(3) übergeben wurde
 - weitere siehe wait(2)
- Verbleibende Ressourcen des Zombies werden aufgeräumt
- Falls aktuell kein Kindprozess im Zombie-Zustand ist, wartet wait(2) bis zum Terminieren des nächsten Kindprozesses und räumt diesen dann ab

5-13

Prozess beenden – exit(3)

```
void exit(int status);
```

- beendet aktuellen Prozess mit angegebenem Exitstatus
 - 0 = EXIT_SUCCESS
 - 1 = EXIT_FAILURE
- gibt alle Ressourcen frei, die der Prozess belegt hat, z. B.
 - Speicher
 - Dateideskriptoren (schließt alle offenen Dateien)
 - Kerndaten, die für die Prozessverwaltung verwendet wurden
- Prozess geht in den *Zombie*-Zustand über
 - ermöglicht es dem Elternprozess auf den Tod des Kindes zu reagieren
 - Zombie-Prozesse belegen Ressourcen und sollten zeitnah beseitigt werden (mit wait(2) bzw. waitpid(2))!
 - ist der Elternprozess schon vor dem Kind terminiert, so wird der Zombie an den Prozess mit PID 1 (z. B. *init*) weitergereicht, welcher diesen sofort beseitigt

5-12

Auf speziellen Kindprozess warten – waitpid(2)

```
pid_t waitpid(pid_t pid, int *stat_loc, int options);
```

- Mächtigere Variante von wait(2)
- Wartet auf Statusänderung eines
 - bestimmten Prozesses: pid > 0
 - beliebigen Kindprozesses: pid == -1
- Verhalten mit Optionen (Parameter options) anpassbar
 - WNOHANG: waitpid(2) kehrt sofort zurück, wenn kein passender Zombie verfügbar ist
 - eignet sich zum periodischen Abfragen (*Polling*) nach Zombieprozessen

5-14

- 5.1 Adressraumstruktur
- 5.2 Prozesse
- 5.3 System-Schnittstelle
- 5.4 String-Manipulation mit strtok(3)
- 5.5 Make
- 5.6 Aufgabe 4: clash
- 5.7 Gelerntes anwenden

String-Manipulation mit strtok(3)

cmdline → ls -l __/tmp\0

```
cmdline = "ls -l __/tmp";
a[0] = strtok(cmdline, " ");
a[1] = strtok(NULL, " ");
a[2] = strtok(NULL, " ");
a[3] = strtok(NULL, " ");
```

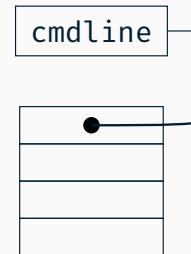
- Kommandozeile liegt als '\0'-terminierter String im Speicher

```
char *strtok(char *str, const char *delim);
```

- strtok(3) teilt einen String in Tokens auf, die durch bestimmte Trennzeichen getrennt sind
- Wird sukzessive aufgerufen und liefert jeweils einen Zeiger auf das nächste Token (mehrere aufeinanderfolgende Trennzeichen werden hierbei übersprungen)
 - str ist im ersten Aufruf ein Zeiger auf den zu teilenden String, in allen Folgeaufrufen NULL
 - delim ist ein String, der alle Trennzeichen enthält, z. B. " \t\n"
- Bei jedem Aufruf wird das einem Token folgende Trennzeichen durch '\0' ersetzt
- Ist das Ende des Strings erreicht, gibt strtok(3) NULL zurück

String-Manipulation mit strtok(3)

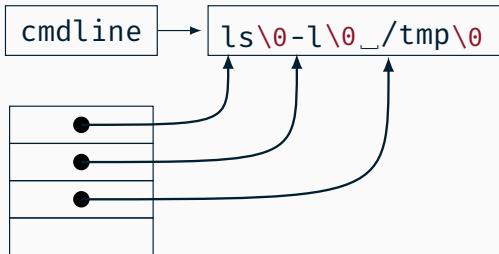
cmdline → ls\0-l __/tmp\0



```
cmdline = "ls -l __/tmp";
a[0] = strtok(cmdline, " ");
a[1] = strtok(NULL, " ");
a[2] = strtok(NULL, " ");
a[3] = strtok(NULL, " ");
```

- Kommandozeile liegt als '\0'-terminierter String im Speicher
- Erster strtok(3)-Aufruf mit dem Zeiger auf diesen Speicherbereich liefert Zeiger auf erstes Token ls und ersetzt den Folgetrenner mit '\0'

String-Manipulation mit strtok(3)



```
cmdline = "ls -l /tmp";
a[0] = strtok(cmdline, " ");
a[1] = strtok(NULL, " ");
a[2] = strtok(NULL, " ");
a[3] = strtok(NULL, " ");
```

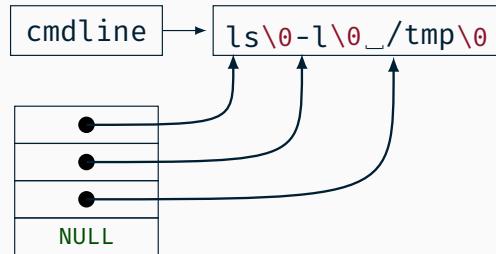
- Kommandozeile liegt als '\0'-terminierter String im Speicher
- Erster strtok(3)-Aufruf mit dem Zeiger auf diesen Speicherbereich liefert Zeiger auf erstes Token ls und ersetzt den Folgetrenner mit '\0'
- Weitere Aufrufe von strtok(3) nun mit einem NULL-Zeiger liefern jeweils Zeiger auf das nächste Token

5-17

Agenda

- 5.1 Adressraumstruktur
- 5.2 Prozesse
- 5.3 System-Schnittstelle
- 5.4 String-Manipulation mit strtok(3)
- 5.5 Make
- 5.6 Aufgabe 4: clash
- 5.7 Gelerntes anwenden

String-Manipulation mit strtok(3)



```
cmdline = "ls -l /tmp";
a[0] = strtok(cmdline, " ");
a[1] = strtok(NULL, " ");
a[2] = strtok(NULL, " ");
a[3] = strtok(NULL, " ");
```

- Kommandozeile liegt als '\0'-terminierter String im Speicher
- Erster strtok(3)-Aufruf mit dem Zeiger auf diesen Speicherbereich liefert Zeiger auf erstes Token ls und ersetzt den Folgetrenner mit '\0'
- Weitere Aufrufe von strtok(3) nun mit einem NULL-Zeiger liefern jeweils Zeiger auf das nächste Token
- Am Ende liefert strtok(3) NULL

5-17

Pseudo-Targets

- Dienen nicht der Erzeugung einer gleichnamigen Datei
 - so deklarierte Targets werden immer gebaut
 - Deklaration als Abhängigkeit des Spezial-Targets .PHONY nötig
- Beispiel: Installation einer ausführbaren Datei mit make install
.PHONY: all clean install
all: clash
clean:
 rm -f clash
install: clash
 cp clash /usr/bin
clash: clash.c #...
 # build clash
- Konventionen
 - all ist immer erstes Target im Makefile und baut die komplette Anwendung
 - clean löscht alle durch make erzeugte Dateien
 - Hinweis: bei Aufruf von rm den Parameter -f verwenden
⇒ kein Abbruch bei nicht existierenden Dateien

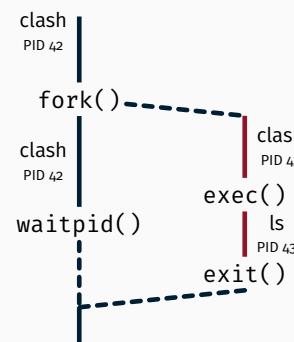
5-19

- 5.1 Adressraumstruktur
- 5.2 Prozesse
- 5.3 System-Schnittstelle
- 5.4 String-Manipulation mit strtok(3)
- 5.5 Make
- 5.6 Aufgabe 4: clash
- 5.7 Gelerntes anwenden

- Arbeiten mit dem UNIX-Prozesskonzept
- Verstehen von Quellcode anderer Personen (plist.c)
- Erstellen eines Makefiles mit Pseudo-Targets
- (Verbindliche) Schnittstellendokumentation zu plist.c auf der Website (Übung -> Aufgaben)

Funktionsweise der clash

- Eingabezeile, aus der der Benutzer Programme starten kann
 - Länge der Eingabezeile und damit Anzahl der Argumente unbekannt
 - Abfrage von Konfigurationsoptionen des Betriebssystems mit sysconf(3)
 - Maximale Länge einer Zeichenkette, die auf einmal eingelesen werden kann (`stdin` oder Datei) (Parameter `_SC_LINE_MAX`)
- Erzeugt einen **neuen Prozess** und startet in diesem das Programm
 - Vordergrundprozess: Wartet auf die Beendigung des Prozesses und gibt anschließend dessen Exitstatus aus
 - Hintergrundprozess: Wartet nicht auf Beendigung des Prozesses. Exitstatus wird bei der Anzeige des Prompts ausgegeben



Agenda

- 5.1 Adressraumstruktur
- 5.2 Prozesse
- 5.3 System-Schnittstelle
- 5.4 String-Manipulation mit strtok(3)
- 5.5 Make
- 5.6 Aufgabe 4: clash
- 5.7 Gelerntes anwenden

„Aufgabenstellung“

- Programm schreiben, welches ein Kommando mit jedem der übergebenen Parameter einmal ausführt.

- `./listRun <program> <arguments...>`
 - Beispiel:

```
$ ./listRun echo Das ist ein Test
Das
ist
ein
Test
```

- Optional: arguments-Array vor dem Ausführen sortieren